



# UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

## UNIDAD ACADEMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANISTICAS

**CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, MENCIÓN CULTURA FÍSICA**

### **TESIS DE GRADO**

**TEMA:**

**“DESARROLLO DE UN MODULO ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICION DE LA NIÑEZ SAQUISILENSE EN LA ESCUELA MIXTA RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTON SAQUISILI, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”.**

**Tesis presentada previa a la obtención del título de licenciado, en Ciencias de  
la Educación, Mención Cultura Física.**

**Postulante:**

Cajas Cayo Javier Saúl

**Director:**

Lic. Bravo Z. José M. Msc

**LATACUNGA –ECUADOR**

**2013**

## **AUTORIA**

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación sobre **“DESARROLLO DE UN MÓDULO ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUISILENSE EN LA ESCUELA MIXTA ”RAFAEL QUEVEDO” DEL CÁNTON SAQUISILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”**son de exclusiva responsabilidad del autor.

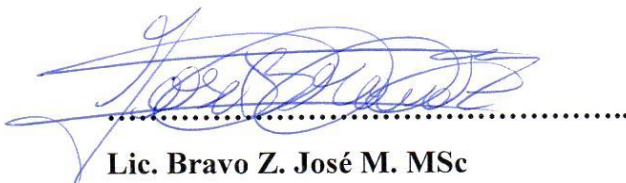
-----  
**Cajas Cayo Javier Saúl**

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema, **“DESARROLLO DE UN MÓDULO ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUISILENSE EN LA ESCUELA MIXTA RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTÓN SAQUISILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013**” de Cajas Cayo Javier Saúl, postulante al título de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio, calificación y aprobación.

Latacunga, Octubre 2013

El Director



**Lic. Bravo Z. José M. MSc**

**DIRECTOR DE TESIS**


## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembro de tribunal de grado aprueba el presente informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la unidad Académica de ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto el postulante Cajas Cayo Javier Saúl, con el Título de Tesis **“DESARROLLO DE UN MODULO ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUISILENSE EN LA ESCUELA MIXTA RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTÓN SAQUISILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013**”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa.

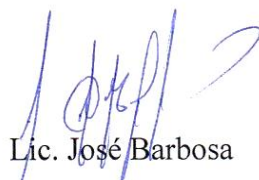
Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa.

Latacunga, Febrero del 2014

Para constancias firman:

  
Lic. Giovanni Arroyo  
PRESIDENTE

  
Lic. Patricio Revelo  
MIEMBRO

  
Lic. José Barbosa  
OPOSITOR

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi sentido y más profundo agradecimiento a quienes forman parte de la Universidad Técnica de Cotopaxi, institución que me abrió las puertas y me brindó la oportunidad de perfeccionarme y ampliar mi campo profesional con invalorable conocimientos científicos, académicos y humanos en beneficio de la niñez y la colectividad.

Agradezco a todos nuestros maestros de manera especial al Lic. José Bravo Tutor del presente trabajo de investigación quien me guio de forma acertada y eficiente.

Saúl

## **DEDICATORIA**

La presente tesis se la dedico a mi familia que gracias a sus consejos y palabras de aliento crecí como personas. A mis padres y hermana por su apoyo, confianza y amor. Gracias por ayudarme a cumplir mis objetivos como persona y estudiante. A mi padre por brindarme los recursos necesarios y estar a mi lado apoyándome y aconsejándome siempre. A mi madre por hacer de mí una mejor persona a través de sus consejos, enseñanzas y amor. A mi hermana por estar siempre presente, cuidándome. Con todo mi amor y cariño a la persona que más amo, que todos los días me otorga su amor, su cariño y comprensión y hace que en mi existencia tenga la fuerza para seguir luchando en este mundo.

Saúl



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

**TEMA: “DESARROLLO DE UN MODULO ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICION DE LA NIÑEZ SAQUISILENSE EN LA ESCUELA MIXTA “RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTON SAQUISILI, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”.**

**AUTOR:** Cajas Cayo Javier Saúl

### RESUMEN

La presente investigación tuvo por objeto primordial el rescate de los juegos tradicionales autóctonos, debido a la pérdida de estos y sus tradiciones nativas específicamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la niñez Saquisilense, lo que ha originado pérdida de valores culturales y ancestrales, producto de los avances científicos y tecnológicos ha incidido directamente en la formación integral de los niños de la "Escuela Rafael Quevedo" del Cantón Saquisilí, provincia de Cotopaxi en el año lectivo 2012-2013, el investigador preocupado por esta problemática y con la visión de crear conciencia en las autoridades, maestros, padres de familia y sobre todo los niños propone, la elaboración de un módulo de juegos tradicionales que rescaten las tradiciones, diversión típica del Cantón y Provincia, esto ayuda al cumplimiento de la Reforma Curricular, sus ejes transversales y el cumplimiento de la constitución Política del Estado Ecuatoriano, que el deporte y la Recreación deben estar tomadas como parte del buen vivir, por otra parte esta servirá como una herramienta al Docente para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de la institución, ya que en las horas de clases podrán ser aplicados y adaptados a las necesidades pedagógicas que exige el momento educativo. Este módulo será de gran ayuda didáctica y metodológica mejorando el rendimiento académico de los niños y ayudara a la formación de una sociedad mejor, justa, equitativa, solidaria y sobre todo dueña de una identidad rica en tradiciones y costumbres, haciendo que la cultura y los juegos tradicionales sean el punto de partida de los procesos educativos y recreativos, propiciando de esta manera una enseñanza global, en el cual los niños se desarrollen con integralidad en los aspectos cognitivo, afectivo y psicomotor.

