



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y  
DEL HOMBRE**

**ESPECIALIZACIÓN: CULTURA FÍSICA**

**TESIS DE GRADO**

**TEMA:**

**“LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO MEDIO DE DESARROLLO DE LAS  
HABILIDADES Y DESTREZAS EN LOS NIÑOS DE LOS SEXTOS AÑOS DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA DOCENTE “Dr. PABLO  
HERRERA” DE LA CIUDAD DE PUJILÍ EN EL AÑO LECTIVO 2007- 2008 “**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciado en la Especialidad de Cultura Física.

**AUTORES:**

Páez Veintimilla Milton Rubén

Salas León Darwin Marcelo

**DIRECTOR DE TESIS:**

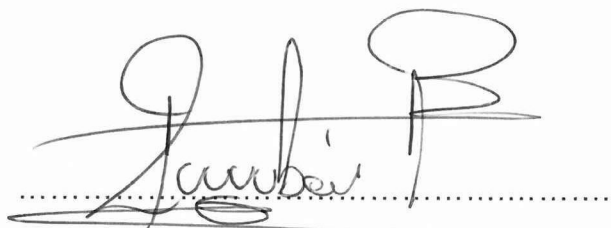
Lic. José María Bravo Zambonino

LATACUNGA – ECUADOR

ENERO – 2009

## AUTORIA

Los juicios expresados en el actual trabajo de investigación con el tema “LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO MEDIO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN LOS NIÑOS DE LOS SEXTOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA DOCENTE “Dr. PABLO HERRERA” DE LA CIUDAD DE PUJILÍ EN EL AÑO LECTIVO 2007-2008” como también los contenidos, ideas, análisis conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de los autores.



MILTON RUBÉN PÁEZ VEINTIMILLA

Nº C.I. 050250388-1



DARWIN MARCELO SALAS LEÓN

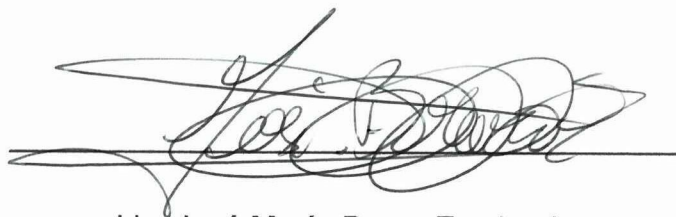
Nº C.I. 050264642-5

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema: "LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO MEDIO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN LOS NIÑOS DE LOS SEXTOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA DOCENTE "Dr. PABLO HERRERA" DE LA CIUDAD DE PUJILÍ EN EL AÑO LECTIVO 2007-2008", realizada por las Señores MILTON RUBÉN PÁEZ VEINTIMILLA Y DARWIN MARCELO SALAS LEÓN, egresados de la Especialidad de Cultura Física, considero que dicho Informe Investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Académico de la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Enero del 2009

El Director

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'José María Bravo Zambonino', written over a horizontal line.

Lic. José María Bravo Zambonino.

**DIRECTOR DE TESIS**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL**  
**HOMBRE**  
**Latacunga – Ecuador**

---

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre; por cuanto, los postulantes:

MILTON RUBÉN PÁEZ VEINTIMILLA y DARWIN MARCELO SALAS LEÓN con el título de tesis: "LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO MEDIO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN LOS NIÑOS DE LOS SEXTOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA DOCENTE "Dr. PABLO HERRERA" DE LA CIUDAD DE PUJILÍ EN EL AÑO LECTIVO 2007- 2008"

Ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

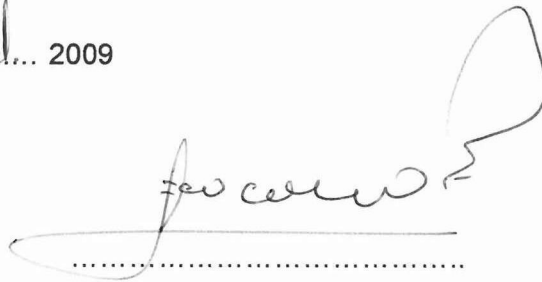
Latacunga, 10 de Febrero del 2009

Para constancia firman:



Nombres de Miembro de Tribunal

PRESIDENTE



Nombres de Miembro de Tribunal

MIEMBRO



Nombres de Miembro de Tribunal

PROFESIONAL EXTERNOP



Nombres de Miembro de Tribunal

OPOSITOR

## **DEDICATORIA**

Este trabajo investigativo, fruto de la dedicación y esfuerzo, se lo dedicamos a Dios, a nuestros padres, esposas e hijos que con su apoyo, paciencia y sacrificio han colaborado en la culminación del mismo.

Así como también a nuestros maestros de la "Universidad Técnica de Cotopaxi", que supieron guiarnos y forjar en nosotros nobles ideales, quienes a lo largo de esta carrera nos dieron la luz del conocimiento para culminar con éxito nuestra formación profesional.

Y de manera especial a todos los niños que son la fuente de inspiración y futuro de nuestra patria.

Rubén

Darwin

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios nuestro Padre

A la Universidad Técnica de Cotopaxi y sus Profesores por su valioso aporte en nuestro crecimiento académico y profesional.

Además un profundo sentimiento de gratitud a nuestros profesores de la especialidad de Cultura Física por haber regalado el tiempo y esfuerzo necesario para nuestra formación estudiantil.

A todos quienes de una u otra manera aportaron en nuestro trabajo en especial a la institución que nos abrió las puertas para ser los anfitriones de esta investigación.

Rubén Páez

Darwin Salas

## INDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>PAG.</b>
Portada.....	I
Autoría.....	II
Aval del Director	III
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice General de contenidos	VI
Resumen	VIII
Summary	IX
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
La Cultura Física como área de estudio.....	1
Historia de la Cultura Física.....	3
Definiciones de la Cultura Física.....	7
Campos de la Cultura Física.....	9
El Juego.....	10
Diferencia entre el juego y el deporte.....	15
Juego VS la diversión.....	16
El juego y el desarrollo evolutivo de los niños por edades.....	17
La Recreación.....	19
Los juegos recreativos.....	36
El juego y el desarrollo del niño.....	38
Tipos de juego .....	40

Estructura de los juegos .....	43
Procesos metodológicos de los juegos.....	45
Reglas de los juegos.....	48
El Manual.....	52

## **CAPITULO II**

Presentación Análisis e interpretación de resultados.....	57
Caracterización de la Institución Educativa.....	57
Análisis de encuestas realizadas a los niños.....	61
Análisis de encuestas realizadas a los padres de familia.....	66
Análisis de encuestas realizadas a los maestros.....	71
Verificación de la hipótesis.....	76

## **CAPITULO III**

### **PROPUESTA**

Presentación.....	78
Antecedentes.....	78
Datos informativos.....	80
Justificación.....	80
Objetivo general.....	83
Objetivos específicos.....	83
Fundamentación.....	84
Instrucciones.....	85
Desarrollo de la propuesta.....	86
Plan operativo.....	147

Evaluación de la propuesta.....	149
Conclusiones.....	150
Recomendaciones.....	151
Referencias bibliográficas.....	152
Anexos.....	155

**TEMA:**

“LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO MEDIO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN LOS NIÑOS DE LOS SEXTOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA DOCENTE “Dr. PABLO HERRERA” DE LA CIUDAD DE PUJILÍ EN EL AÑO LECTIVO 2007-2008 “

**RESUMEN**

El presente aporte investigativo tiene el carácter cualitativo, el mismo que está basado en el paradigma crítico propositivo ya que es un proyecto factible de realizarlo, cuenta con una amplia bibliografía y actualizada , además se basa en la investigación de campo. El problema se presenta por que en la institución objeto de estudio no se da importancia a la actividad recreativa y tampoco se dispone de documentos básicos que permitan fomentar esta actividad en los niños de la escuela. La construcción del marco teórico y la elaboración de la metodología se basa en los principios de la educación crítica La metodología que se empleo en el presente trabajo investigativo se la realizo a través de la técnica de la encuesta cuya validez y confiabilidad se determinarán a través del juicio de expertos y el análisis crítico del grupo investigador, lo que permitirá llegar a una confiabilidad aceptable, y será valorada utilizando la estadística, cumpliendo los objetivos de las interrogantes y del marco teórico, la propuesta alternativa de la investigación contendrá: presentación, justificación, objetivos. Consideramos que la presente propuesta permitirá mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Cultura Física a través de la aplicación de diversos juegos recreativos, todo esto permitirá despertar el interés en los niños, para desarrollar sus habilidades y destrezas.

## SUMMARY

The present contributes investigative he/she has the qualitative character, the same one that is based since on the paradigm critical propositivo it is a feasible project of carrying out it, it has a wide bibliography and up-to-date, it is also based on the field investigation. The problem is presented for that in the institution study object importance is not given to the recreational activity and neither he/she has basic documents that allow to foment this activity in the children of the school. The construction of the theoretical mark and the elaboration of the methodology is based on the principles of the critical education The methodology that you employment presently investigative work is carried out it through the technique of the survey whose validity and dependability will be determined through the trial of experts and the critical analysis of the investigating group, what will allow to arrive to an acceptable dependability, and it will be valued using the statistic, completing the objectives of the queries and of the theoretical mark, the alternative proposal of the investigation will contain: presentation, justification, objectives. We consider that the proposed present will allow to improve the process of Teaching Learning of the Physical Culture through the application of diverse recreational games, all this will allow to wake up the interest in the children, to develop its abilities and dexterities.

## INTRODUCCIÓN

Siendo la Cultura Física en la actualidad una Área del conocimiento muy importante dentro de la formación de los niños en los aspectos Cognitivo, Psicomotor y Socioafectivo, es de suma importancia en este proceso de Enseñanza Aprendizaje introducir nuevos modelos para impartir esta asignatura, debido a que estas se han convertido en rígidas, verticales y sobre todo los niños han perdido el gusto por la práctica de actividades deportivas y recreativas.

Paradójicamente los más afectados por esta situación en el PEA son los niños, quienes por falta de una planificación y motivación continua en estas clases han dejado de lado las actividades deportivas y lúdicas y prefiriendo en la mayoría de los casos dedicarse a los juegos electrónicos y en otros al sedentarismo.

Los aspectos mencionados anteriormente han incidido en el proceso educativo, lo cual ha llevado a que estén obesos y sobre todo han perdido ganas de jugar y divertirse sanamente, estos aspectos se han convertido en una problemática educativa para lo cual vemos que el tema de investigación es de gran importancia en el Campo Educativo y sobre todo formativo..

Novedad Científica. Lo novedoso de este importante tema es que hasta la presente fecha no existen trabajos similares en las escuela objeto de estudio,

es por eso la necesidad de aportar con esta clase de trabajo, el cual va a permitir que los profesores de Cultura Física de la Escuela Dr. Pablo Herrera cuenten con un manual didáctico de juegos recreativos el mismo que les permita orientar de manera eficiente la enseñanza de la Cultura Física a través de los juegos recreativos

La formulación del problema es: De que manera incide el desconocimiento y la aplicación de los juegos recreativos en las clases de Cultura Física en los niños de la Escuela Dr. Pablo Herrera del cantón Pujilí.

Los objetivos del presente trabajo de investigación se presentan de la siguiente manera:

**Objetivo General:**

- Orientar de manera eficiente las clases de Cultura Física, a través de la aplicación de juegos recreativos a los niños de la Escuela Dr. Pablo Herrera del Cantón Pujilí.

**Objetivos Específicos:**

- Analizar los fundamentos teóricos de la recreación que faciliten conocer los diferentes juegos recreativos para ponerlos en práctica con los niños de la Institución para alcanzar aprendizajes significativos en el campo de la Cultura Física.
- Identificar de que manera se orienta las prácticas recreativas en la Institución.
- Elaborar una Manual de Juegos recreativos para dar importancia a la recreación como medio esencial en la formación de los niños

**La Hipótesis es:**

Al contar con un manual de juegos recreativos permitirá orientar de manera eficiente las prácticas recreativas de los niños de la escuela Dr. Pablo Herrera del cantón Pujilí.

**Las variables son:**

**Variable Independiente:** Al contar con un manual de juegos recreativos.

**Variable Dependiente:** Permitirá orientar de manera eficiente las prácticas recreativas de los niños de la escuela Dr. Pablo Herrera del cantón Pujilí.

El presente trabajo de investigación está estructurado en tres capítulos que se detallan a continuación de la siguiente manera:

**Capítulo I:** Abarca la recopilación de información bibliográfica la misma que permite sustentar la fundamentación teórica con temas de vital importancia en el campo de la actividad deportiva y recreativa.

**Capítulo II:** Comprende la metodología que se aplicará en el proyecto, el diseño de la investigación, la población y muestra que se va a investigar, la ejecución de las variables propuestas, así como la recolección, procesamiento y análisis de datos obtenidos, para finalmente encontrar los criterios de la propuesta factible.

**Capítulo III:** Contiene la propuesta como alternativa válida para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la cultura física basada en la aplicación de juegos recreativos.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

El presente capítulo contempla a la Cultura Física, su historia, los campos de la Cultura Física, el juego y su clasificación, la recreación como eje integrador de esta temática; elementos indispensables que servirán de base para los profesionales de la Cultura Física.

#### **1.1. LA CULTURA FÍSICA COMO ÁREA DE ESTUDIO**

La Cultura Física ha tenido un avance significativo dentro de la educación ecuatoriana debido a que se han realizado cambios dentro de los programas que se utilizan en la reforma educativa de esta área tanto en la educación básica como también para en bachillerato.

Por este motivo la Cultura Física en los últimos tiempos ha alcanzado un importancia significativa dentro de la educación y formación de los niños y jóvenes, lo cual a sobrellevado a que en sus procesos de enseñanza - aprendizaje los maestros dirijan al desarrollo de capacidades y destrezas lo cual incide directamente a la formación de la personalidad y el carácter de los niños.

Lo anteriormente mencionado hace que esta área de estudio participe dentro de la formación integral de los niños y que sobre todo aporta directamente en el mejoramiento de la educación ecuatoriana como medio de relación de esta área con las demás áreas de estudio aportando como un factor socialmente útil.

Esta área de estudio y formación de los niños hoy se la considera como la herramienta de desarrollo de los individuos debido a que en los procesos educativos se dan relaciones sociales, afectivas y también relaciones con el mundo circundante a través de las actividades formativas , deportivas y recreativas pero siempre con un enfoque de rescate de la cultura nacional a través de los manifestaciones artísticas como los bailes, danzas y también con la recreación y la utilización de los juegos recreativos pero sin dejar de lado la enseñanza de normas , reglamentos y conceptos los cuales permiten el desarrollo de las actividades educativas en esta área en forma integra y total.

Estos cambios han producido el avance de esta área de estudio y de formación pero lamentablemente no se ha tomado en cuenta a los juegos como medio desarrollo de los niños y jóvenes lo cual no ha permitido una formación integral con una educación que responda a las necesidades de cada institución como también a la realidad educativa.

En base a esta realidad de la Cultura Física nosotros afirmamos que para que se cumpla el objetivo esta debe incorporar en cada uno de los programas a los juegos recreativos como base de la formación y desarrollo de las habilidades y destrezas de los individuos, pero con la aplicación correcta de los métodos, técnicas y sobre todo que cumpla el carácter formativo y disciplinario de esta área en el proceso educativo durante la vida estudiantil y sobre todo haciendo que en su futuro estos se inclinen por actividades deportivas y recreativas evitando los malos hábitos.

## **1.2. HISTORIA DE LA CULTURA FÍSICA**

Según el Dr. William Sánchez en su obra Planificación Curricular de Cultura Física (Pág. 41, 52) manifiesta que el desarrollo histórico de la Cultura Física en el país ha pasado por diferentes etapas que comienza desde la etapa primitiva y sus primeros antecesores fueron los famosos chasquis, para después con el aparecimiento de la república iniciar con la práctica de algunas actividades físicas.

Los autores consideran que la Cultura Física ha tenido varias transformaciones hasta la actualidad, lo que ha permitido dar verdadera importancia a esta disciplina.

En el año 1901 a 1905 se empieza en los colegios normales a impartir la enseñanza de esta área de estudio a los futuros maestros de la patria, para lo cual en el año 1925, se contrata al profesor Sueco Don Goesta Wellenius, para que oriente la enseñanza de Educación Física a los estudiantes de los Institutos Pedagógicos; quien entrega sus primeros conocimientos sobre la instrucción física, en esta época se impartió específicamente clases de gimnasia corporal y calisténica y se aplicó específicamente una metodología rígida y militarizada dando como resultado una formación militarizada y rígida que hasta hace algunos años atrás se utilizó.

Más tarde el 9 de agosto de 1937 se dicta el decreto supremo en el que se señala la reorganización de la Educación Física en el País pero lamentablemente luego de estos cambios estructurados fue totalmente abandonada y descuidada, es decir en las pocas instituciones se impartía esta disciplina mientras que en los sectores rurales no se impartía y solo en las instituciones urbanas se practicaba esta disciplina lo cual conllevó a que pierda el sentido de esta área de estudio, por otra parte es el gobierno del Gral. Eloy Alfaro que inicia oficialmente el conocimiento y práctica de la enseñanza de la Educación Física.

Por este motivo años más tarde específicamente el 3 de Mayo de 1955, se crea el centro de educación "Alfredo Pérez Guerrero" de la Universidad

Central del Ecuador, institución que años más tarde se transforma en Centro Académico de Formación Docente,

En el año de 1964, se plantea la reforma educativa en el país y es en el año de 1976 que se actualiza y reestructura los programas de estudio para la educación primaria y secundaria, donde lamentablemente se aprobó la ley de educación física, deportes y recreación y es aprobada mediante el decreto supremo número 2.347 del 21 de marzo de 1978; publicado en el registro oficial 556 del 31 de marzo del mismo año y reformada por decreto supremo número 3.575 del 20 de junio de 1979; esta lamentable realidad hizo que la Educación Física llamada en ese tiempo, dependa del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes cuyos funcionarios dejaron de lado una vez más a esta Área del conocimiento y la formación años más tarde en la década de los ochentas se publica una vez mas los programas de estudio de Educación Física, deportes y recreación para los niveles pre primario, primario y medio donde que por primera vez las autoridades de turno toman cartas sobre esta área y es en el año de 1997 se propone una verdadera reestructuración de esta área del conocimiento supuestamente y se propone la Reforma Curricular para la Educación como la Reforma Consensuada, donde también se entrega una propuesta específica sobre contenidos para el Área de Educación Física por parte del Ministerio de Educación y Cultura, a través de los organismos del EX DINADER y con el auspicio del PROMECEB la misma que acarrea problemas en virtud que se limita el conocimiento de otras

disciplinas deportivas, lo cual incide directamente en el desarrollo del deporte en el país misma que se había impartido con irresponsabilidad por parte del gobierno.

Por otro lado el 16 de marzo de 1999 el Gobierno de Gustavo Noboa suspende al DINADER, lo que ha dado lugar para que el deporte ecuatoriano sufra un nuevo atraso sobre algunas planificaciones que cumplía este organismo demostrándose una vez más la irresponsabilidad para la aplicación de la Educación Física en nuestro país, supresión que se hace mediante decreto ejecutivo N° 683 registro oficial 149.

El 30 de enero del 2003 mediante decreto ejecutivo en el registro oficial N° 11 en la cual el Presidente Lucio Gutiérrez crea la Secretaria Nacional del Deporte y la Recreación (SENADER); organismo que tiene el rango de Ministerio.

En los actuales momentos en nuestra provincia y específicamente en la Universidad Técnica de Cotopaxi a ofertado profesionales en esta área los cuales han ido ha llenar los espacios con nuevas ideas y proyectos encaminados a dar a conocer la importancia del desarrollo de esta área.

Podemos decir que esta área de estudio es tan antigua como el mismo hombre y llega a nuestro país en sus primeros pasos con los chasquis , la cual se desarrolla más tarde con el nombre de Educación Física, la cual

se impartió primeramente en las instituciones militares para luego ser insertada en la educación regular, pero lamentablemente solo con el objetivo disciplinario, militarista y de corte lineal , por otro lado podemos ver que en la década de los sesentas y setentas esta fue estructurada pero abandonada por los gobiernos de turno, para en los años noventas pasar a una reestructuración con la famosa Reforma Curricular la misma que en vez de mejorar esta área suprimió el conocimiento de algunas disciplinas deportivas, por otro lado el nefasto gobierno de Gustavo Novoa a fines de los años noventas suspende el DINADER, lo cual causo un desfase del deporte , por ultimo en el gobierno de Gutiérrez se crea el SENADER, la misma que tiene vigencia hasta la actualidad, es así, que haciendo un panorama de lo sucedido en el transcurso de la vida republicana de nuestro país nos damos cuenta que los gobiernos y las autoridades de turno no han hecho nada por el desarrollo del deporte y peor aun en beneficio de la educación ecuatoriana.

### **1.3. DEFINICIÓN**

#### **1.3.1. LA CULTURA FÍSICA**

Dentro de la concepción de la Cultura Física se tiene múltiples definiciones de varios autores debido a que esta es un Área que comprende los campos de la Educación Física el Deporte y la Recreación

y una multiplicidad de factores que la conforman, es así que se citara los siguientes.

En la Guía Didáctica N° 2 (Pág. 9, 10) manifiesta que “la Cultura Física en su nuevo momento es la representación y consideración de los aspectos transculturales y tradicionales donde se prepara al niño, al joven para la vida en una relación directa y positiva con los movimientos y lo recreativo.

Consideramos que la Cultura Física prepara al ser humano de manera integral en los campos cognitivo socio afectivo y psicomotor.

Para el Dr. William Sánchez Díaz en su obra Planificación Curricular de Cultura Física (Pág. 8,9) alude que” la Cultura Física es una manifestación Filosófica que se sustenta sobre la base del desarrollo de la sociedad, forma parte de la súper estructura, se convierte en un conjunto de conocimientos y principios filosóficos ya que los medios y modos de producción al interrelacionarse entre si, permiten la ejecución de las actividades del ser humano”.

Estamos de acuerdo con el autor ya que la Cultura Física permite integrar al individuo a la sociedad a través de la participación activa en varios eventos deportivos.

“La Cultura Física es parte de la Cultura General que incluye la música, la literatura, la religión, la arquitectura, las costumbres, etc., esta área es específica y el Ecuador tiene sus especialidades como el ecuavoley, la pelota nacional, los bailes tradicionales, indo futbol.”

Por otro lado podemos manifestar que para nosotros la Cultura Física es un Área formativa, educativa y recreativa, donde se desarrollan las capacidades, habilidades y destrezas de los individuos a través del movimiento corporal y las expresiones lúdicas y sus manifestaciones culturales como el baile, la danza, la ronda que nos permiten la expresión verdadera de la nacionalidad Ecuatoriana

#### **1.4. CAMPOS DE LA CULTURA FÍSICA**

##### **1.4.1. EDUCACIÓN FÍSICA**

Es la parte intencional con la que el profesor alcanza de los estudiantes el aprendizaje de los contenidos básicos de la Cultura Física.

##### **1.4.2. DEPORTE**

Son campos de la aplicación de lo aprendido con la intención de que el individuo compita y compare su rendimiento.

### **1.4.3. LA RECREACIÓN**

Es el conjunto de actividades que le permite al ser humano disfrutar, divertirse, entretenerse de manera adecuada utilizando de manera eficiente el tiempo libre.

### **1.5. EL JUEGO**

Según el profesor Moreno Palos en su obra Juegos y Deportes Populares (Pág.67- 78) manifiesta que "El juego trasciende más allá de las estructuras en que pretenden conceptualarlo ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento del hombre y su desarrollo evolutivo, por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar, ejemplo: inda, lodus, oicus, asobu, aiba, sahaq, giocare, play, jover, spiel, kridati, jokata, etc.

Consideramos que el juego no deja de ser 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, ya que según el tema se aplicara los objetivos y materiales de juego.

Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin hombre. Las características de los juegos podrán ser diferentes, las intensidades diversas, los momentos evolutivos distintos, pero aun así

podremos encontrarles elementos comunes en todas las culturas, prácticamente todas las expresiones lúdicas poseen puntos en común.

Existen muchos juegos que revelan viejas costumbres, expresan acciones de la vida social, reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte, la noche y el día, es mediante el juego que las personas crean lo que esta de acuerdo con sus gustos, necesidades y deseos.

Este, no es una actividad específica del hombre, sino que es propia de cualquier especie animal superior; tampoco es una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutan del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida tiene características y fines diferentes, porque los intereses y motivaciones de cada grupo de edad son también diversas.

El componente motor del juego en las primeras edades disminuye progresivamente, para luego ir aumentando la complejidad del mismo; las formas de juego de los adultos son más sedentarias y a veces son utilizadas de forma inconsciente, lo que puede representar un medio equilibrador de su vida, favoreciendo en gran medida su inter-relación.

El juego es una conducta intrínsecamente motivada, nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, con violencia el sentido del juego a ninguna persona.

### **1.5.1. JUEGO ESPONTÁNEO.**

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión "actividad lúdica".

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia de la Lengua lo contempla como "un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde".

Sin embargo la propia multiplicidad de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características.

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Huizinga en su obra *los Juegos y la Recreación* manifiesta que "el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente

obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente” (Pág.14).

Creemos que en la actualidad el juego es muy importante porque permite al individuo despertar el interés en cada una de las actividades.

Cacigal Juan Manuel en su obra Los Juegos para las edades preescolares manifiesta que “el juego es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la atención” (Pág. 24).

Los autores consideramos que el juego en la edad preescolar es vital, porque el niño a través del juego aprende.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Callois, incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo a parte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas

Para los tesistas el juego es una expresión natural de las personas, que desde su infancia hasta las edades adultas lo ejecutan para liberarse de las actividades cotidianas y sedentarias del mundo de hoy, por esta razón es que se debe tomar a los juegos dentro de las actividades educativas como herramienta de desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y para que de esta manera el profesor motive y forme individuos positivos y útiles a la sociedad

## 1.6. DIFERENCIA ENTRE JUEGO Y DEPORTE

Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera:

El deporte es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado

El juego tiene carácter universal, es decir, que los niños de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee características diferentes en función de la cultura en la que se estudie.

Para nuestra concepción el deporte es una actividad donde el individuo pone en juegos sus habilidades, destrezas y sobre todo aplica los fundamentos técnicos de la disciplina que ha escogido, lo cual le ayuda a

diagnosticar sus falencias físicas y motoras para luego corregirlas y afianzarlas con el entrenamiento.

## **1.7. JUEGO VERSUS DIVERSIÓN**

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida, algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer, servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural, a mas es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, "El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las

autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho”.

El juego para nuestra concepción es toda actividad donde el individuo en forma indirecta lo ejecuta sin saber los objetivos de este, por lo tanto la recreación son todas las actividades lúdicas practicadas por todas las personas, como los niños, jóvenes, adultos para salir de la actividades cotidianas y sedentaria de sus vidas y por esta razón es muy importante realizar este tipo de actividades para el esparcimiento de todos.

## **1.8. EL JUEGO Y 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 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 inician desde el Pre kinder, el jardín de infantes y la Educación Básica o también llamada escuela primaria donde obligatoriamente se debe cambiar el tratamiento que se hace a los juegos recreativos, así como también la adopción de normas y reglas que repercuta en el desarrollo social, pues se tiene que respetar las normas establecidas para y por los jugadores y someter las críticas individuales a las de grupo.

Según la Guía de Estudios y Guía Didáctica (Pág. 58) manifiesta las diferencias que deben tener en la aplicación de los juegos de acuerdo a las edades cronológicas de los niños así:

“Entre los 4 y 5 años de edad el juego le permite al niño 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

El niño de 6 y 8 años toma 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.

A los 8-10 años el niño sabe 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.

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, como también el ejercicio del juego. Para que una tarea represente una situación lúdica, debe tener una organización interna del juego o sea que estén presentes los elementos constitutivos del juego y que los demás lo reconozcan como tal y se identifique como su papel dentro de él”.

Para nuestro criterio es muy importante tomar en cuenta cada una de las etapas de desarrollo evolutivo y cronológico de los niños, por que esto es un índice que ayuda a determinar al maestro que capacidades, habilidades y destrezas se debe desarrollar y que juegos específicos se debe aplicar para el logro del objetivo de estos

## **1.9. LA RECREACIÓN**

El término, según reconocen algunos autores, se pone de moda en los años cincuenta, no significa que antes no hubiera estado presente, implica que en este momento comienza a generalizarse su uso, y por tanto colmarse de significados.

Una vez incorporado socialmente el derecho a una mayor disponibilidad de tiempo libre, comienza a hablarse de una "recreación racional". Se afirma que las actividades recreativas posibilitan la expresión de nuevas necesidades y capacidades. Esto implica que se ratifica la autonomía progresiva que va tomando un conjunto de actividades, que en estrecha relación con las demandas de las destrezas exigidas en los ámbitos laborales, se adaptan al ámbito del tiempo libre y van a su vez evolucionando con características propias. De esta forma se explica el disfrute de actividades muy difundidas en la bibliografía específica, el "bricolage", "jardinería", "do it your self" todas actividades que promovían las habilidades manuales, en reacción a los objetos fabricados en serie y desde el supuesto que el ejercicio de las habilidades manuales respondiera a una necesidad de romper el trabajo automatizado. Lo cierto es que tales actividades transferían los criterios de eficiencia, utilidad, racionalidad presentes en el mundo del trabajo industrial en consolidación, y a su vez demandaban la adquisición de las "herramientas" para su ejecución, es decir comenzaban a imponer el consumo en el ámbito del tiempo libre del trabajador. Esclarecedora es en este sentido la definición de M. Mead (1957), quien propone que la recreación "condensa una actitud de placer condicional que relaciona el trabajo y el juego".

### 1.9.1. CONCEPTOS DE RECREACION

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

“La recreación es el interés en las cosas que hace la gente, mas bien que en 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 tan bien al desarrollo personal y el de la comunidad.”

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

Definición de recreación tomada por Taylor comportamientos que son realizados voluntariamente, y que intrínsecamente 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.

De igual manera se encuentra clasificaciones de la recreación, que van desde la posibilidad que tiene el individuo de interactuar con su cuerpo a partir de las vivencias recreativas, como son:

### **1.9.2. RECREACIÓN ACTIVA**

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

### **1.9.3. RECREACIÓN PASIVA**

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

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

Esto ha permitido generar herramientas que posibilitan posicionar la recreación en el sitio que le pertenece como servicio social básico y como instrumento esencial dentro de la educación como la búsqueda de crecimiento personal y de la comunidad que fortalezcan los lazos de convivencia orientados hacia una mejor calidad de vida. Desde estas consideraciones se quiere brindar a los niños un programa recreativo para

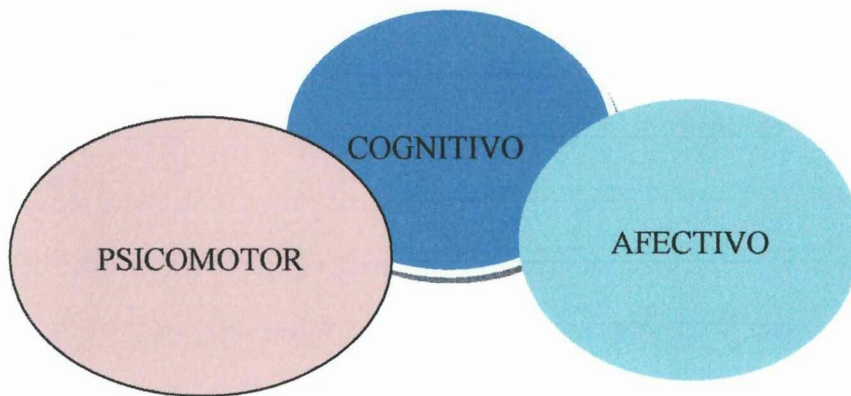
que desarrollen sus habilidades y destrezas pero sobre todo según los intereses y perspectivas individuales y grupales.

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

#### **1.9.4. EL VALOR DE LA RECREACION**

Según Huizinga en su obra *Los Juegos y la Recreación* (Pág. 26-28) 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 interrelacionadas como se muestra en el siguiente grafico.

Consideramos que la recreación presta un sin número de beneficios siempre y cuando se utilice de manera adecuada el tiempo libre en estas actividades.



Cada uno de estos dominios representa una categoría y un potencial beneficio, la participación en la recreación puede acumular beneficios en uno o en todos los dominios.

#### **1.9.5. BENEFICIOS GENERALES**

La participación en recreación es valorada en términos de su contribución a la calidad de vida. Los atributos y resultados de la participación en recreación son construidos por cada participante individualmente. Los beneficios personales podrían estar en las áreas del goce, la adquisición de actitudes positivas como la habilidad, la creatividad, la integración cuerpo, mente y la espiritualidad.

En la estructuración de las actividades para las personas con limitación visual, deben emplearse las estrategias necesarias para que el participante adquiera una serie de habilidades que requerirá en su vida diaria (desplazarse mejor, adoptar mejor postura, orientarse mejor, etc.)

### 1.9.6. BENEFICIOS INDIVIDUALES

Los beneficios vistos desde el punto de vista individual pueden ser representados desde el siguiente cuadro:

Cognitivo	Afectivo/social	Psicomotor	Psicológico
.Incremento de habilidades.	.Mayor socialización	.Adquisición de una mejor condición física	.Se fomenta la autoestima, a través de la mejora del auto concepto y la autoimagen
.Mejoras en procesos básicos (memoria, atención, concentración)	.Mayor oportunidad de participación	.Mejoramiento del esquema corporal	.Se generan sentimientos de bienestar
.Posibilidad de adquirir nuevos aprendizajes.	.Integración Social y aceptación	.Potenciación del sentido kinestesico	.Afirmación de la identidad
.Integración mente- cuerpo- espíritu	.Mejora las técnicas de comunicación	.Incremento de la fuerza muscular	.Percepción de libertad
se incrementan los escenarios de participación desde el fomento y	Se adquiere .Habilidad individual para asumir cambios en su vida de forma positiva.	.Utilización adecuada de la respiración	.Reducción del estrés
	.Motivación para el cambio de	.Mejora la coordinación general	-Incremento del sentido de superación y de competencia con
		.Fortalece ligamentos y tendones	
		.Mejora el	

desarrollo del pensamiento .se da una mayor integración sensorial .Mejoramiento de las habilidades preceptúales	estilo de vida	equilibrio estático y dinámico .Adquiere mayor agilidad y flexibilidad .Mejora la postura(alineación muscular, marcha y tono muscular) .Otorga una mejor calidad a los movimientos	uno mismo. .Enseña técnicas para disminuir los comportamientos disfuncionales .Enseña los beneficios de la salud
---	----------------	--	--

Los beneficios individuales de la recreación encuentran un soporte valioso, que además sirve como complemento a lo que es la actividad en sí, ese componente lo constituye el aspecto terapéutico, puesto que la recreación previene la ansiedad, otorga espacios para combatir la frustración, previene la drogadicción y contribuye enormemente con cualquier proceso de rehabilitación que conduzca hacia una posterior y verdadera integración funcional.

En las personas con limitación visual, la recreación puede convertirse en un instrumento facilitador de procesos de integración, debido a que esta

población presenta grandes espacios para el tiempo libre, por ello deben promoverse acciones que potencien su uso para un esparcimiento enriquecedor.

Por esta razón creemos que es muy importante resaltar lo trascendental que resulta la recreación, y hay que emprender la creación de una cultura para el ocio y el tiempo libre, a través de la generación e implementación de programas en el entorno educativo, desde la construcción de un sentido social que beneficie la integración de la trilogía educativa, desde todos los puntos de vista.

La premisa fundamental de la que parte esta conferencia es que el desarrollo trasciende la adquisición de bienes materiales, los cuales por sí solos no determinan la calidad de vida de las personas.

En un país de múltiples pobreza, y dado que se da preeminencia a la pobreza económica por su impacto en la vida de las personas, la recreación se ve subordinada en la inversión a otras necesidades, en un marco de priorización donde es relegada a un último plano. En este escenario el posicionamiento de la recreación es un desafío para quienes trabajamos en el sector y demanda una serie de competencias que les permitan a los profesionales argumentar de manera sólida la **importancia** de invertir en ella.

Asumir a la recreación como mediadora de procesos de desarrollo humano, significa comprenderla desde sus beneficios en cada una de las dimensiones de desarrollo de los seres humanos y tener claridad sobre las condiciones que hacen estos beneficios posibles.

Las prácticas recreativas son entendidas como complementarias a los procesos de aprendizaje y desarrollo cultural y como una herramienta para romper con los círculos de pobreza, dependencia, inactividad violencia y con los sentimientos de marginación y exclusión, los cuales a su vez se encuentran asociados a la pérdida de la autoestima.

El ocio y la recreación proporcionan un medio para estimular el crecimiento y la transformación personal positiva aunque se deba considerar que igual personas o grupos pueden asumir alternativas y prácticas que no necesariamente conducen a consecuencias negativas o que puede ser utilizado como instrumento para perpetuar valores inequitativos. Un ocio orientado al desarrollo humano, es un satisfactor de las necesidades humanas, de autonomía, competencia, de expresión personal e interacción social dentro del entorno del individuo. Sin embargo, el ocio no contribuirá al desarrollo humano en ausencia de una dimensión moral y ética sostenible, por lo tanto hay que tener en cuenta que el ocio y la recreación reproducen muy diversos valores y expresiones que igual no son consecuentes con una sociedad sostenible, por lo tanto, se deben combinar con los valores sociales que sustentan la

equidad, y que contradigan aquellos que no propician un desarrollo humano desde las identidades personales y sociales, fomentando que éstas se construyan desde posturas éticas mínimas, intersubjetivas y racionales. Esto implica llegar a acuerdos, incluso dentro del sector de la recreación, de cuáles son los valores que han de sustentar un marco social que promueva el desarrollo humano a partir del fomento del potencial humano creativo, de las capacidades que influyen positivamente sobre los individuos y los grupos, y el autocontrol de los negativos, como el robo, el homicidio, el abuso de los recursos naturales

### **Condiciones para abrir oportunidades de desarrollo humano desde la recreación**

Lograr el acceso a contextos de ocio y recreación que garanticen de manera sostenible sus beneficios requiere de unas condiciones éticas, políticas, de empoderamiento individual y colectivo, de desarrollo del conocimiento que hagan de los espacios humanos, etc., ambientes para el desarrollo humano con impacto sobre los niveles y condiciones de vida de las personas.

**Condiciones éticas:** La vinculación de la recreación con el desarrollo, por si misma lleva a consideraciones de tipo ético. Cuál es el tipo de sociedad que se desea construir, desde que valores y con qué fines son preguntas que se hacen desde la recreación por su alto poder de transformación social e individual. A menudo se piensa que dado el

carácter imprescindible de la recreación de favorecer el placer y la diversión en la vivencia, es contradictorio pretender abordar asuntos serios de la vida a partir de la misma. Sin embargo, una experiencia satisfactoria y alegre no excluye la posibilidad de conocimiento sobre sí mismo, de reflexión y reconocimiento realidades que pueden ser transformadas.

Es justamente la posibilidad de potenciar la dimensión lúdica de los sujetos como transversal a sus experiencias de vida, es un desafío para la recreación.

**Condiciones políticas.** Estas son vistas desde varios aspectos. Por una parte, se refiere a las condiciones políticas que requiere el sector mismo para que se incremente la inversión en recreación. Supone por lo tanto un posicionamiento en las instancias de decisión nacional que asegure que la recreación sea tomada en cuenta tanto en las políticas públicas sociales como en los planes de desarrollo en todos los ámbitos.

**Condiciones desde los ámbitos de interacción:** La institución educativa pública o privada, la empresa, la familia, la comunidad, son espacios donde por excelencia es posible generar procesos de educación para el ocio y la recreación. Difícilmente será posible que programas aislados de las dinámicas de los seres humanos en la vida cotidiana logren los beneficios esperados de la recreación. Por ejemplo, desde las políticas

empresariales pueden facilitar o favorecer procesos de educación para el ocio y la recreación. El tipo de oferta que se le ofrezca al empleado, sus posibilidades de disfrute de tiempo libre y los “usos” de la recreación son determinantes aspectos de empoderamiento en este ámbito, o por el contrario, puede constituirse en un factor de alineación de procesos de cambio para que nada cambie.

**Condiciones relacionadas con el conocimiento:** Se parte del supuesto que el conocimiento es desarrollo. Garantizar que el ocio y la recreación contribuyan al desarrollo humano a través de los beneficios en dimensiones concretas del sujeto, es posible en la medida que los satisfactores que se construyan a partir de la articulación de elementos ideológicos, teóricos y metodológicos, partan de un conocimiento a profundidad tanto del ocio y la recreación como de aquellas áreas sobre las que pretende tener un efecto.

La sostenibilidad del sector de la recreación y la garantía del valor de su impacto social, educativo, económico, por mencionar algunas de sus categorías de beneficios, requiere un proceso continuo de producción y validación de conocimiento y una interrelación permanente con otras áreas de conocimiento.

Los anteriores son apenas algunas de las condiciones sobre las cuales sería necesario actuar para garantizar una oferta de ocio y recreación

equitativa y justa, muchos otros aspectos no son considerados en este análisis, pero por ello no menos importantes, tales como la incidencia sobre el manejo que los medios masivos de comunicación dan a la misma, el papel de la industria del entretenimiento en la construcción de imaginarios; el problema de la exclusión, el papel de la globalización, del desarrollo tecnológico, son entre otros aspectos que se deberían abordar para ser socialmente responsables.

### **Los beneficios de la recreación**

La recreación es un derecho humano básico, como son la educación, el trabajo y la salud.

Nadie debe verse privado de este derecho por razones de género, orientación sexual, edad, raza, credo, estado de salud, discapacidad o condición económica. El desarrollo del ocio se facilita a través de la provisión de las condiciones de vida básicas como la seguridad, el cobijo, los ingresos, la educación, los recursos sostenibles, la equidad y la justicia social.

Las sociedades son complejas y están interrelacionadas y la recreación no puede separarse del resto de los objetivos vitales. Para lograr un estado de bienestar físico, mental y social, un individuo o grupo debe ser capaz de identificar y materializar sus aspiraciones, satisfacer sus

necesidades e interactuar positivamente con el entorno. Por lo tanto el ocio se considera un recurso para mejorar la calidad de vida.

El concepto moderno de la recreación la define con un sentido más social, en la medida que tiene impacto no únicamente sobre el desarrollo de la personalidad individual sino que busca que este desarrollo trascienda al ámbito local y propicie dinámicas de mejoramiento y autodependencia de las comunidades, a partir de unos indicadores y beneficios que deben ser garantizados en la calidad de vivencia, la cual debe respetar su dimensión humana esencial: la lúdica, las actitudes y la libertad de elección por parte de quien se re-crea

La psicología evolutiva plantea un amplio rango de factores que pueden influir en el desarrollo humano. Incluye áreas de estudio como la psicología, la genética, la historia psicosocial, la educación, la religión, la familia, el hogar, el estatus socioeconómico y la cultura. Como se observará desde las diferentes categorías de beneficios, las experiencias de ocio y recreación facilitadas por satisfactores sinérgicos, abordan muchos de estos factores, en la medida que no se dan únicamente en el contexto de lo individual sino también de lo colectivo.

Por otra parte, tales factores se pueden ver desde las necesidades planteadas por Max

Neff e igualmente desde los derechos. Es decir se plantea como categoría incluyente a las necesidades, partiendo del supuesto que a partir de su realización se logran las condiciones deseadas para alcanzar los niveles de desarrollo a escala humana esperados y que en la medida que esto sea posible es porque los ciudadanos de un país como sujetos de derechos están teniendo acceso las condiciones necesarias para su desarrollo.

#### **Beneficios de la recreación:**

**Beneficios individuales:** Se refiere a las oportunidades para vivir, aprender y llevar una vida satisfactoria y productiva así como para encontrar caminos para experimentar sus propósitos, placer, salud y bienestar.

**Beneficios comunitarios:** Se refiere a las oportunidades para vivir e interactuar con la familia, los grupos de trabajo, los vecindarios, las comunidades y el mundo.

**Beneficios ambientales:** Provee y preserva parques y espacios abiertos mejora la motivación para visitar un área así como contribuye a la seguridad y salud de sus habitantes,

**Beneficios económicos:** Los parques y la recreación son más que servicios que se venden, contribuyen al bienestar de los individuos para la continuidad y viabilidad de las comunidades y el mundo. Otros beneficios incluyen: estímulo económico, reduce los costos de salud, reduce el vandalismo y el crimen, cataliza el turismo, mantiene una fuerza de trabajo productivo.

La recreación puede ser utilizada para mejorar la infraestructura de la comunidad a partir de la construcción de infraestructura, servicios y programas, fuentes de trabajo y en general resultados que mejoran la calidad de vida. Aquí se considera de mucha **importancia** el hecho que en los procesos de planeación urbana y desarrollo de las ciudades y municipios, sea considerada La recreación como un elemento que contribuye a la sostenibilidad y en general a mejores entornos para las personas.

#### **1.10. LOS JUEGOS RECREATIVOS**

Para el profesor Moreno Palos en su obra Juegos y Deportes Populares (Pág. 24-30) los Juegos Recreativos son “un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en

una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer”.

Es imprescindible para los investigadores destacar que en muchos lugares recreativos surge el juego libre y espontáneo, es decir que el juego no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque esta de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen. Ej.: bailar trompos, las cogidas, construir una cometa y ponerla a volar.

Por otro lado para Moreno Palos citado anteriormente se debe abordar tres conceptos que son utilizados como sinónimos y obedecen a los términos: Juegos autóctonos, Juegos populares y Juegos tradicionales, cada uno de ellos define un tipo de juego específico.

- **Juego autóctono:** Es aquel que es originario de un país.
- **Juego popular:** Es el juego practicado por el pueblo o masa, no obstante también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular o sea de la que no es erudita, a pesar de que no fuese elevado el número de practicantes.

- **Juego tradicional:** Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural.

### 1.11. EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO

Para Borja Solen en su texto el Juego Infantil, (Pág.1- 3) 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”.

Los juegos no son un pasatiempo, constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por eso presentan toda una serie de características que los diferencia de cualquier otra forma de ejercitación física, estas son:

- Tienen por objetivo el gusto por jugar, sin otras complicaciones.
- Poseen flexibilidad en la interpretación y en el cambio de las reglas.
- Debe existir capacidad de aceptación por parte de los jugadores, de los múltiples cambios de rol que en ellos ocurre.
- Son actividades donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en si mismo y la decisión.
- Tienen gran importancia los procesos comunicativos.
- Su finalidad no es la competición reglamentada, sino el placer de jugar por diversión.

Para nuestra concepción los juegos deben ser aplicados en todas las actividades de desarrollo educativo y formativo de los individuos debido a

que son un medio de desarrollo intelectual, motor y afectivo que tienen las personas.

### **1.12. TIPOS DE JUEGOS**

Según el poeta y filósofo Schiller mencionado en la Guía Didáctica de Rondas y Canciones (Pág.25, 27) manifiesta que el "juego es un fenómeno social del ser humano que va desde el manipuleo de un objeto por un bebé hasta el partido profesional de fútbol". Pero el desarrollo del niño nos da la pauta para encontrar diferentes tipos de juegos, que tienen diferencias inmensas pero al mismo tiempo algo en común. Lo que tienen en común nos permite decir "esto es un juego".

Estamos de acuerdo con el autor ya que el niño a través del juego va descubriendo diferentes formas y tipos de juego, donde se pone de manifiesto la creatividad.

Debemos saber qué es un juego, porque queremos enseñarles los juegos, entender más de su caracterización, de sus diferencias, de su organización, de sus funciones, efectos y condiciones.

Para solo aprender un juego no es necesaria una teoría, pero para comprender, organizar y jugar mejor, la comprensión es necesaria para la creación y la variación de juegos, porque solo comprendiendo estructuras, similitudes y diferencias se puede inventar y adaptar el juego a sus necesidades como niño, joven o adulto.

El marco de que es un juego es inmenso: El bebé en sus primeros meses juega con su biberón, con un palito, con su almohada, etc. A los dos y tres años empieza a jugar como chofer, mamá, carpintero, vaquero, etc. Y unos años más tarde el niño juega al gato y al ratón, a los perros y venados, a las escondidas, fútbol, básquet, juegos con reglas, estructura y cuerpo. Cada vez se incrementa la complejidad del tipo de juego en que participa el niño.

Estos diferentes tipos de juegos que no solamente juega el niño, sino que sigue jugando el joven y el adulto, según BUYTENDIJK en su obra Teoría de los Juegos Recreativos (Pág.45, 47) se clasifican de la siguiente manera:

### **1.12.1 JUGAR CON ALGO**

Juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento, ejemplo: Colocar colores, tamaños, etc.

En este tipo de juego, Jugar con algo el individuo explora su ambiente o su objeto con su imaginación siempre tratando de vencer problemas más difíciles.

Juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados, por ejemplo el gato y el ratón, un partido de fútbol, etc.

### **1.12.2. JUGAR COMO ALGO**

Juegos de imitación, de representación, de roles; ejemplo: Jugar al chofer, jugar al profesor.

En este tipo de juego, jugar como algo, los niños y adultos construyen un mundo imaginario, una realidad ficticia, representando roles que llaman la atención en su ambiente, el papá, la mamá, el mecánico, el maestro, el payaso, etc.

Estos dos tipos de juegos se caracterizan por que se realizan actividades donde los niños y las niñas, aprenden los elementos del mundo, su entorno y establece relaciones para desarrollar su inteligencia, sus habilidades y destrezas.

### **1.12.3. JUEGOS SOBRE ALGO**

En este tercer tipo de juegos, jugar sobre algo, el juego con ideas y reglas determinadas del campo recreativo y deportivo, siempre se juega sobre una idea central, coger a alguien (persecución), alcanzar goles (Fútbol, eua Voley), provocar fallas del adversario (tenis), vencer al adversario (lucha), etc.

## **1.13. ESTRUCTURA DE LOS JUEGOS**

### **1.13.1. DEFINICIONES Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

A pesar de que todos los juegos son esencialmente diferentes entre ellos, tienen algo en común, si no tuviesen esto no se llamarían juegos o jugar y esto nos da la muestra para puntualizar ideas que definen a los juegos:

Según el Programa de Estudio de Cultura Física (Pág.58), manifiesta que el juego tiene las siguientes características:

En un juego nunca se sabe de antemano como sale.

En un juego siempre existe algo de interacción sea con objetos o con personas.

Un juego siempre es un mundo aparte del mundo serio, ejemplo; el trabajo.

### **1.13.2. LOS JUEGOS ORGANIZADOS**

Estos permiten el desarrollo físico y mental en los niños por que propenden al desarrollo el pensamiento, se practican valores, es decir se encamina a una educación integral del individuo.

En la educación básica los juegos recreativos organizados permiten en las clases de Cultura Física, la ejecución de actividades recreativas las mismas que promueven el desarrollo de la constitución física de los niños

mediante acciones creadoras de alegría y sus posibilidades para el desarrollo de las cualidades dinámicas, se reconocen y se aprovechan plenamente.

Los movimientos o fundamentos que se conocen con este tipo de juegos, se aprende jugando hasta ir aprendiendo paulatinamente las características propias de los juegos grandes vinculados íntimamente con las actividades deportivas ya estructurados, de esta manera los alumnos físicamente débiles y no muy bien dotados de su capacidad motriz, tienen también la posibilidad de lograr alegría, vivencias emocionales y éxito que ayudan a determinar en lo esencial su actitud frente a las actividades deportivas. De ahí que la tarea intrínseca de las clases de Cultura Física en la escuela ha de ser, en su mayor parte educación y formación de la constitución física del estudiante por medio del juego.

Generalmente los niños de sexto año de Educación Básica oscilan entre los 10 a 11 años de edad y por lo tanto presentan las condiciones necesarias para la introducción de los juegos deportivos o 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 de juego, se diferencia su rol dentro del grupo y del juego; se deben distinguir claramente el ejercicio del juego. Para que una tarea represente una situación lúdica debe tener una organización interna del juego, o sea que estén presentes los elementos constitutivos del juego y que los

demás lo reconozcan como tal y se identifique como su papel dentro de él.

Entre el juego simple del niño y el juego deporte en los adolescentes y adultos existen varias diferencias, pero la principal es que para el niño es una actividad espontánea y pura, mientras que para los adolescentes es una actividad placentera y conciente.

Por último los juegos no necesariamente están establecidos, estos se deben desarrollarlos en un nivel educativo específico de acuerdo a las edades cronológicas de los individuos y a las necesidades educativas - formativas, su aplicación debería constituirse en una acción muy importante en las clases de Cultura Física ya que estos se emplean para el ejercicio, esparcimiento del organismo humano y sus funciones, así como contribuyen a la formación y educación de sentimientos y normas de conducta para su vida actual y futura.

## **1.14. PROCESOS METODOLÓGICOS DE LOS JUEGOS**

### **1.14.1. ASPECTOS DIDÁCTICOS**

Organización y Autoorganización del Juego.

Para poder enseñar la autoorganización 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 como iniciar y como terminar el juego: por tiempo, por puntos, etc.

Estructurando esto tenemos el siguiente esquema:

<b>Las reglas de los juegos</b>	<b>En qué espacio y con qué implemento</b>	<b>Quiénes participan</b>	<b>Cómo Reglas específicas</b>	<b>Qué ideas del juego</b>	
En esta se indicarán las reglas para iniciar, continuar y terminar el juego	1. Tamaño de La cancha	Cuántos niños	- De movimiento	Perseguir	
	2. Superficie de la cancha	Y con quien vamos a jugar	- De interacción	Luchar	
	3. Objeto del juego		- Criterio	Colaborar	
	4. Implementos complementarios			- De éxito	Eliminar
				- Arbitraje	Saltar
				- Como iniciar	Reaccionar
				- Como continuar	Dar en el blanco
		- Como terminar	Superar		
				Idear y crear	

Según Dietrich citado en Guía metodológica N° 2 (Pág.67, 70) “manifiesta que hay que utilizar en los juegos etapas de mediación” y estas etapas son:

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.

### **1.15. REGLAS DE LOS JUEGOS**

Abstrayendo estas singularizaciones que definen a los juegos se pueden establecer un sistema dialéctico afirmando que se trata de un juego si tiene las siguientes características.

- Apertura, incertidumbre y regulación preestablecidas (Tensión)
- Acción y reacción (interacción)
- Creación y rutina (pensar)
- Movimiento y descanso (dinámica)
- Reto, riesgo y seguridad, habilidades conocidas (competencia)
- Libertad individual y marco con limitación objetiva (reglas)
- Cercanía y espacio libre (contacto físico)

Las particularidades de cualquier juego es que existan cambios entre las dos opciones; que haya tensión surgida de la Dialéctica de los cambios entre los dos extremos de cada criterio y que el juego quede fuera de la seriedad de la vida (dinero, trabajo, obligaciones, etc.) En el momento que interviene la seriedad de la vida existe el peligro de que se dañe el verdadero juego por ejemplo jugar por dinero.

Las características mencionadas nos ayudaran a establecer en cualquier situación pedagógica, las diferencias entre juegos buenos y juegos malos y a su vez nos van a dar pautas de cómo jugar mejor. Los juegos "con y como" mayormente no tienen nombre, estructura, organización preestablecida, reglas fijas; en conjunto no tienen cuerpo, dependen demasiado del sujeto y de la situación, de la improvisación espontánea. Si se les quita esta espontaneidad y casualidad pierden la calidad de juego. Los juegos sobre algo tienen este cuerpo, tienen reglas, estructura, nombre, organización y tratamos en la escuela de enseñar, como jugar mejor, esto significa como organizar el juego, como formular reglas, definir ideas, estructurar recursos, seleccionar personas, etc.

Todos los juegos indicados se agrupan en familias. Una familia es un ente que tiene características similares, tiene su nombre, es del mismo tipo, tiene su estilo, sus reglas. Igualmente las familias de juegos tienen sus particularidades.

Hay muchas otras posibilidades de sistematizar y estudiar juegos según diferentes teorías e intereses que pueden tener sentido en otros contextos. En el contexto pedagógico didáctico para un aprendizaje efectivo y creador

Para el tratamiento metodológico de los juegos según Guía Didáctica N° 1 (Pág. 12-13) considera oportuno subdividir en dos grandes grupos: juegos pequeños y juegos grandes

#### **1.15.1. JUEGOS PEQUEÑOS**

A los juegos pequeños se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del estudiante, sin grandes exigencias físicas, ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas.

El sentido de jugar un pequeño juego es mayormente satisfactorio en sí mismo con el efecto recreativo; pero también puede servir para otras funciones fuera del juego como son: calentamiento, entrenamiento, etc.

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

Dentro de los juegos pequeños se puede considerar dos tipos: juegos populares tradicionales y juegos en espacio reducido.

#### **1.15.2. JUEGOS POPULARES TRADICIONALES**

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

#### **1.15.3. LOS JUEGOS EN ESPACIO REDUCIDO**

Se complementa la subdivisión con los juegos de espacio reducido que son los que se ponen en práctica en diferentes situaciones sociales, educativas y deportivas.

#### **1.15.4. JUEGOS GRANDES**

A los juegos grandes se los define como una actividad lúdica con mayor complejidad, que desarrollan o necesitan un cierto nivel de capacidades y habilidades sean estas tácticas o técnicas y que preparan para los juegos (disciplinas) deportivos como básquet, fútbol, voleibol, tenis.

También los juegos iniciales y preparatorios para los juegos deportivos se incluyen en este tema, siempre y cuando mantengan la idea principal del juego que se va a ejecutar ejemplo: alcanzar goles, aunque puede ser reducida la complejidad, (fútbol, mete gol- tapa, uno contra uno).

Los niños aprenden los juegos deportivos, reduciendo las reglas al mínimo; el espacio, juegan con cualquier objeto, en cualquier ambiente, con menos requisitos técnicos y tácticos; solamente hay que observarlos para aprender como se enseña jugando fútbol, básquet, vóley, tenis.

El juego grande puede ser un juego pre deportivo o el juego deportivo mismo.

El juego pre deportivo contiene ya la idea, reglas, técnicas y tácticas del juego completo y no solo sirve para el juego deportivo, dependiendo de la edad, del ambiente y de las condiciones puede y debe tener sentido en sí mismo, sin pensar siempre en su utilidad para el deporte, ejemplos: mete gol tapa, indor fútbol, básquet a un cesto, etc.

#### **1.16. EL MANUAL**

Para Franklin Fincowsky y Enrique Benjamìn en su obra Manual administrativo (Pág. 12-20) manifiesta que "El Manual específicamente es un instrumento o herramienta que cuentan las organizaciones publicas

como privadas para facilitar el desarrollo de sus funciones académicas, administrativas y operativas.

Son fundamentalmente instrumentos de comunicación y ejecución.

Si bien existen distintos tipos de manuales podemos definirlos como un cuerpo sistemático, que contiene:

La descripción de las actividades que deben ser desarrolladas por los miembros de la organización o institución educativa y los procedimientos a través de los cuales esas actividades son cumplidas”.

Ubican la participación de cada componente de la organización educativo en el lugar que le corresponde, a los efectos del cumplimiento de los objetivos educacionales.

Por otro lado se puede decir también que un Manual es un documento que contiene la descripción de actividades que deben seguirse en la realización de las diligencias de una institución educativa o área de estudio.

Un manual incluye los procesos de enseñanza aprendizaje que intervienen en la labor educativa precisando sus contenidos y sobre todo su responsabilidad y participación.

Además contienen información sobre la planificación hasta la forma de evaluar lo que permite el correcto desarrollo de las actividades intra y extra curriculares.

En él también se encuentra registrada y transmitida sin distorsión la información básica referente al funcionamiento de todas las unidades de estudio, lo cual facilita las labores educativas.

#### **1.16.1. CONCEPTOS**

- Es un Instrumento administrativo que contiene en forma explícita, ordenada y sistemática.
- Es un libro en que se compendia lo más sustancial de una materia. documento o cartilla que contiene las nociones básicas de un arte o ciencia y su forma correcta de aplicación.
- Conjunto de instrucciones y explicaciones escritas que cubren distintas materias como políticas, educativas, métodos, planes de cuentas, trabajos de un sistema de contabilidad o de un sistema de cómputo.

### **1.16.2. UTILIDAD**

Permite conocer la actividad educativa en lo interno por lo que respecta a la planificación de tareas, ubicación, requerimientos y a los responsables de su ejecución.

Auxilian en la inducción del puesto y al adiestramiento y capacitación del personal ya que describen en forma detallada las actividades de cada área, sirve para el análisis o revisión de los procedimientos de un sistema. Interviene en la consulta de todo el personal.

Que se desee emprender tareas de simplificación de trabajo como análisis de tiempos, delegación de autoridad, etc.

Para establecer un sistema de información o bien modificar el ya existente.

Para uniformar y controlar el cumplimiento de las rutinas de trabajo y evitar su alteración arbitraria.

Determina en forma más sencilla las responsabilidades por fallas o errores.

Facilita las labores de auditoria, evaluación del control interno y su evaluación.

Aumenta la eficiencia de los empleados, indicándoles lo que deben hacer y cómo deben hacerlo.

Ayuda a la coordinación de actividades y evitar duplicidades.

Construye una base para el análisis posterior del trabajo y el mejoramiento de los sistemas, procedimientos y métodos.

Para nosotros es un instrumento que permite el manejo de las actividades escolares de acuerdo al área de trabajo en que se desempeñe y ayuda sobre todo a la distribución de tareas específicas planificadas para su buen funcionamiento administrativo y pedagógico

## **CAPÍTULO II**

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

En este capítulo contempla el análisis y la interpretación de las encuestas aplicadas a los profesores, alumnos y padres de familia de la Escuela Fiscal de Practica Docente “Dr. Pablo Herrera” del Cantón Pujilí, donde se logró obtener información verdadera y legitima, sobre la aplicación de los Juegos Recreativos como medio de desarrollo de las habilidades y destrezas en los Procesos de enseñanza Aprendizaje de esta área de Estudio.

#### **2.1. CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

El 17 de abril de 1919 fue creada por primera vez la Escuela Fiscal de Práctica Docente “Dr. Pablo Herrera” la misma que inicio sus labores en un local inadecuado de propiedad municipal posteriormente; pasó a unas aulas reducidas del Normal “Belisario Quevedo”; y en la actualidad se halla funcionando en su propio local situado al pie de la hermosa colina del Sinchaguasin.

La Escuela "Dr. Pablo Herrera ha ido adquiriendo día a día, prestigio gracias a la dinamia de todos y cada uno de las autoridades y maestros, que han laborado y continúan en el trabajo constante en pro de la institución, desde esa apoca la escuela se ha ido desarrollando por lo que hoy es una escuela completa y cuenta con 958 alumnos matriculados de primero a séptimo año de educación básica y una planta de profesores y personal administrativo distribuidos de la siguiente manera:

### **Personal Administrativo**

- ✓ Director de la institución (E): Lic. Franklin Vásconez

Laboratoristas:

- ✓ Laboratorio CC.NN: Lic. Gladis Enríquez
- ✓ Laboratorio Computo: Lic. Flavio Enríquez

### **Personal Docente**

- ✓ Profesores grado: 28 profesores

Del 100% de los maestros de la institución educativa el 63% tiene el titulo de tercer nivel mientras que el 37% restante solo tiene el titulo de profesor normalista lo cual hace ver que los miembros que conforman la institución educativa han ido mejorando su titulo profesional lo que ha incidido en la calidad de la educación que se imparte en este centro educativo.

## **Profesores Áreas Especiales**

- ✓ Profesores de Cultura Estética: 4 no tienen el título en el área
- ✓ Profesor idioma: 1
- ✓ Profesores de Cultura Física. 3

En lo referente al Área de Cultura Física los profesores que imparten esta asignatura no tienen un Manual Didáctico de Juegos Recreativos que les permita desarrollar las habilidades y destrezas de los niños de sexto año de Educación Básica, por lo que esta asignatura se ha venido ha menos dentro de los procesos académicos de esta área y ha incidido en el desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños.

**La institución cuenta con una infraestructura que se detalla a continuación:**

- ✓ Aulas Mixtas: 8
- ✓ Aulas prefabricadas: 18
- ✓ Aulas de hormigón: 5

### **Infraestructura deportiva:**

- ✓ Canchas mixtas: 4
- ✓ Gimnasio no existe

### **Implementos deportivos existentes en la institución:**

Balones, bastones, ulas, cuerdas, mini trampolín, colchonetas de caída 2, bala 1, disco 2, galletas 2.

En lo referente a la infraestructura deportiva y los implementos deportivos que posee la institución, se puede mencionar que es insuficiente para el número de niños que se educan en esta institución.

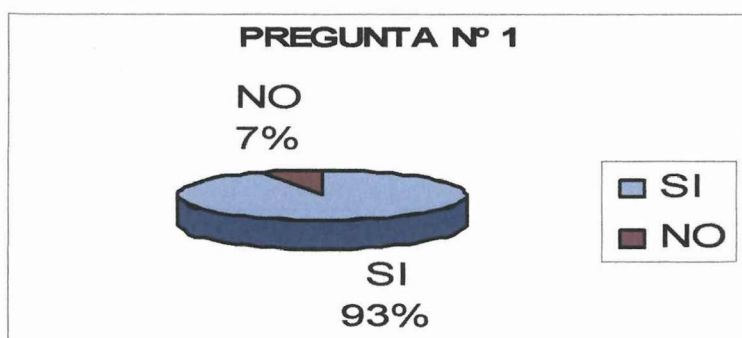
## 2.2 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS NIÑOS

### PREGUNTA N° 1

¿Conoce usted si en la institución se maneja a la Cultura Física a través de los juegos recreativos?

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

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS

Del total de niños encuestados, pocos expresan que si conocen que en la escuela se manejan las clases de Cultura Física a través de juegos, mientras que la parte restante que es la gran mayoría manifiestan que no conocen como se maneja la Cultura Física con la aplicación de los Juegos Recreativos.

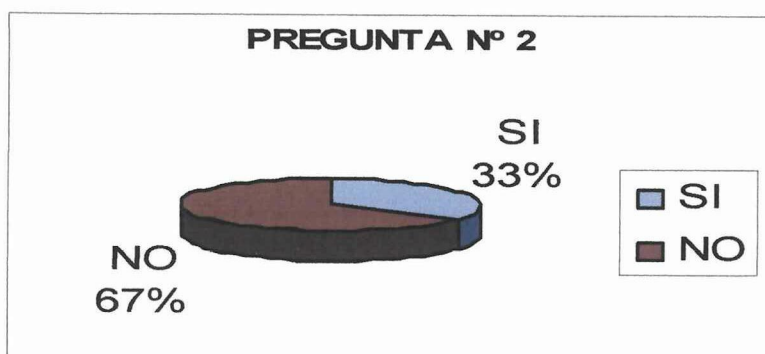
Lo que es evidente darse cuenta que en las clases de cultura física no se utiliza los juegos recreativos.

## PREGUNTA N° 2

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

ITEM	VALORACIÓN	NIÑOS	
		f	%
2	SÍ	10	33
	NO	20	67
	TOTAL	30	100

## REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

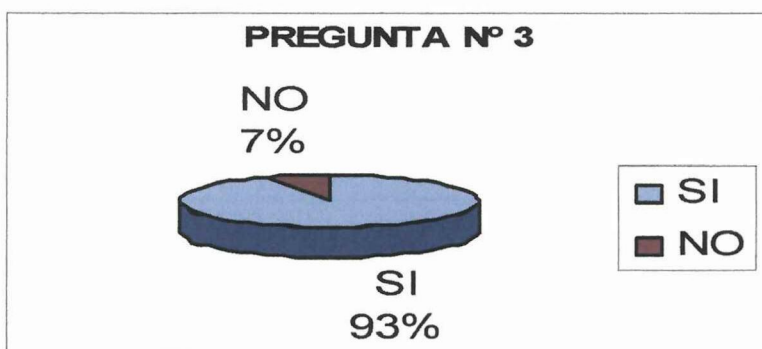
De todos los niños encuestados, pocos contestan que si se utilizan juegos recreativos en las clases de Cultura Física, mientras que la parte restante manifiestan que el profesor no utiliza los juegos recreativos en n las clases , además indican que si les gustaría que se trabaje con juegos. Esto nos permite identificar que los maestros de cultura física no le toman en cuenta a los juegos recreativos en sus actividades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

### PREGUNTA N° 3

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

ITEM	VALORACIÓN	NIÑOS	
		f	%
3	SÍ	28	93
	NO	2	7
	TOTAL	30	100

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

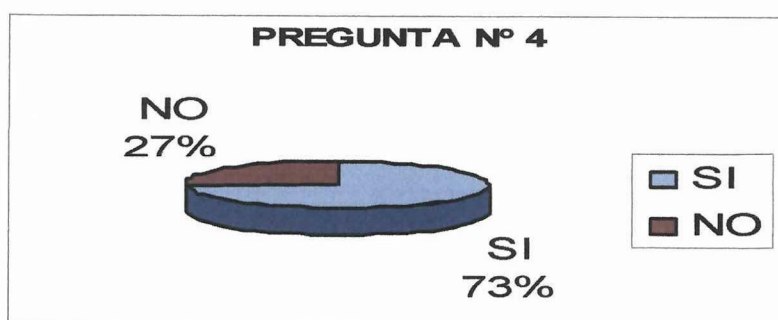
La gran mayoría de los niños encuestados expresan que si les gustaría que en las clases de Cultura Física se las imparta juegos recreativos, mientras que el resto manifiesta que no, consideramos que es deber primordial del maestro aplicar esta clase juegos, ya que el niño aprende jugando,

#### PREGUNTA N° 4

¿Cree usted que en el Proceso de Enseñanza de la Cultura Física se podría impartir con la utilización de juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades y destrezas?

		NIÑOS	
ITEM	VALORACIÓN	f	%
4	SÍ	22	73
	NO	8	27
	TOTAL	30	100

#### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

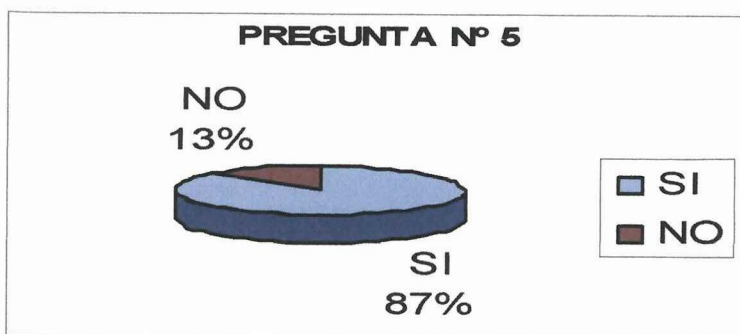
De toda la población encuestada manifiestan que sí se debería impartir en las clases de Cultura Física a través de los juegos recreativos, mientras que un poco de niños expresan que no es necesario. Todo esto nos permite darnos cuenta que los niños desean que el tratamiento de esta asignatura se la haga a través de la utilización de los juegos recreativos, ya que en base a estas actividades desarrollarán los niños sus habilidades y destrezas de manera eficiente.

### PREGUNTA Nº 5

¿Está de acuerdo que se diseñe un Manual de Juegos Recreativos de Cultura Física para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños?

ITEM	VALORACIÓN	NIÑOS	
		F	%
5	SÍ	26	87
	NO	4	13
	TOTAL	30	100

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayor parte de los niños encuestados, manifiestan que sí les gustaría que se diseñe este Manual de Juegos Recreativos, mientras que el grupo restante manifiesta que no., esto nos permite darnos cuenta que si hay un verdadero interés de parte de los niños en que se diseñe un manual de juegos recreativos.

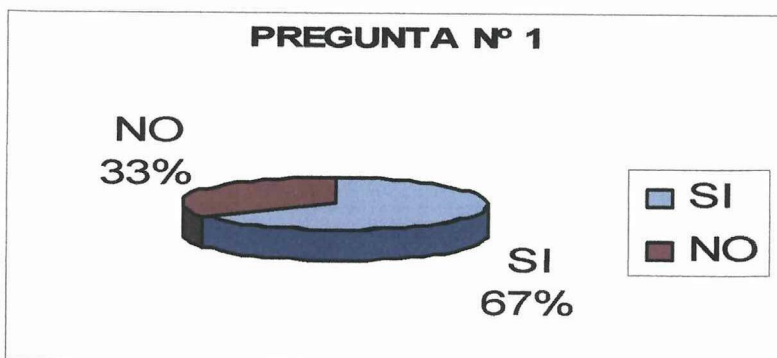
## 2.3 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA

### PREGUNTA N° 1

¿Conoce como es la Cultura Física y para que sirve?

ITEM	VALORACIÓN	P. DE	
		F	%
1	SI	10	33
	NO	20	67
	TOTAL	30	100

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los padres de familia encuestados pocos manifiestan que si conocen que es la Cultura Física mientras que en su gran mayoría manifiesta que no conocen ni tienen idea de que se trata esta actividad.

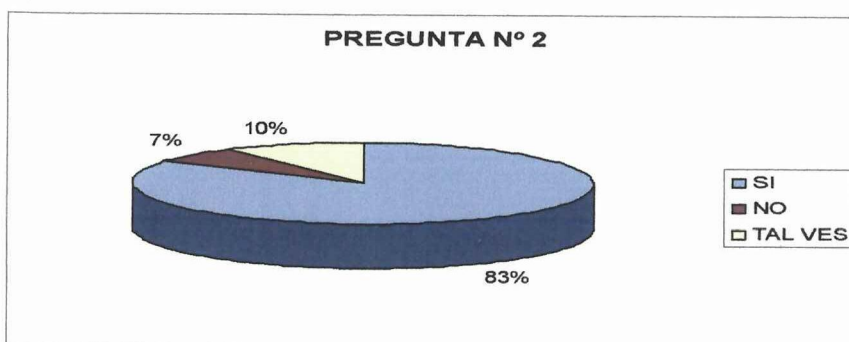
Esto confirma que los padres de familia no tienen conocimiento de que es la Cultura Física, y por ende desconoce su objetivo que es el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños.

## PREGUNTA N° 2

¿Cree Usted que el estudio y la práctica de los juegos recreativos en las horas de Cultura Física, mejoraran el nivel académico y deportivo de sus hijos?

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

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

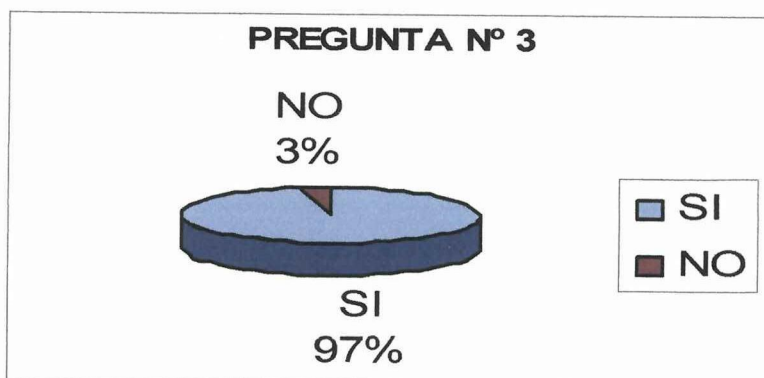
La mayor parte de los encuestados manifiestan que sí mejoraran el nivel académico y deportivo de sus niños. La parte restante expresan que no mejorarán estas actividades. Estos resultados son muy evidentes ya que el estudio y la práctica de los juegos recreativos sí mejorará el nivel académico y deportivo de los niños.

### PREGUNTA N° 3

¿Está de acuerdo Usted, que se utilice en las clases de Cultura Física juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños?

ITEM	VALORACIÓN	P.	DE
		F	%
3	SI	29	97
	NO	1	3
	TOTAL	30	100

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayor parte de los padres de familia encuestados contestan que si se debe utilizar los juegos recreativos en las clases de Cultura Física, mientras que una parte mínima expresan que no

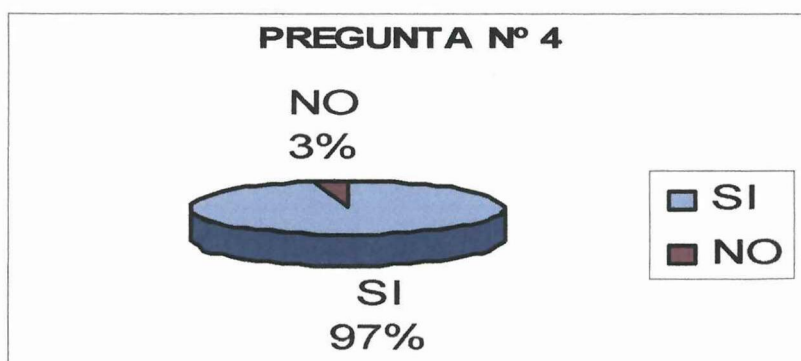
Los padres de familia están muy conscientes que en las clases de cultura física los maestros empleen este tipo de actividades donde sus niños desarrollen las habilidades y destrezas dentro de su formación.

#### PREGUNTA N° 4°

¿Cree Usted que los procesos de enseñanza – aprendizaje de la Cultura Física mejorarán con la utilización de los juegos recreativos?

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

#### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

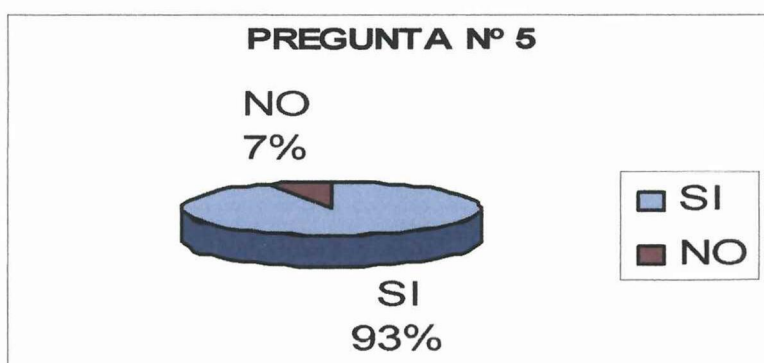
Una gran parte de los padres encuestados contestan que los procesos de Enseñanza Aprendizaje de la Cultura Física si mejoraran con la aplicación de juegos recreativos, mientras que una parte mínima responden que no se mejorará. Los maestros deben estar seguros que con la aplicación de estas actividades si se mejorara el proceso de enseñanza aprendizaje de esta importante asignatura.

### PREGUNTA N° 5

¿Está de acuerdo que se Diseñe un Manual de Juegos Recreativos de Cultura Física para mejorar las habilidades y destrezas de sus hijos?

ITEM	VALORACIÓN	P.	DE
		f	%
5	SÍ	28	93
	NO	2	7
	TOTAL	30	100

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la totalidad de los encuestados en su mayoría expresan que apoyarán la elaboración de este manual, mientras que una parte mínima expresan que no están de acuerdo que se diseñe este manual.

Existe el verdadero interés de parte de los padres de familia para que este gran proyecto se haga realidad, donde los beneficiarios directos serán los niños.

## 2.3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS MAESTROS

### PREGUNTA N° 1

¿Está de acuerdo Usted, en utilizar en las clases de Cultura Física Juegos Recreativos como herramienta para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños?

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

#### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

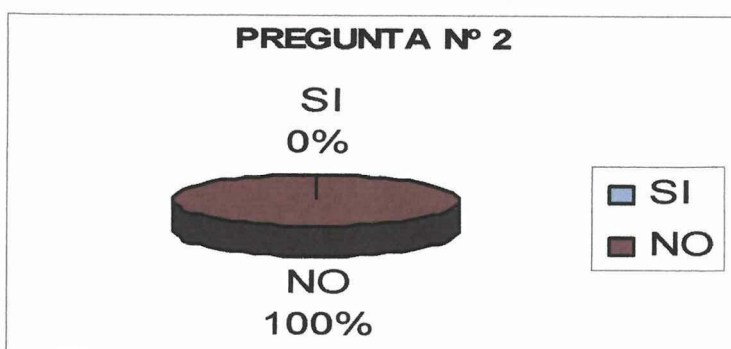
La mayor parte de los maestros encuestados contestan que si utilizaran los juegos recreativos como herramienta de desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños, todo esto siempre que el maestro se dinámico y creativo en la aplicación de estas actividades lúdicas

## PREGUNTA N° 2

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

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

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La totalidad de los maestros encuestados expresan que no conocen como se maneja el PEA de Cultura Física con la utilización de juegos recreativos.

Es muy necesario que los maestros de cultura física de la institución se actualicen y se capaciten permanentemente para manejar adecuadamente estos procesos.

### PREGUNTA N° 3

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

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

### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De todos los maestros encuestados contestan que con la aplicación de los juegos recreativos en las clases les permitirá hacer de sus clases más dinámicas y más divertidas.

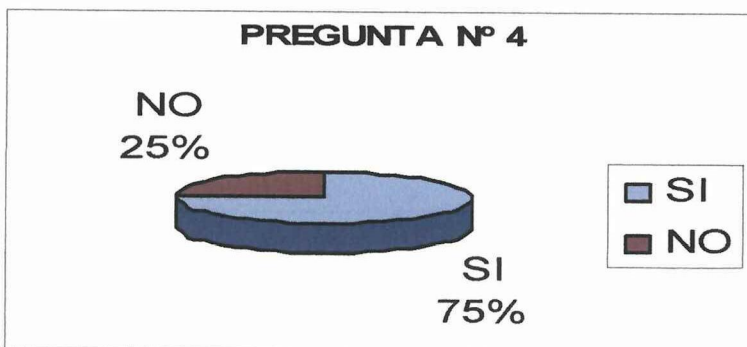
Las clases de esta importante asignatura deben ser muy dinámicas con la finalidad de que el niño no se canse más bien para que el niño de importancia a esta asignatura.

#### PREGUNTA N° 4

¿Cree Usted que los juegos desarrollen las habilidades y destrezas en los niños de la institución?

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

#### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Todos los maestros encuestados contestan que con la implementación del Manual de Juegos Recreativos de Cultura Física se mejoraran los PEA, y sobre todo que si se desarrollara las habilidades y destrezas en los niños, mientras que el restante expresa que no.

Al observar estos resultados los tesisistas podemos determinar que los maestros tienen la seguridad que con la aplicación de los juegos recreativos si se podrá desarrollar las habilidades y destrezas de los niños

### PREGUNTA N° 5

¿Colaborará Usted con la aplicación y ejecución de un Manual de Juegos Recreativos, para mejorar el nivel académico y deportivo de los niños de la institución educativa?

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

#### REPRESENTACIÓN GRÁFICA



FUENTE: Universo de estudio

ELABORACIÓN: Darwin Salas, Rubén Páez

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población encuestada de maestros contesta que están 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. Para los tesisas los resultados obtenidos determinan que los maestros están dispuestos a colaborar con la aplicación y ejecución de este Manual de Juegos Recreativos de Cultura Física, el mismo que tiene como objetivo desarrollar las habilidades y destrezas de los niños.

## 2.4. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para la verificación de la hipótesis se aplicó la encuesta con su instrumento el cuestionario, los mismos que fueron aplicados a los padres de familia, alumnos y a los profesores, de lo cual se obtuvo los siguientes resultados en forma generalizada.

La mayoría de los encuestados indican que es muy importante que en las clases de Cultura Física se lo haga a través de la aplicación de los juegos recreativos, por parte de los profesores, lo cual incidirá para que los niños tengan interés y motivación para asistir a estas, por otro lado también se mejorará el nivel académico y deportivo de los niños.

Del 100 % de los padres de familia el 95% de estos determinan que están de acuerdo con que se apliquen los juegos recreativos en el proceso de enseñanza de la Cultura Física, puesto que esto permitirá el desarrollo de las habilidades y destrezas de sus hijos, además manifiesta que si se debería aplicar por parte de los profesores esta herramienta pedagógica.

El 100 % de los profesores manifiesta que no poseen un manual didáctico de juegos recreativos que este debe desarrollarse e implementarse el cual permitirá mejorar en primer lugar el nivel académico y deportivo de la institución y por ende las habilidades y destrezas de los niños.

Del 100% de los niños encuestados el 93% manifiestan en la encuesta aplicada que los profesores no utilizan los juegos recreativos en sus clases y que están de acuerdo en que se diseñe y se aplique este manual de juegos recreativos, para que estas clases sean divertidas, dinámicas y motivadoras.

Por ultimo después de haber analizado e interpretado la información obtenida con la aplicación de los instrumentos como la encuesta que se dirigió a los niños , profesores y padres de familia de la Escuela Fiscal de Práctica Docente “ Dr. Pablo Herrera” de la Ciudad de Pujilí en el año 2007, las cuales se tabularon, analizaron y comprobaron con la hipótesis planteada, determinando que es factible la elaboración del Manual de Juegos Recreativos de Cultura Física para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños y por ende mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y a su vez incidirá el desarrollo de los aspectos intelectual, motriz y afectivo de los niños.

Después de haber analizando las encuestas aplicadas, tabuladas e interpretadas, los encuestados manifiestan en su totalidad la aceptación y ejecución de esta investigación, por lo que es posible la realización, ejecución y aplicación de la misma en esta institución educativa.

## **CAPITULO III**

### **PROPUESTA**

#### **3. PRESENTACIÓN**

En este capitulo se presenta como tentativa de solución para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños de 6tos Años de Educación Básica el manual y de esta manera mejorar el nivel académico, deportivo y recreativo de esta Área del conocimiento y la formación

MANUAL DE JUEGOS RECREATIVOS COMO MEDIO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS NIÑOS DE LOS SEXTOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA DOCENTE “ Dr. PABLO HERRERA” DE LA CIUDAD DE PUJILÍ EN EL AÑO LECTIVO 2007 – 2008.

#### **3.1 ANTECEDENTES**

Una vez realizada la interpretación y el análisis de los datos obtenidos mediante la etapa de diagnóstico y factibilidad, se considera que han sido superados los requerimientos necesarios y sustentativos para elaborar un Manual de Juegos Recreativos como medio de desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños de los sextos años de Educación

Básica de la Escuela de Práctica Docente “Dr. Pablo Herrera” de la Ciudad de Pujilí en el año lectivo 2007 – 2008.

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 a 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, por que 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 Manual de Juegos Recreativos de Cultura Física específica para esta institución

educativa, el mismo que contará con el sustento de los juegos Recreativos 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.

### **3.2 DATOS INFORMATIVOS**

**Institución Educativa:** Escuela Fiscal de Práctica Docente “Dr. Pablo Herrera”

**País.** Ecuador

**Provincia:** Cotopaxi

**Cantón:** Pujilí

### **3.3 JUSTIFICACIÓN**

La educación es considerada como la expresión del desarrollo y el medio de transformación de los pueblos y las sociedades a la cual se pertenece, y particularmente como el porvenir. Así, la educación ecuatoriana señala entre sus postulados “desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país” (Corporación de Estudios y Publicaciones). En este

sentido, la educación desempeña un papel muy importante en la formación permanente del ser humano.

En las instituciones educativas la asignatura de Cultura Física no ha sido tomada como área de importancia debido a que los maestros y maestras de los diferentes años de Educación Básica la toman solamente como una asignatura sin importancia sin darse cuenta que la Cultura Física es trascendental en el desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños, es por este motivo que en los últimos tiempos esta área es indispensable para lograr una educación integral de los educandos en todos sus niveles.

En tiempos anteriores la Cultura Física no cumplía con el objetivo de esta área de estudio puesto que en esta asignatura los niños se dedican algunas veces a realizar ejercicios sin objetivos formativos, y los maestros solo realizan actividades deportivas cuando hay actividades Inter - escolares para lo cual no preparan a los niños para que representen a su establecimiento y solo les llevan a los deportistas para que tengan representatividad, otro caso las horas de esta asignatura en muchas ocasiones están destinadas a otras actividades sin dar paso a realizar juegos recreativos, sin comprender que el juego es algo innato en el niño, un niño que no juega no es un niño feliz, los maestros y maestras talvez desconocen el trato pedagógico que caracteriza al juego; la espontaneidad, la libertad y alegría, la actividad voluntaria entre otros aspectos que conllevan a estudiar jugando.

En este establecimiento educativo de la ciudad de Pujilí no se utilizan juegos recreativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje lo cual no ha permitido el desarrollo de los niños y por lo tanto nuestro deber es dar a conocer como aplicar estos juegos y que objetivo tienen para de esta manera tener niños felices, cumpliendo con los planes y programas de acuerdo a la realidad educativa del medio.

Por lo expuesto el proyecto se justifica por cuanto los niños y las niñas tendrán momentos de sano esparcimiento practicando juegos que desarrollarán su inteligencia y sus capacidades motrices y les permitirá relacionarse de mejor forma con sus compañeros.

Mediante la práctica lúdica se perfeccionan diferentes habilidades y destrezas, favoreciéndose el desarrollo de una variada gama de actitudes de carácter social (colaboración, comunicación, solidaridad, respeto...) e individual (confianza en sí mismo, valoración de sus posibilidades, autonomía, participación, afán de superación). Todos estos aspectos se encuentran reflejados en los tres bloques de contenidos del área, especialmente en el de Conocimiento y Desarrollo Corporal y del Juego

En este sentido, la recreación desempeña un papel muy importante en la formación permanente del ser humano. El juego es una actividad recreativa que da muchas satisfacciones a todas las personas de todas las edades, pero lamentablemente las Instituciones educativas no tienen un verdadero conocimiento de cómo los juegos inciden en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños en las clases de Cultura

Física, es por esta razón que nace la preocupación de ver que esta actividad lúdica no ha sido tomada en cuenta, por esta razón se pone a consideración el Diseño de un manual de juegos recreativos que permita el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños de la Escuela de Práctica Docente "Dr. Pablo Herrera", la misma que abrió las puertas para ser los anfitriones de esta investigación, y así proyectar a que el juego y la recreación tome el lugar que le corresponde dentro de el sistema educativo y sobre todo en la institución educativa.

### **3.4. OBJETIVO GENERAL**

Manejar de manera eficiente el Manual de Juegos Recreativos para desarrollar habilidades y destrezas de los niños.

#### **3.4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Seleccionar la metodología que reúna la condiciones para la selección y aplicación de juegos recreativos para el desarrollo multilateral de los niños
2. Describir la teoría y las ventajas de la nueva metodología aplicada con la utilización de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física en la institución educativa.
3. Provocar un cambio de actitud en los Profesores y niños de la Escuela de práctica docente "Dr. Pablo Herrera"

### **3.5. FUNDAMETACIÓN**

#### **3.5.1. Fundamentación Psicológica**

Es un aspecto importante que implica alternativas esenciales en el proceso de enseñanza aprendizaje como también la evolución y desarrollo mental del niño. Pero Piaget en posición a los principios mecanicistas que niegan rasgos netamente humanos concibe al aprendizaje como un proceso de construcción del conocimiento y al estudiante como un sujeto activo del aprendizaje. Solo estas concepciones pueden posibilitar la formación de entes críticos, activos, creativos y reflexivos. Mediante la realización de aprendizajes significativos el alumno construye, modifica, diversifica y coordina los esquemas del conocimiento, estableciendo de este modo redes de significados que enriquecen su visión del mundo físico y social potenciando sus habilidades para actuar sobre él.

#### **3.5.2. Fundamentación Pedagógica**

A la pedagogía se la define como la ciencia de la educación, es decir, la disciplina que tiene por objeto el planteamiento, estudio y la solución del problema en el campo recreativo, este encuentro pedagógico constituye una práctica social en el que el niño – maestro no solo aprende conocimientos por conocimientos, si no que estos comparten

muchos aspectos relacionados con la actividad recreativa lo cual constituye un espacio que concede la sociedad a la solicitud de desarrollo de los sujetos de la educación (estudiantes), los mismos que no solo deberán aprender, imitar, ejecutar, si no reflexionar y actuar como personas autónomas y responsables de redireccionar el momento histórico y sector geográfico en los que les ha tocado vivir.

### **3.6. INSTRUCCIONES**

En la presente propuesta se presenta un Manual de Juegos Recreativos para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños de los sextos años de educación Básica de la Escuela "Dr. Pablo Herrera".

Para lo cual se lo ha desarrollado en su contenido la explicación de como debe ser la organización de la clase la cual partirá primeramente con la descripción del tipo de juego y como se lo debe desarrollar es decir su procedimiento en el momento de la estructuración y ejecución, después de esto hay que determinar también la organización de acuerdo a los espacios y tiempos que posea la institución educativa conjuntamente con el agrupamiento de los alumnos la selección y organización de materiales que se van a utilizar en el momento educativo, sin olvidar los recursos con que se dispone y de cómo van a ser utilizados. Después de todos estos procesos anteriormente citados no hay que olvidar que es una clase de Cultura Física donde se esta utilizando el juego recreativo como

contenido científico de la clase, en el cual debe haber evaluación a los niños, seguidamente se debe proceder a utilización de mecanismos de recuperación de los niños y por último el profesor hará la evaluación respectiva del proceso de enseñanza, lo cual determinara si la clase ha sido fructífera, acogida y alcanzo su objetivo educativo y formativo.

### **3.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

Para la ejecución de los juegos se debe primeramente tener un conocimiento de las posibilidades de utilización de distintos tipos de espacio: inmediato, próximo, medio.

Conocimiento del uso de materiales y espacios para la práctica de juegos recreativos y actividades físicas.

Conocimiento de las reglas de distintos tipos de juegos: cooperativos, de oposición, de colaboración-oposición, recreativos.

#### **3.7.1. PROCEDIMIENTO**

Utilización de habilidades y destrezas básicas en distintas situaciones lúdicas.

Utilización de espacios y materiales en la práctica de juegos y actividades físicas.

Práctica de juegos de forma autónoma y espontánea.

Práctica de distintos tipos de juegos en función de su estructura: cooperativos, de oposición, de colaboración-oposición, recreativos.

Inención de juegos nuevos o de variantes para juegos conocidos.

### **Actitudes**

Participación espontánea, autónoma y desinhibida en las actividades.

Valoración de las posibilidades que el juego posee en el empleo del tiempo de ocio y recreo.

Valoración del placer por jugar frente al ganar.

Colaboración y comunicación con los demás en tareas grupales.

Respeto de las reglas de los juegos.

### **3.7.2. MOMENTO DE APLICACIÓN DE LA MISMA**

Teniendo en cuenta que la institución educativa no dispone de espacios apropiados y amplios para realizar actividad física y cuando la metodología sea adversa se debe prever el desarrollo de los juegos en los espacios verdes o en el patio de la misma. Por tanto el desarrollo de cada una de las sesiones de trabajo dependerá de las condiciones climáticas.

## **Ejes transversales**

### **Educación Moral**

Relación de calidad de vida con determinadas formas de ocio, agradables y creativas.

El juego como medio para poner en práctica normas, valores y actitudes.

Conocimiento y control del propio cuerpo.

Habilidades sociales para la convivencia en grupo.

### **Educación para la Salud**

Confianza en sí mismo y autonomía personal.

### **Coeducación**

Práctica a través de juegos de actitudes y hábitos cooperativos.

Actividades y juegos que interesen por igual a niños y a niñas.

Uso del material deportivo y de las instalaciones de modo equitativo.

### **3.7.3. EDUCACIÓN PARA EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE**

La utilización de materiales alternativos o reciclados en la práctica de la Cultura Física y la ejecución de juegos recreativos

#### **3.7.4. LA ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS**

Como se ha dicho anteriormente los juegos se los puede desarrollar en el aula o también en un espacio abierto como el coliseo o un espacio de uso múltiple, dependiendo de los días que las circunstancias climatológicas así lo permitan pero por lo general se lo hará en el patio.

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 tratara 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 de mediana intensidad, en la parte principal se ha alternado juegos de alta intensidad con otros menos intensos con el fin de favorecer los descansos oportunos. Por último para la parte final o de vuelta a la calma se ha optado por juegos de baja intensidad.

#### **3.7.5. EL AGRUPAMIENTO DE LOS ALUMNOS**

En este aspecto se ha planteado en base de situaciones de aprendizaje que atiendan a una variada dinámica de grupos (individuales, parejas,

grupos pequeños y grandes) donde se desarrollen actitudes de cooperación y colaboración. Por otro lado los grupos o parejas sean mixtos 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.

### **3.7.6. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS**

Para la iniciación de la clase propiamente dicha se debe distribuirlo de acuerdo a los materiales y la función de estos que se va a utilizar en cada una de ellas, puesto que las limitaciones de espacio aconsejan que no se utilicen una gran cantidad de materiales que puedan ser un obstáculo para el desarrollo de la clase.

Si bien el recurso más utilizado será el que nos ofrece nuestro propio cuerpo y el de los demás, también se utilizarán otros materiales:

**Inespecíficos y polivalentes como:** globos, periódicos, cartulinas, papeleras, que favorecen la actividad física de una forma no habitual, intentando sorprender a nuestros alumnos. De igual manera con el uso de este tipo de material favorecerá que el alumno valore y tome conciencia de que no es necesario utilizar un material costoso y específico para

disfrutar del juego en sus momentos de ocio. En este sentido la propuesta de juegos recreativos son fácilmente transferibles a su tiempo libre.

**Específicos del área, manejables y adaptados:** aros, cuerdas, balones.

**Nuevas tecnologías:** será preciso utilizar un equipo de sonido con los CD apropiados para las actividades de relajación que se proponen.

### **3.7.7. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

Las estrategias metodológicas más efectivas para un aprendizaje significativo y constructivo serán el empleo de distintos tipos de estilos de enseñanza como el método mixto, directo, indirecto y estos se aplicaran en función de las actividades a realizar y de los objetivos a lograr. De este modo planteamos actividades que:

- Implican cognitivamente a los alumnos y favorecen 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 interdisciplinaridad con otras áreas.

- Favorezcan la transferencia de aprendizajes.

### **3.7.8. LA INCORPORACIÓN DE LOS VALORES EN LA CLASE**

Independientemente de los valores y actitudes programados en este manual, y atendiendo a lo que determina la reforma curricular y la recreación infantil, que hace referencia a que la educación en valores se ha de trabajar en todas las áreas, esta propuesta favorecerá el desarrollo de algunos de los valores como:

- La solidaridad
- El compañerismo
- El respeto por el trabajo ajeno
- Igualdad efectiva de oportunidades entre hombres y mujeres
- La valoración crítica de las desigualdades.
- El reconocimiento de la diversidad afectivo-sexual.
- El ejercicio de la tolerancia y la libertad.
- La prevención de conflictos y la resolución pacífica de los mismos.
- El esfuerzo individual y compartido.

### **3.7.9. LA ATENCIÓN A LOS ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES**

Dentro del proceso de enseñanza con los alumnos siempre aparecen alumnos con necesidades educativas de apoyo educativo, encontrando tres tipologías:

- Alumnos con integración tardía en el sistema educativo Ecuatoriano
- Alumnos con altas capacidades intelectuales.
- Alumnos con necesidades educativas especiales.

La intervención del profesor con cada uno de estos casos debe ser la siguiente:

En el caso de tener alumnos extranjeros o con integración tardía al sistema educativo, se debe emplear el lenguaje verbal con un gran apoyo de la expresión corporal, mímica o gestos. La propuesta de juegos favorecerá la cooperación y la comunicación por lo que será más fácil su integración.

Si nos encontramos con alumnos con altas capacidades intelectuales trataremos de mejorar su autoestima y la aceptación de los demás igualmente a través de la propuesta de actividades cooperativas y grupales.

En caso de alumnos con necesidades educativas especiales, se procurara fundamentalmente su integración social que se verá notablemente favorecidas por el tipo de actividades cooperativas que se ha programado. En el plano motor se realizarán las adaptaciones oportunas en función de las características de su deficiencia, si es necesario recibirá la ayuda de sus compañeros o del profesor/a, teniendo en cuenta el tema a trabajar, y dado que nuestro objetivo es integrar al

grupo, todos los alumnos participarán juntos realizando los mismos juegos y actividades. Propondremos por tanto, situaciones de aprendizaje que todos sean capaces de realizar, ya sea en mayor o en menor grado.

### **3.7.10. LA EVALUACIÓN**

#### **Evaluación del proceso de aprendizaje**

##### **Criterios de evaluación**

Los criterios de evaluación se deben ajustar a los objetivos didácticos que se planteen, siendo ésta nuestra propuesta en lo referente a la evaluación para lo cual se plantearan los siguientes parámetros:

- Se adapta a las limitaciones del espacio.
- Utiliza con coordinación las habilidades y destrezas básicas en juegos.
- Maneja con seguridad y control los materiales utilizados en las tareas.
- Valora las posibilidades de los juegos practicados para su empleo en el tiempo de ocio y recreo.
- Resuelve problemas motrices.
- Participa activamente en las actividades propuestas.
- Se muestra autónomo y espontáneo.
- Acepta la derrota.

- Respetar a los contrarios cuando gana.
- Colabora con los demás en actividades cooperativas.
- Respetar las normas de los juegos.

### **Instrumentos de evaluación**

Entre las estrategias e instrumentos útiles para recoger información sobre las que apoyan la evaluación podemos destacar:

**Observación sistemática** de los aspectos motrices contemplados en los criterios de evaluación. Para ello utilizaremos listas de control.

**Observación de conductas:** registro mediante listas de control de las conductas que se han especificado en los contenidos actitudinales.

**Correcciones in situ** que realiza el profesor/a, cuando éstas sean significativas se trasladarán al diario de clase.

**Ficha de seguimiento individual de actitudes, valores y normas:** para la valoración de hábitos y actitudes que serán controladas durante todo el proceso: aseo personal tras la finalización de la sesión, respeto del material e instalaciones, respeto a los compañeros y a las reglas, interrupciones de la clase, orden en las entradas y salidas al patio, ayuda en el transporte y en el almacenamiento del material.

**Puesta en común** para valorar aspectos del proceso de aprendizaje propio y de los demás.

**Diario de clase** donde se anotarán todas las observaciones significativas que se desarrollen en las sesiones tanto desde el punto de vista del proceso de enseñanza como de aprendizaje.

**Ficha Individualizada de etapa:** siguiendo las bases de la evaluación continua, el seguimiento de los alumnos y las informaciones obtenidas durante todo el proceso de aprendizaje se irán registrando en una ficha para toda la etapa. En ella aparecerán informaciones referentes a: Datos de escolarización, observaciones médicas, evolución antropométrica, desarrollo de habilidades y destrezas motoras, desarrollo de hábitos y actitudes psicoafectivas y sociales, resumen de las evaluaciones realizadas, asistencia, registro de las acciones tutoriales realizadas tanto con el alumno como con los padres de familia.

### **3.7.11. MECANISMOS DE RECUPERACIÓN**

Teniendo en cuenta las características propias de nuestra área y para que la evaluación tenga un carácter formativo, debemos poner en marcha varios mecanismos de recuperación:

Desarrollo de un mismo objetivo en diferentes unidades didácticas.

Flexibilidad en la inclusión de contenidos de diferentes bloques.

Desarrollo global de la motricidad a través del juego,

Sugerir actividades vinculadas a objetivos no dominados en otras Unidades Didácticas distintas.

La aparición de errores en el proceso está fuera de toda duda. Es preciso corregirlos inmediatamente para que el aprendizaje continúe sobre la base de adquisiciones correctas. Durante la evaluación continua realizaremos dos tipos de correcciones:

Verbales: informan al alumno sobre su ejecución, "feed-back" o conocimiento de resultados.

Modificando parcial o totalmente las situaciones de partida de la tarea para adaptarla a sus posibilidades.

### **3.7.12. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

Para esto se debe valorar no sólo el proceso de aprendizaje de los alumnos, sino que se tendrá en cuenta de igual forma el proceso de enseñanza. Para la evaluación del proceso de enseñanza se utilizará los siguientes instrumentos y mecanismos:

**Diario de clase:** en donde registrara aquellas circunstancias que hayan influido en el desarrollo de cada sesión: juegos poco apropiados, variantes no planificadas y que hayan surgido espontáneamente, desarrollo de contenidos ocultos.

**Puestas en común** realizadas al final de cada una de las sesiones.

**Encuesta final** de valoración de la Unidad Didáctica en donde se comprobará la consecución de conocimientos, así como podremos plantearle al alumno cuestiones sobre el proceso de enseñanza de la misma y de paso emitir un juicio sobre la actitud del profesor/a, veamos alguna tipología de aspectos a valorar:

Con qué compañeros te has sentido mejor trabajando en grupo:

Te has divertido con las actividades propuestas.

¿Has aprendido cosas nuevas?

Dime lo que menos te ha gustado de este tema.

El maestro se ha dirigido a ti con respeto.

Se puede hablar con el maestro.

Se preocupa por nosotros.

Nos corrige cuando actuamos de manera inadecuada.

Nos da libertad para decir lo que opinamos o realizar sugerencias.

Participa con nosotros en las actividades.

### **3.8. DESARROLLO DE LOS JUEGOS RECREATIVOS**

**Tema**

**JUEGO: Juegos con periódicos**

## **JUEGO NÚMERO 1**

**NOMBRE:** Jugamos con periódicos

**IDEA:** Ubicación espacio temporal

**OBJETIVO:** Desarrollar el sentido de ubicación y percepción espacio temporal

**MEDIOS:** Espacio limitado

**PERSONAS:** 25 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Papel periódico

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se lo debe realizar caminando leyendo el periódico en voz alta sin chocarse con los compañeros.

Luego se lo puede realizar dejando las hojas de periódico por el suelo y recorrer el aula o la cancha sin pisarlas.



**Variantes:** variar el tipo de desplazamiento (andando rápido, lateral, atrás, pata coja), saltar las hojas que nos encontremos en nuestro camino.

**Autor del juego:** Creación propia

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo del sentido de ubicación espacio temporal de los niños, para lo cual hemos utilizado materiales que se los pueden encontrar fácilmente en los hogares como son los periódicos.

## **JUEGO NÚMERO 2**

**NOMBRE:** El último se queda sin casa

**IDEA:** Ubicación espacio temporal

**OBJETIVO:** Desarrollar el sentido de orientación y ubicación

**MEDIOS:** Espacio limitado

**PERSONAS:** 25 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Papel periódico

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego debe realizarse recorriendo la cancha o clase sin pisar los periódicos, a la voz de "YA" cada uno busca una hoja (casa) y se sitúa sobre ella. Previamente el profesor debe haber retirado una hoja de manera que un niño se quedará sin "casa". No se produce eliminación, sino que se van acumulando puntos, el que sume tres tendrá que realizar

una tarea: si es niño dar un beso a una niña o viceversa, decir un chiste, aguantar las cosquillas de sus compañeros.



**Variantes:** Se lo puede también realizar recorriendo la clase sin chocarse con sus compañeros manteniendo una hoja de periódico sobre el pecho sin que caiga al suelo.

También se lo puede realizar en parejas transportar una hoja de periódico con el pecho. Por parejas: uno suelta el papel con el brazo elevado y el otro pasa por debajo antes de que caiga al suelo. Se unen dos parejas, y de igual modo que en la actividad anterior, tres dejan caer sus papeles y uno pasa por debajo de todos ellos. Van rotando.

**Autor del juego:** [www. Juegos. Recre. Ar.](http://www.Juegos.Recre.Ar)

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo del sentido de ubicación espacio temporal de los niños, para lo cual hemos utilizado materiales que se los pueden encontrar fácilmente en los hogares como son los periódicos.

### **JUEGO NÚMERO 3**

**NOMBRE:** Los periodiquitos

**IDEA:** Colaboración

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 30 a 40 niños máximo

**RECURSOS:** Papel periódico

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Primeramente con una hoja de periódico procedemos a la construcción de un sombrero, la misma que debe ser elaborada y utilizada por cada alumno quien se pondrá y caminará con el sombrero sobre la cabeza evitando que se le caiga. En este caso permanece quieto hasta que un compañero se lo coloca sin que se le caiga el suyo.



**Variantes:** Se lo puede realizar también en parejas cogidos de los hombros y con un periódico en medio tendido en el suelo, tratar de entrar en el periódico empujando al compañero. Variante: ahora cogidos de las manos empujar hacia atrás para meter a mi compañero en el papel.

**Autor del juego:** Creación propia

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo del equilibrio y sobre todo al desarrollo de los valores como el compañerismo y la ayuda, por otro lado se debe destacar la utilización de materiales como el periódico, el mismo que es de fácil adquisición y que poseemos en los hogares.

#### **JUEGO NÚMERO 4**

**NOMBRE:** Robar el rabo

**IDEA:** Persecución

**OBJETIVO:** Desarrollar la velocidad y la coordinación motriz

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 30 a 40 niños máximo

**RECURSOS:** Papel periódico, retazos de tela o cuerdas

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para este juego cada uno de los niños con su papel periódico hace un rollo y se lo introduce parcialmente en el pantalón y jugamos a robar el "rabo" con las manos mientras el compañero debe evitarlo a toda costa, los niños que acumulen el mayor número de rabos serán los ganadores.



**Variantes:** Este juego se lo puede realizar también con sogas o retazos de tela los mismos que se pondrán en la cintura y que el rabo se arrastre en el piso en este los niños solamente utilizaran los pies para quitar el rabo si utilizan las manos no valdrá y serán quitados su cola ganaran los niños que más colas hayan quitado.

**Autor del juego:** Creación Propia

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo de la velocidad y la coordinación motora debido a que los niños tienen que correr y perseguir a su pareja determinada, este juego motiva mucho a los niños debido a que es intenso y largo, hay que tomar en cuenta que también utilizamos materiales de desecho como pedazos de tela o también soga lo cual ayuda a los niños a tener una educación ecológica.

**Tema:**

**JUEGO:** Jugamos con globos

### **JUEGO NÚMERO 1**

**NOMBRE:** Globo perolo

**IDEA:** habilidad y precisión

**OBJETIVO:** Desarrollar la coordinación y el equilibrio

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Globos o pelotas livianas

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para iniciar este juego cada niño infla un globo y luego se desplaza tocando el mismo con las manos intentando que no se caiga al suelo. Al que se le caiga el globo se quedará quieto con su globo y dirá la siguiente frase "quieto me quedo, globo perolo, si me tocas me voy solo". Sus compañeros podrán salvarlo tocándole en una parte de su cuerpo.



**Variantes:** Este juego se lo puede realizar corriendo en distintas direcciones o en otro caso se lo puede hacer en parejas o grupos más numerosos haciendo pasar el mismo por todos los compañeros y se lo puede hacer en círculos, columnas, filas es decir una especie como de vóley.

**Autor del juego:** [www.recreacion.cfm](http://www.recreacion.cfm)

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo del equilibrio y el manejo óculo manual, lo cual permite el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños.

## **JUEGO NÚMERO 2**

**NOMBRE:** Poner un huevo

**IDEA:** Colaboración

**OBJETIVO:** Desarrollar coordinación y equilibrio

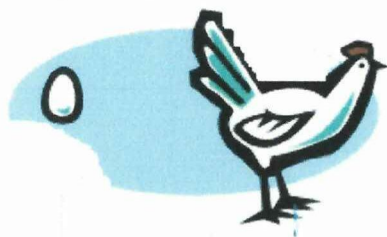
**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Globos o pelotas livianas

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se forman grupos de 4. Cada grupo forma un círculo de espaldas cogidos de los codos y manteniendo un globo en equilibrio. Se han de desplazar hasta el extremo contrario y depositar en las manos de un compañero.



**Variantes:** Este juego se lo puede realizar poniendo obstáculos en el camino y además el grupo puede sostener el globo con el pecho la cabeza o las manos de todos.

**Autor del juego:** Creación Propia

**Comentario.-** Con este juego los niños aprenden a jugar, compartir en equipo y a ser solidarios, pero hay que tomar en cuenta que en la

realización de los grupos estos tengan iguales características de los niños, esto permitirá que el juego no sea aburrido.

### **JUEGO NÚMERO 3**

**NOMBRE:** Globo al aire

**IDEA:** colaboración

**OBJETIVO:** Desarrollar coordinación y equilibrio

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Globos o pelotas livianas

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se lo debe hacer de forma individual cada alumno se desplaza dando toques a su globo evitando chocar con los demás. A la señal del profesor dan un golpe fuerte y buscan otro globo para continuar dando toques, el niño que se queda sin globo o pelota tendrá que hacer una penitencia.



**Variantes:** Tocar con mano contraria, tocar con la cabeza, tocar con hombros, tocar con pies.

**Autor del juego:** Creación Propia

**Comentario.-** En la aplicación de este juego hay que tomar en cuenta por parte del profesor que los niños no se golpeen y sobre todo que aprendan a compartir en el juego, el profesor tiene que cambiar las reglas de este para que el juego no caiga en la monotonía

#### **JUEGO NÚMERO 4**

**NOMBRE:** Globo de tenis

**IDEA:** Habilidad y dominio

**OBJETIVO:** Afianzar el desarrollo de resistencia y el equilibrio motriz

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Globos o pelotas livianas

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se lo puede hacer por parejas, tríos, cuartetos y el juego consiste delimitar una raya en el piso donde detrás de cada raya se ubiquen los niños que tendrán como tarea pasar al otro lado la pelota donde se encuentra el equipo contrario gana el equipo que más veces haya dejado caer la pelota o topado el balón o el globo de acuerdo a la instrucción del profesor.



**Variantes:** Se las puede hacer con la cabeza, con la piernas, brazos o utilizando cualquier segmento corporal. Otra variante que se puede hacer es inducir a la práctica pre deportiva a través del Vóley globo En donde se debe formar grupos de 6 niños, se distribuyen en dos equipos de tres jugadores. Pasar el globo o la pelota al campo contrario una vez que haya sido tocado por todos los miembros del equipo. Se pueden utilizar manos y cabeza únicamente. No se permite tocar con el pie para evitar accidentes con los compañeros.

**Autor del juego:** [www. Juegos. @ Recre. Ar\\_](http://www.Juegos.@Recre.Ar_)

**Comentario.-** En este juego hay que tomar en cuenta las habilidades y destrezas en la conformación de los equipos, para que de esta manera no haya equipos fuertes, por otra parte en este juego todos los participantes tienen que rotar en las posiciones adelante o atrás para que todos desarrollen el sentido de equipo y sobre todo de amistad.

## **JUEGO NÚMERO 5**

**NOMBRE:** Relevos con globo

**IDEA:** Relevos

**OBJETIVO:** Desarrollo de velocidad y coordinación

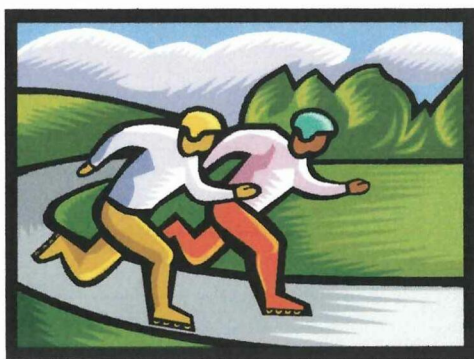
**MEDIOS:** Espacio cancha, espacio delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Globos o pelotas livianas, conos

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se formaran equipos de 6 niños que en relevos transportarán el globo en recorrido de ida y vuelta hasta el extremo contrario de la cancha. El juego se puede realizar de diferentes formas: con las manos, con las rodillas, golpeando con la cabeza, manteniendo en equilibrio sobre la cabeza, tocando con los pies.



**Variantes:** Este juego se lo puede hacer con saltos, con una pierna, con dos, en grupo.

**Autor del juego:** Creación Propia

**Comentario.-** Este juego hay que tomar muy en cuenta que los globos pueden reventarse y hay que tener su remplazo para que los niños no tengan fracasos durante la carrera de relevos, hay que tener en cuenta las características de los niños que conforman la posta para que de esta manera no influir mucho el los resultados, en este caso ganan todos.

## **JUEGO NÚMERO 6**

**NOMBRE:** Globo pasado

**IDEA:** Transporte y relevo

**OBJETIVO:** Desarrollo de habilidad y reacción

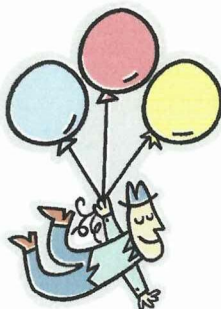
**MEDIOS:** Espacio cancha, espacio delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños divididos en grupos

**RECURSOS:** Globos o pelotas livianas, conos, ulas.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se divide el grupo en equipos de 8 componentes, uno, el "capitán", se sitúa sobre un aro o ula del que no puede salirse y el resto, los pasadores, separados un par de metros en fila india, van pasando alternativamente a su capitán y se marchan al final de la fila hasta que el primero vuelva a recoger el globo finalizándose el juego.



**Variantes:** Este juego se lo puede realizar también utilizando ulas para todos sus participantes los mismos que al pasar el balón o el globo pasaran a la siguiente ula es decir en forma de ruleta y se puede hacer una posta con los demás grupos.

**Autor del juego:** Moreno Palos, Juegos y Deportes Populares

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo de la habilidad y la reacción motora debido a que los niños tienen que correr, este juego motiva mucho a los niños debido a que es corto y sobre todo los niños

deben poseer un gran sentido de la ubicación para lo cual debe saber los puntos cardinales y la ubicación de su capitán.

## **JUEGO NÚMERO 7**

**NOMBRE:** La Máquina diabólica

**IDEA:** Velocidad, agilidad y precisión

**OBJETIVO:** Afianzar el conocimiento de las partes corporales

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Globos o pelotas livianas

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

En este juego se realizara en dos grupos, uno de ellos está formado por las "máquinas". Cada una de las "máquinas" adopta una posición estática con un globo cogido de una mano, teniendo un botón de encendido y otro de apagado que se corresponden con dos partes corporales. El juego consiste en que los componentes del otro grupo deben ir encendiendo y apagando "máquinas" a base de ir tocando el cuerpo de sus compañeras. Cuando una "máquina" está encendida golpea con el globo en la cabeza de su compañera hasta que éste logre apagarla, pasando a otra máquina

y repetir el proceso. Gana el niño que logre encender y apagar más "máquinas".



**Variante:** Se lo puede variar haciendo que el primer grupo sean las maquinas prendidas diabólicas y que estas topen a los compañeros del otro grupo que son los apagadores, si los niños del primer grupo topan más jugadores del segundo ganan o al contrario si los jugadores del segundo grupo más maquinas apagan ganaran.

**Autor del juego:** [www. Juegos. @ Recre. Ar\\_](http://www.Juegos.@Recre.Ar_)

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo de la Velocidad, agilidad y precisión lo cual incidirá en el conocimiento de las partes del cuerpo, este juego es muy importante debido a que nos permite enseñar los segmentos corporales.

**Tema:**

**JUEGO:** Jugamos con nuestro cuerpo

### **JUEGO NÚMERO 1**

**NOMBRE:** Números y tareas

**IDEA:** Rapidez y agilidad

**OBJETIVO:** Desarrollar la habilidades y destrezas intelectuales y corporales

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 40 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se lo debe realizar en parejas, colocados formando un círculo, uno delante y otro detrás, deberá prestar atención e ir realizando las instrucciones de acuerdo con el número que vaya diciendo el profesor/a:

El de atrás pasará delante de su compañero.

El que esté detrás, pasará por debajo de las piernas de su compañero, situándose delante.

El que esté detrás, se subirá a caballo en el de delante, para bajarse al momento.

El que esté detrás, tiene que dar una vuelta alrededor del círculo formado por todos los compañeros y volver a su sitio lo más rápido posible.



**Variantes:** las variante de este juego se las puede realizar aumentando los participantes hasta en número de 4 para los cuales tendrán que hacer diferentes tareas que instruya el profesor el mismo que ira poniendo dificultades a cada columna como en ves de ponerse adelante pasar a otra columna y la columna que se quede sin integrantes se le asignara una penitencia

**Autor del juego:** [www. Juegos. @Recre. Ar\\_](http://www.Juegos.@Recre.Ar_)

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo de las habilidades y destrezas corporales y la formación integral de los niños debido a que los niños tienen que recibir el mando del profesor y acatarlo esto es muy importante en el desarrollo por que le permite disciplinar al grupo.

## **JUEGO NÚMERO 2**

**NOMBRE:** Belinda

**IDEA:** Habilidad y ritmo

**OBJETIVO:** Desarrollar las habilidades y destrezas, baile y el canto

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

El grupo de clase se lo debe dividir en dos grupos que se sitúan en dos filas enfrentadas formando parejas. Se canta la canción a la vez que van realizando los movimientos indicados.

"Dame la mano derecha Belinda, dame la mano izquierda Belinda, dame la mano derecha Belinda, contigo bailaré".

Disposición: cada pareja realiza la acción (chocar) de manos que se indica en la canción. Al cantar "contigo bailaré" intercambian su posición enganchados por un brazo.

"Chao, chao, chao Belinda (tres veces) contigo bailaré".

Disposición: las parejas levantan los brazos cogidos de las manos dando pasos laterales hacia la derecha. Mientras la última pareja de la derecha va pasando por debajo del pasillo formado por sus compañeros, se va repitiendo la acción hasta que se cante "contigo bailaré" que volvemos a la posición inicial.



**Variantes:** dame las dos manos Belinda. Dame la vuelta entera Belinda. Salta conmigo Belinda, corre con migo Belinda.

**Autor del juego:** Moreno Palos, Juegos y Deportes Populares

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas por que en este juego el niño debe interactuar con los demás compañeros cantando, con la expresión corporal y el canto, esto le ayudara al los niños relacionarse y sobre todo dejar los temores a un lado. El profesor por otro lado tiene siempre actuar como el eje de el juego y a toso momento debe motivar

### **JUEGO NÚMERO 3**

**NOMBRE:** Cruzar la frontera

**IDEA:** Persecución

**OBJETIVO:** Desarrollar la agilidad y la velocidad

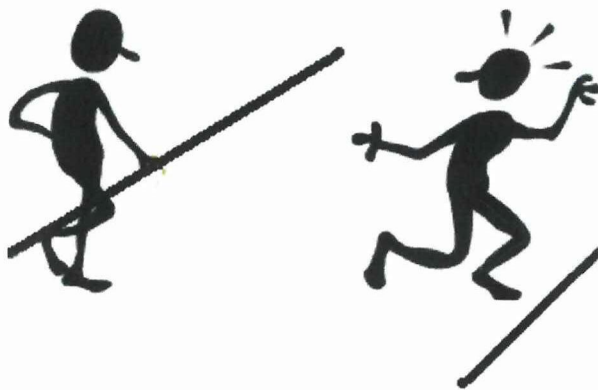
**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 40 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para el desarrollo de este juego se establece en el suelo dos líneas paralelas con cuerdas. Los jugadores se sitúan detrás de cada una de las líneas y en el centro el "aduanero" que tratará de atrapar al resto cuando cambian de línea para cruzar la frontera. Los niños atrapados ayudan cogidos de la mano al "aduanero" a atrapar al resto.



**Variantes:** En este juego los aduaneros pueden solo desplazarse con saltos y los contrabandistas correrán si es cogido tiene que quedarse inmóvil hasta que sea rescatado por otro compañero que lo vuelva a topar, en este caso si los aduaneros son más rápidos ganaran y después se invertirán los papeles.

**Autor del juego:** Guía didáctica N° 1 juegos, rondas y canciones MEC. CND.

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo de la agilidad y la velocidad, puesto que los niños tienen que perseguir a sus compañeros para ganar, por otro lado en este juego como es muy rápido e intenso el profesor tiene que alternar con otro juego o a su vez hacer variantes con una menor intensidad

## **JUEGO NÚMERO 4**

**NOMBRE:** Toro sentado

**IDEA:** Persecución

**OBJETIVO:** Desarrollar la velocidad de reacción y la coordinación motriz

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para el desarrollo de este juego todos los niños deberán estar sentados en el suelo y separados formando un círculo grande, a excepción de dos, uno de ellos persigue al otro para tratar de atraparlo, éste último para salvarse debe pasar su pierna por encima de uno de los niños que está sentado, cambiando sus roles, uno se sienta y el otro se levanta y es perseguido.



**Variante:** Se lo puede realizar solo con el tope de la cabeza de un compañero o por otro lado se podrá hacer a un jugador más para que el juego no pierda el entusiasmo.

**Autor del juego:** [www. Juegos. @Recre. Ar.](http://www.Juegos.@Recre.Ar)

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo de la velocidad de reacción y la coordinación motriz debido a que los niños tienen que correr y perseguir a su pareja determinada, este juego motiva mucho a los niños debido a que es intenso y largo.

## **JUEGO NÚMERO 5**

**NOMBRE:** Cuchichí cuchichá

**IDEA:** Sensorial y de Imitación

**OBJETIVO:** Desarrollar la habilidades cognitivas y gestuales

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 10 a 20 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Este juego se lo realiza formando un círculo, el profesor/a inicia el juego realizando un gesto que va repitiendo mientras dice: "Cuchichí-cuchichá-cuchichí-bum bum". Al finalizar, el niño situado a su derecha repite el gesto y la frase y con la misma frase inventa un gesto nuevo que deberá repetir su compañero de la derecha, así se va realizando sucesivamente, es decir, repitiendo el gesto del anterior e inventado otro nuevo.



**Variante:** Cada niño va acumulando todos los gestos que se vayan haciendo.

**Autor del juego:** Moreno Palos, Juegos y Deportes Populares

**Comentario.-** Este juego esta encaminado al desarrollo de las habilidades cognitivas y gestuales lo cual le permitirá al niño desarrollar la coordinación fina y gruesa, en este juego el profesor tiene que ser el motivador de las expresiones y los gestos para que los niños pierdan la vergüenza y actúen con interés.

## **JUEGO NÚMERO 6**

**NOMBRE:** Cada pareja con su oveja

**IDEA:** Rapidez y agilidad mental

**OBJETIVO:** Desarrollar la habilidades y destrezas intelectuales

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 40 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos, papeles, marcadores

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se escoge de acuerdo al número de participantes y se los pone por parejas con los ojos cerrados. En unos trocitos de papel el profesor del juego escribe unos nombres (uno por papel) que concuerdan por parejas, por ejemplo: Quito-Pichincha, Cotopaxi –Latacunga,-Ambato - Tungurahua, Los Ríos - Quevedo, Chimborazo – Riobamba Coloca los papeles de las capitales distribuidos por el suelo y conserva los de las ciudades en la mano para repartirlo a cada pareja. A una señal todos tienen que encontrar el trocito de papel que le corresponda su pareja.



**Variantes:** para este juego se puede utilizar como variantes los países, ciudades del Ecuador, cantones de la provincia o en este caso animales.

**Autor del juego:** Guía didáctica N° 1 juegos, rondas y canciones MEC.  
CND.

**Comentario.**- Este juego esta encaminado al desarrollo de la velocidad y la agilidad intelectual de los niños y nos permite enseñar otros conocimientos como las ciudades de la sierra, la costa u otro conocimiento cognitivo, lo cual se convierte en un instrumento de relación de la cultura Física con otra área del conocimiento.

## **JUEGO NÚMERO 7**

**NOMBRE:** Los colegas

**IDEA:** Intelectual

**OBJETIVO:** Desarrollar la velocidad y la reacción

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

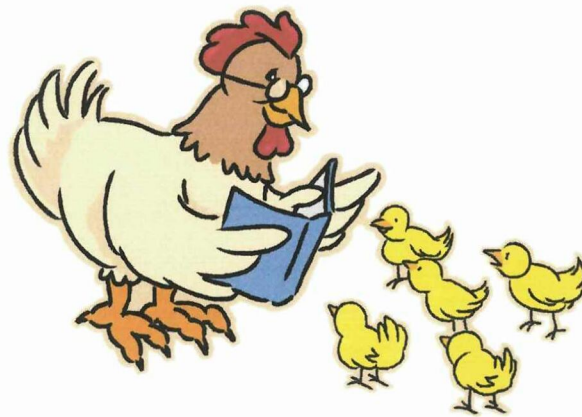
**PERSONAS:** 20 a 40 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

En este juego se debe dividir al grupo en dos cada miembro del grupo tiene su pareja en el grupo contrario al cual lo denominamos (colega). Cada grupo se sitúa en un extremo de la cancha y se desplaza, mientras la madre canta repetidamente "¿Qué cómo canta la gallina? ¿Qué cómo canta la gallina?..." Cuando la madre lo desee dice "¿Qué cómo cantan

los colegas?", entonces los niños corren hasta el centro de la cancha para unirse a su colega situándose uno de rodillas y otro de pie con las manos sobre los hombros del compañero. La última pareja que se coloque en esta posición pasan a formar coro con la madre y se repite el juego hasta que quede una sola pareja.



**Variantes:** Se lo puede hacer con la expresión corporal, es decir imitando el vuelo de la gallina

**Autor del juego:** [www. Juegos. @Recre. Ar.](http://www.Juegos.@Recre.Ar)

**Comentario.-** Este juego está encaminado al desarrollo de la velocidad y la reacción y la coordinación motora debido a que los niños tienen que cantar y correr ha otra ubicación este juego permite principalmente la colaboración y la participación de todo el grupo, este es muy importante para fortalecer los valores de amistad y compañerismo.

## **JUEGO NÚMERO 8**

**NOMBRE:** Bartolo

**IDEA:** Agilidad mental

**OBJETIVO:** Desarrollar la habilidades intelectuales

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 30 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para este juego los niños se sientan en círculo numerados. También en el círculo se acomodará la Junta Directiva: Presidente, Tesorero y Secretario. A la derecha del presidente se deja el sitio libre para el "Bartolo", lugar que ocupará el que falle.

La finalidad del juego consiste en llegar a ser Presidente, dependiendo de la habilidad de los jugadores. El juego lo inicia el Presidente diciendo:

Presi, Presi (2 palmadas en los muslos); cinco, cinco (2 chasquidos de dedos).

Contesta el jugador nº 5, diciendo: cinco, cinco (2 palmadas en los muslos); Teso, Teso (2 chasquidos de dedos).

Contesta el Tesorero diciendo: Teso, Teso (2 palmadas en los muslo); uno, uno (2 chasquidos de dedos). Y así sucesivamente.

La Junta Directiva suele dirigirse a los jugadores numerados y éstos tratarán de que se equivoquen los directivos. El jugador que se equivoque o tarde en contestar, ocupará la silla de "Bartolo" y éste pasará a ser el jugador nº 1, corriéndose un puesto los demás jugadores hasta la silla que queda libre. Cuando se equivoque uno de la junta directiva cambia su puesto con el que le ha hecho equivocarse.



**Variantes:** el jugador deberá repetir el último movimiento del compañero anterior e inventar un nuevo movimiento en la segunda parte del mensaje.

**Autor del juego:** Guía didáctica Nº 1 juegos, rondas y canciones MEC. CND.

**Comentario.-** Este juego citado es muy importante para el desarrollo de la concentración y la actividad mental puesto que los niños al realizarlo tiene que estar muy atentos a la indicación del niño Bartolo, en este hay que motivar a los alumnos para que el niño que queda de Bartolo no sea

burlado por los demás y hay que premiar al niño que pierde y así enseñar a estos que a veces se gana y otras veces se pierde.

**Tema:**

**JUEGO:** Jugamos con pelotas

### **JUEGO NÚMERO 1**

**NOMBRE:** Número holl

**IDEA:** Concentración

**OBJETIVO:** Desarrollar la coordinación y la agilidad

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 40 niños máximo

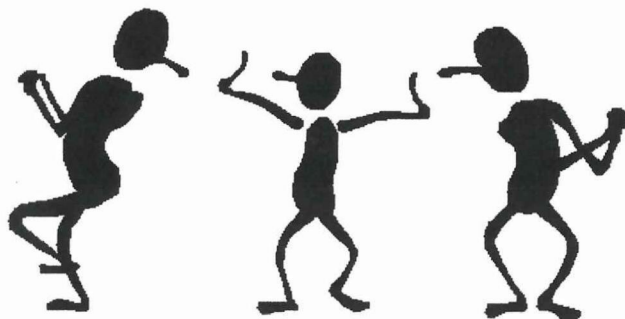
**RECURSOS:** Humanos, pelota

#### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Organizamos a los niños en círculo donde se debe ubicar a un niño en el centro (el "niño holl"). Elegimos un número que será el "número holl" (por ejemplo el 7) y por orden comenzaremos a contar de forma muy rápida, (cada niño un número) desde el 1 hasta el 100. El juego consiste en que

cada vez que tengamos que decir el 7 en su lugar diremos "holl" (3, 4, 5, 6, holl, 8 ,9... 25, 26, veinti holl, 28, 29... y así sucesivamente).

Simultáneamente mientras se cuenta el "niño holl" va pasando de forma aleatoria un balón al resto que han de devolverle. El que se equivoque en el número o en el pase pasa a ser el "niño holl".



**Variante:** Se puede realizar también con cambio de numeración y sobre todo el momento de que toque el niño holl los niños tendrá que cambiar de puesto y seguir el orden de la numeración.

**Autor del juego:** Creación Propia

**Comentario.-** El juego citado nos permite desarrollar la concentración de los niños pero hay que tener en cuenta que en este juego participen todos y para que el juego no caiga en el aburrimiento hay que insertar variantes que propongan los niños, el profesor tiene que motivar constantemente en el desarrollo de estos a los ganadores y a los perdedores.

## **JUEGO NÚMERO 2**

**NOMBRE:** Bomba

**IDEA:** Concentración

**OBJETIVO:** Desarrollar habilidades y destrezas

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 40 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos, pelota

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Para el desarrollo de este juego a los niños se los debe situar de pie en círculo en la cancha, un niño debe quedar en medio del círculo sentado con los ojos cerrados y empieza a contar en voz baja mientras los demás se van pasando una pelota de uno en uno en el sentido de las agujas del reloj. Cuando el niño del centro llega al número 30 grita "¡SE ENCIENDE LA MECHA!" y a continuación sigue contando en voz baja, mientras los demás continúan pasándose la pelota, esta vez a mayor velocidad. Cuando la cuenta llegue al número 40 grita: nuevamente "¡BOMBA!". En ese momento, el niño sorprendido con la pelota en las manos deberá sentarse con las piernas extendidas y ya no podrá volver a coger la pelota. Se reinicia el juego y el niño que esté a la derecha de uno que

esté sentado, tendrá que saltarle y continuar pasando el balón al siguiente.



**Variante:** Se lo puede cambiar cuando el niño del centro grite bomba todos los niños deben cambiar de posición es decir unos parados, otros sentados, hincados hasta que grite nuevamente bomba el niño del centro será cambiado cada que grite bomba , por el niño que se quedo con la pelota.

**Autor del juego:** Moreno Palos, Juegos y Deportes Populares

**Comentario.-** El juego mencionado es muy importante para el desarrollo de la concentración y la agilidad mental de los niños pero hay que tomar en cuenta la predisposición de todos para que el profesor les motive a la participación y sobre todo para las variantes que ellos propongan.

### **JUEGO NÚMERO 3**

**NOMBRE:** La letra clave

**IDEA:** Rapidez y agilidad mental

**OBJETIVO:** Desarrollar la habilidades y destrezas

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 20 a 40 niños máximo

**RECURSOS:** Humanos, pelota

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

En filas paralelas enfrentadas. El profesor/a propone una letra clave, por ejemplo la "E". El juego consiste en que un niño con un balón dice una palabra que empiece por la letra clave y pasa el balón de forma aleatoria a un niño de la fila contraria, éste rápidamente debe decir otra y devolver el balón a otro de la fila opuesta. El que dude, se sienta y continúa jugando, pero si le envían la pelota deberá decir dos palabras con la letra clave y lanzar desde esa posición, en el caso de que dude se sentará uno de los compañeros situados a su lado. Gana el equipo que logre sentar a todos los contrarios.



**Variante:** se pueden introducir dos letras clave, la de inicio y final de la palabra. También se pueden cambiar las palabras clave cuando un equipo cometa un error.

**Autor del juego:** [www.recreación.terra.cfm](http://www.recreación.terra.cfm)

**Comentario.-** Este juego es muy importante para el desarrollo cognoscitivo y la agilidad mental pero hay que tomar en cuenta siempre el nivel de conocimiento y sobre todo el año de educación básica en que se encuentren los niños.

#### **JUEGO NÚMERO 4**

**NOMBRE:** Balón caído

**IDEA:** Habilidad y eliminación

**OBJETIVO:** Desarrollar la velocidad y resistencia.

**MEDIOS:** Espacio amplio

**PERSONAS:** Número limitado

**RECURSOS:** Balones u otros materiales

## DESARROLLO DEL JUEGO:

El maestro deberá dividir en sub grupos hasta de 10 estudiantes a los cuales asignará un balón a cada sub grupo.

A la señal indicada por el profesor los niños de cada sub grupo comienzan a bolear el balón.

El niño que deja caer la bola queda eliminado, de cada sub grupo quedará un finalista los cuales integrarán un sub grupo que disputarán la final del boleo hasta que quede un solo triunfador.



**Variante:** Esto se lo puede vearar también con algunos segmentos corporales como la cabeza, las piernas, las rodillas u otros segmentos corporales, el objetivo tiene que ser que no utilicen las manos para no dejar caer el balón y seguirá el procedimiento del juego anterior.

**Autor.-** [www. recreación.terra.cfm](http://www.recreación.terra.cfm)

**Comentario.-** En este juego recreativo es muy importante para el trabajo en grupo ya que tiene como idea el desarrollo de la habilidad y la eliminación, lo cual permite que los niños que se adapten un poco más a

la intensidad del el trabajo que tiene como objetivo el profesor, por otro lado hace que los niños aprendan ha compartir y trabajar en equipo

## **JUEGO NÚMERO 5**

**NOMBRE:** Buscar el zapato

**IDEA:** Sensorial

**OBJETIVO:** Desarrollar la coordinación y fuerza en el tren inferior

**MEDIOS:** Espacio amplio

**PERSONAS:** 30 a 40 niños formados en parejas

**RECURSOS:** Humanos y lonas

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Los jugadores se formarán en la línea de fondo de cancha donde se quitarán uno de sus zapatos el cual será depositados en la lona y puesto en el otro extremo de la cancha, a la orden del profesor los niños saldrán en pata coja a buscar en la lona el zapato, el niño que se ponga y regrese al inicio será el triunfador.



**Variante:** Este juego puede hacerse como una posta es decir que va el primer grupo encuentre su zapato y regresa, de acuerdo a la ubicación que llegue su compañero seguirá saliendo el jugador a buscar el zapato ganarán las parejas que más rápido lo hagan.

**Autor.-** Creación personal

**Comentario.-** En este juego deben los niños tener una gran receptividad, puesto que se les quitara un zapato y el otro será depositado en el costal donde que tendrán que trasladarse saltando y esto permitirá el desarrollo de la fuerza y la coordinación del tren inferior, para nuestro criterio es un juego que nos permite también incidir en el aseo personal de estos y sobre todo el interés por sus pertenencias.

## **JUEGO NÚMERO 6**

**NOMBRE:** Carrera de burros

**IDEA:** Colaboración y competencia

**OBJETIVO:** Desarrollar la habilidades y destrezas

**MEDIOS:** Espacio amplio y delimitado

**PERSONAS:** 30 a 40 niños organizadas en tríos

**RECURSOS:** Humanos

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Tres niños forman un burro; uno se coloca de pie el cual será la cabeza; el segundo flexionado el tronco tomará de la cintura al primero y será el lomo; un tercero subido sobre el segundo será el jinete.

Todos se colocarán tras una línea de salida, a la voz del profesor o el silbato los burros salen en carrera hasta la llegada, se debe llegar a la meta sin que el burro se haya desarmado.



**Variante:** Este ejercicio se lo puede realizar con la variante de que los dos compañeros lleven al tercero como puedan desde el inicio hasta el final del trayecto es decir que pueden llevarlo cargado, como a un palo o como se acomode.

**Autor:** Guía didáctica N° 1 juegos, rondas y canciones MEC. CND.

**Comentario.-** El juego que se presenta tiene como idea la colaboración y competencia de los niños y su objetivo es el desarrollo de las habilidades y destrezas y sobre todo el desarrollo de los valores como el compañerismo y la solidaridad puesto que los tres niños que participan cumpliendo los tres papeles para formar el burro, hay que tomar en cuenta que los niños se pueden caer y por lo tanto sería mejor desarrollarlo en el césped o tierra.

## **JUEGO NÚMERO 7**

**NOMBRE:** Fútbol con las manos

**IDEA:** Competencia y alcanzar goles

**OBJETIVO:** Desarrollar habilidades y destrezas para los juegos pre deportivo

**MEDIOS:** Espacio amplio

**PERSONAS:** Grupo ilimitado

**RECURSOS:** Humanos y pelotas

## DESARROLLO DEL JUEGO:

Dividir el grupo en dos equipos con igual número de jugadores y señalar dos arcos que sirvan de porterías.

El juego consiste en conseguir el mayor número de goles lanzando la pelota solamente con las manos y no se puede avanzar cuando la pelota esta en posesión de un jugador, es decir que el pase debe realizarse cuando el jugador que posee la pelota esta firme, en este los equipos deben tener un arquero.



**Variante:** Las variantes que se pueden aplicar a este juego se lo realizara con una mano o para realizar un gol tiene que lanzarle al aire y dar un cabezazo.

**Autor:** Guía didáctica Nº 1 juegos, rondas y canciones MEC. CND.

**Comentario.-** Este juego tiene como idea la competencia y el alcanzar goles con las manos este juego nos permite el desarrollo de las habilidades y destrezas óculo manuales y la inserción ha los juegos pre deportivos como el mini básquet, por otro lado este juego permite en los

niños dejar de ser individualistas y jugar en conjunto para esto hay que siempre tomar en cuenta que los niños estén bien distribuidos por sus características individuales, para que el juego sea equitativo.

## **JUEGO NÚMERO 8**

**NOMBRE:** Pelota voladora

**IDEA:** Competencia y posta

**OBJETIVO:** Desarrollar la velocidad y coordinación grupal

**MEDIOS:** Espacio amplio

**PERSONAS:** Cualquier número

**RECURSOS:** Humanos y pelotas

### **DESARROLLO DEL JUEGO:**

Se utiliza dos balones; los alumnos se formarán en dos columnas a un metro de distancia el uno del otro los primeros de cada grupo tendrán un balón en sus manos el mismo que a la señal del profesor deberá ser pasado por la cabeza del niño que se encuentra detrás del primero y así sucesivamente hasta llegar al último, que correrá con el balón al primer lugar y realizará la misma entrega, ganará el grupo que termine primero.



**Variante:** Este ejercicio se lo puede realizar por los laterales por debajo de las piernas o en forma combinada de acuerdo a las instrucciones del profesor.

**Autor.-** Creación propia

**Comentario.-** Este juego tiene como idea la competencia y la posta, lo cual sirve para desarrollar la fuerza y la velocidad en los niños con la utilización de pelotas las mismas que también aportaran al desarrollo de la coordinación óculo manual.

## **JUEGO NÚMERO 9**

**NOMBRE:** Quitar la pelota

**IDEA:** Lucha

**OBJETIVO:** Desarrollo da la fuerza y agilidad

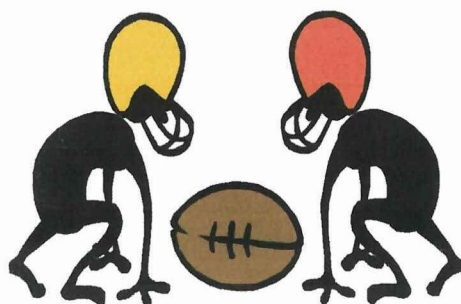
**MEDIOS:** Espacio amplio

**PERSONAS:** 40 y 50 niños

**RECURSOS:** Humanos y balones

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

Divididas en parejas un jugador protege la pelota mientras el otro intenta apropiarse de ella gana el que sostiene el balón durante un tiempo determinado, puede hacerse delimitando espacios.



**Variante:** Este se lo puede ejecutar con el balón en medio de las piernas y saltando tanto el jugador que tiene el balón como el oponente, no se puede utilizar las manos para quitarlo si no cualquier segmento corporal.

**Autor:** Guía didáctica Nº 1 juegos, rondas y canciones MEC. CND.

**Comentario.-** Este juego tiene como idea la lucha por el balón y permitirá a través del juego el desarrollo de las capacidades motrices como la fuerza y sobre todo la agilidad de los niños, en este se utiliza balones los mismos que tiene que ser de caucho y no tan inflados para la consecución del juego, este juego tiene que haber la creación constante de los niños para que el juego no caiga en el aburrimiento y la monotonía.

## JUEGO NÚMERO 10

**NOMBRE:** Carrera de ensacados

**IDEA:** Competencia

**OBJETIVO:** Desarrollo de la fuerza y coordinación

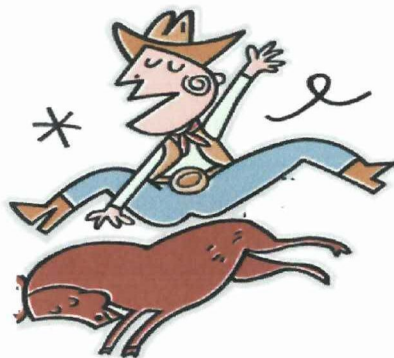
**MEDIOS:** Espacio amplio

**PERSONAS:** 30 a 40 máximo

**RECURSOS:** Humanos y costales

### DESARROLLO DEL JUEGO:

Toso los participantes se ubicarán sobre una línea trazada de ante mano, cada uno de los niños introducirá sus piernas dentro de un costal a la señal del maestro se inicia la competencia desplazando hacia la meta fijada gana el que llega en primer lugar.



**Variante:** Se puede vrear con la utilización de un balón que se lo debe llevar hacia un punto determinado por el maestro.

**Autor:** Guía didáctica N° 1 juegos, rondas y canciones MEC. CND.

**Comentario.-** Este juego tiene como objetivo desarrollar la fuerza y coordinación del tren inferior ( piernas) y la coordinación del desplazamiento, para esto se debe utilizar materiales como lonas o también llamados sacos de yute, las mismas que son materiales de fácil adquisición o muchas de las veces lo podemos encontrar en nuestra propia casa.

### 3.9. PLAN OPERATIVO

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	RECURSOS	BENEFICIARIO	TIEMPO
Presentar y entregar el Manual de juegos recreativos de Cultura Física	1.- Solicitar una reunión con las Autoridades, Profesores y Padres de familia 2.- Informar sobre el contenido	Grupo de investigación.	Manual de juegos recreativos de Cultura Física	Institución Educativa "Dr. Pablo Herrera"	Primera Semana Octubre
Llevar a cabo la capacitación sobre la utilización del Manual de juegos Recreativos	1.- Reunir a las Autoridades, profesores y niños, con motivo de capacitación del manejo e instrucciones	Grupo de Investigación.	Información en CD, proyector, ejemplares del Manual, esferos, hojas.	Institución Educativa "Dr. Pablo Herrera"	Segunda Semana Octubre 2008

<p>Analizar los beneficios que proporciona el del Manual de juegos Recreativos</p>	<p>1.- Poner en marcha los procedimientos del Manual</p>	<p>Grupo de Investigación.</p>	<p>Procedimientos y uso de métodos, técnicas y estrategias para los juegos recreativos</p>	<p>Institución Educativa "Dr. Pablo Herrera"</p>	<p>Tercera Semana Octubre 2008</p>
<p>Motivar el uso del Manual de juegos Recreativos en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física.</p>	<p>1.- Reunir a los profesores, niños los Charla sobre los beneficios de la práctica de los juegos Recreativos</p>	<p>Grupo de Investigación.</p>	<p>Infocus, computador, CD's, Diapositivas.</p>	<p>Institución Educativa "Dr. Pablo Herrera"</p>	<p>Cuarta Semana Octubre 2008</p>

### **3.10. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA**

La evaluación de esta propuesta será a largo plazo y se reflejará en los cambios Cognoscitivos, Psicomotrices y Socio afectivos de los niños de la institución Educativa de práctica docente “Dr. Pablo Herrera” durante el año lectivo 2007-2008 por parte de las autoridades, padres de familia y la comunidad educativa en general.

### **3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Las conclusiones y recomendaciones que se presentan a continuación, son derivadas del análisis e interpretación de resultados, objetivos e interrogantes que guiaron esta investigación. Estas no pretenden ser definitivas ni concluyentes; pero servirán desde luego como base e insumo para realizar otras investigaciones en este campo. Además, dirigidas a promover una toma de decisiones oportunas y la aplicación de juegos recreativos que mejoraran las habilidades y destrezas en los niños de los sextos años de educación básica de las Escuela de Práctica Docente “ Dr. Pablo Herrera” de la ciudad de Pujilí en el año lectivo 2007 - 2008

#### **Conclusiones**

1. E las clases de Cultura Física los niños manifiestan que no se aplican juegos recreativos.
2. Los Profesores de Cultura Física no disponen de un Manual de juegos recreativos para ser aplicado en las horas de Cultura Física.

3. Con la Planificación, organización y aplicación de los juegos recreativos se mejoraran los aspectos intelectual, motriz y afectivo.
4. No manejan procesos metodológicos para la enseñanza de esta importante área.
5. Los maestros realizan clases repetitivas sin poner de manifiesto el juego.

### **Recomendaciones**

1. Utilizar de manera adecuada el Manual de juegos recreativos en las clases de cultura Física.
2. Emplear procesos metodológicos basados en el juego.
3. Planificar permanentemente las clases de Cultura Física poniendo énfasis en los juegos recreativos.
4. Motivar permanentemente a los niños en las clases de Cultura Física.
5. Concientizar a los maestros, padres de familia y niños sobre la verdadera importancia que tiene el juego en la formación integral.

### 3.12. BIBLIOGRAFÍA.

#### CITADA

- BORJA Solé, El Juego Infantil. Argentina Editorial Pacifico.(Pág.1-3)
- BUYTENDIJK, Teoría de los Juegos Recreativos, España. Editorial Marte (Pág.45- 47)
- CACIGAL, Juan Manuel, Los Juegos para las Edades Preescolares. Editorial Pueblo Nuevo, Cuba 1996 (Pág. 24).
- FINCOWSKY Franklin, Manual Administrativo, Editorial UNAM – México 2002 (Pág. 12-20)
- Guía Didáctica y Metodológica N° 2 Ecuador Editorial, MEC-CEA (Pág.9, 10)
- Guía Didáctica N° 1 Juegos ,Rondas Canciones, Ecuador, Editorial MEC - CEA
- Guía Didáctica N° 1. Ecuador ,Editorial MEC - CEA (Pág. 12-13)
- MEC, Guía de Estudios y Guía Didáctica, Editorial MEC , Quito Ecuador 2003 (Pág. 58)
- HUIZINGA, Los Juegos y la Recreación, Editorial Bilbrouth, Buenos Aires 1987(Pág.14- 15- , 26-28)
- MORENO Palos, Juegos y Deportes Populares, Editorial INEF, Madrid España 2004 ( 67-78)

- SÁNCHEZ Díaz, William, Planificación Curricular Cultura Física, Segunda Edición, Ecuador Enero 2004 (PAG. 41,52)
- SCHILLER. Guía Didáctica de Rondas y Canciones. (Pág. 27-27')
- TERÁN Ramiro, Guía Didáctica para el Educador Físico, Ecuador 2001(Pág.16)

## **CONSULTADA**

- ANGELES, Métodos y Técnicas Educativas 1997.
- DINADER Promeceb. Reforma Curricular para la Educación Básica Área de Cultura Física. Quito. Editorial MEC. 1997. (Pág. 22, 23)
- MARTINEZ, Bencardino, Ciro. Estadística Comercial. Bogota. Edición Primera. Editorial Norma.1981.
- BANTULÁ JANOT, J. "Juegos motrices cooperativos". Paidotribo, Barcelona, 2001.
- GAMBOA DE VITELLESCHI, S. "Juegos de fiesta en fiesta". Bonum, Buenos Aires.
- LLEIXÁ, T. "Juegos sensoriales y de conocimiento corporal". Paidotribo, Barcelona, 1995.

## **BÁSICA**

- CULTURAL S.A. Gran Enciclopedia de los Deportes, Editorial Cultural , Madrid España 2005

Edición Segunda. Editorial Trillas.1990.

- ENCICLOPEDIA, (1985). Gran Enciclopedia Universal. España. Editorial Nauta.
- LEIVA, ZEA, Francisco. Didáctica General. Quito. Editorial Ortiz. 1985.
- MÜNCH, Lourdes. Métodos y Técnicas de Investigación. México.
- SANTILLANA. Diccionario de las Ciencias de la Educación. Madrid. Editorial Santillana. 1984.
- ULLOA Enríquez, Francisco. Guía para la investigación, Latacunga Ecuador

## INTERNET

- Email: omena@ucfinfo.edu.cu
- <http://es.geocities.com/aioneta/cooperativos.html>
- [www. recreación.terra.cl/home\\_interior.cfm](http://www.recreación.terra.cl/home_interior.cfm)
- [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)
- [www. Juegos. @ Recre. Ar\\_](http://www.Juegos.@Recre.Ar_)
- [www.recreacion.org/documentos/simposio1vg/Confamiliares2.htmlg.](http://www.recreacion.org/documentos/simposio1vg/Confamiliares2.htmlg)
- [www.terra.es/personal4/lapeonza/](http://www.terra.es/personal4/lapeonza/)

# ANEXOS

## **ANEXO A**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL  
HOMBRE**

**ESPECIALIDAD CULTURA FÍSICA**

**ENCUESTA PARA NIÑOS**

### **INTRODUCCIÓN:**

Los Estudiantes egresados de la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre, Especialización Cultura Física; nos encontramos empeñados en realizar una investigación sobre los juegos recreativos como medio de desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños de los sextos años de Educación Básica de la Escuela de Práctica Docente “Dr. Pablo Herrera” del Cantón Pujilí en el año lectivo 2007 – 2008.

Por lo que solicitamos su colaboración respondiendo al cuestionario, el mismo que nos permitirá levantar el diagnóstico de la situación actual que vive dicha Institución en el Área de la Cultura Física y en el campo de la recreación.

### **INSTRUCCIÓN:**

Lea detenidamente y responda de manera personal.

1.- ¿Conoce usted si en la institución se maneja a la Cultura Física a través de los juegos recreativos?

SI ( )

NO ( )

2.- ¿En las horas que tiene Cultura Física, 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?

SI ( )

NO ( )

4.- ¿Cree usted que en el proceso de enseñanza de la Cultura Física se podría impartir con la utilización de juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades y destrezas?

SI ( )

NO ( )

5.- ¿Está de acuerdo que se diseñe un Manual de Juegos Recreativos de Cultura Física para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños?

SI ( )

NO ( )

## **ANEXO B**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL  
HOMBRE

ESPECIALIDAD CULTURA FÍSICA

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

### **INTRODUCCIÓN:**

Los Estudiantes egresados de la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre, Especialización Cultura Física; nos encontramos empeñados en realizar una investigación sobre los juegos recreativos como medio de desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños de los sextos años de Educación Básica de la Escuela de Práctica Docente “Dr. Pablo Herrera” del Cantón Pujilí en el año lectivo 2007 – 2008.

Por lo que solicitamos su colaboración respondiendo al cuestionario, el mismo que nos permitirá levantar el diagnóstico de la situación actual que vive dicha Institución en el Área de la Cultura Física y en el campo de la recreación.

### **INSTRUCCIÓN:**

Lea detenidamente y responda de manera personal.

1.- ¿Conoce que es la Cultura Física y para que sirve?

SI ( )

NO ( )

2.- ¿Cree Usted que el estudio y la práctica de los juegos recreativos en las horas de Cultura Física, mejorara el nivel académico y deportivo de sus hijos?

SI ( )

NO ( )

3.- ¿Está de acuerdo Usted, que se utilice en las clases de Cultura Física juegos recreativos como herramienta para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños?

SI ( )

NO ( )

4.- ¿Cree Usted que los procesos de enseñanza – aprendizaje de la Cultura Física mejoraran con la utilización de los juegos recreativos?

SI ( )

NO ( )

5.- ¿Está de acuerdo que se Diseñe un Manual de Juegos Recreativos de Cultura Física para mejorar las habilidades y destrezas de sus hijos?

SI ( )

NO ( )

## **ANEXO C**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL  
HOMBRE

ESPECIALIDAD CULTURA FÍSICA

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES

### **INTRODUCCIÓN:**

Los Estudiantes egresados de la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre, Especialización Cultura Física; nos encontramos empeñados en realizar una investigación sobre los juegos recreativos como medio de desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños de los sextos años de Educación Básica de la Escuela de Práctica Docente “Dr. Pablo Herrera” del Cantón Pujilí en el año lectivo 2007 – 2008.

Por lo que solicitamos su colaboración respondiendo al cuestionario, el mismo que nos permitirá levantar el diagnóstico de la situación actual que vive dicha Institución en el Área de la Cultura Física y en el campo de la recreación.

### **INSTRUCCIÓN:**

Lea detenidamente y responda de manera personal.

1.- ¿Está de acuerdo Usted, en utilizar en las clases de Cultura Física Juegos Recreativos como herramienta para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños?

SI ( )

NO ( )

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

SI ( )

NO ( )

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

SI ( )

NO ( )

4.- ¿Cree Usted que los juegos desarrollen las habilidades y destrezas en los niños de la institución?

SI ( )

NO ( )

5.- ¿Colaborará Usted con la aplicación y ejecución de un Manual de Juegos Recreativos, para mejorar el nivel académico y deportivo de los niños de la institución educativa?

SI ( )

NO ( )