  
.....  
**Director:**  
Lic. Bravo Z. José M. Msc



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y

HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

**TOPIC: "DEVELOPMENT OF A MODULE AIMED TO PRACTICE GAME IN ORDER TO RESCUE THE CULTURE AND TRADITION SAQUISILENSE CHILDHOOD IN SCHOOL" RAFAEL QUEVEDO "SAQUISILI CANTON, Cotopaxi Province ON SCHOOL YEAR 2012-2013".**

**AUTOR:** Cajas Cayo Javier Saúl

## SUMMARY

This research was primarily concerned the rescue of traditional indigenous games , due to the loss of these and its native traditions specifically in the teaching and learning of Saquisilense childhood, which has led to loss of cultural values and ancestral , product scientific and technological developments have had a direct impact on the overall education of the children of the "School Rafael Quevedo " Saquisilí the Canton province of Cotopaxi in the 2012-2013 school year , the researcher concerned about this issue and to the vision of creating awareness among administrators, teachers , parents and especially the children proposes the development of a module to rescue traditional games traditions, typical fun and Canton Province , this helps to fulfill the curriculum reform , its transverse axis and compliance with the Political constitution of the Ecuadorian state, the sport and recreation should be taken as part of the good life , on the other hand this will serve as a tool to enhance teaching the teaching and learning of children in the institution, because in school hours may be applied and adapted to the educational needs requiring the education time. This module will be of great educational and methodological help improve the academic performance of children and help the formation of a better, just, fair, supportive and particularly owns an identity rich in traditions and customs society, making the culture and traditional games are the starting point of the educational and recreational processes, thus promoting global education, in which children are conducted with integrity in the cognitive, affective and psychomotor aspects.





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS



**AVAL DE TRADUCCIÓN**

En calidad de Docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica De Cotopaxi, yo Lic. Patricia Marcela Chacón Porras con la C.C. 050221119-6 CERTIFICO que he realizado la respectiva revisión de la Traducción del Abstract; con el tema: **"DESARROLLO DE UN MÓDULO ENCAMINADO A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUISILENSE EN LA ESCUELA MIXTA "RAFAEL QUEVEDO" DEL CANTÓN SAQUISILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013"**. Cuyo autor es: Cajas Cayo Javier Saúl y director de tesis Msc. Bravo Z. José M.

Latacunga, 10 Febrero del 2014

Docente:

-----  
Lic. Patricia Marcela Chacón Porras

C.I. 050221119-6

## INTRODUCCIÓN

El diseño de un Módulo de Juegos Tradicionales para insertar en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el área de la Cultura Física para los niños de la Escuela Mixta “Rafael Quevedo” del Cantón Saquisilí barrio Mollepamba es de suma importancia ya que ayuda a mejorar el rendimiento académico, desarrollando el interés por este tipo de estrategias, que más tarde les servirá para su vida cotidiana.

Como este proyecto es el primero en desarrollarse dentro de la institución educativa, es de gran novedad y de actualidad por cuanto ayuda a mejorar el rendimiento académico en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física, para así obtener resultados esperados en el desarrollo integral de los estudiantes.

Por tanto se justifica plenamente la realización de este trabajo de investigación pues existe la necesidad de desarrollar un Módulo de juegos tradicionales que permita mejorar el rendimiento académico.

El proceso de investigación siguió los siguientes parámetros: Primero se procedió a la recopilación de información referente a la institución, se identifica el objetivo de estudio y su campo de acción para estructurar el marco teórico, se continuo con el diagnostico de las necesidades y el Diseño de un Módulo Juegos Tradicionales para insertar en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Área de la Cultura Física para los niños de la Escuela Mixta “Rafael Quevedo” del cantón Saquisilí barrio Mollepamba a través de la aplicación de la técnica de la encuesta con sus respectivo instrumento de investigación, finalmente concluyendo con la ejecución de la propuesta.

El Investigador al realizar el análisis crítico es necesario plantear preguntas directrices que orientan el desarrollo de la investigación y son las siguientes.

- Cuáles son los contenidos teóricos, científicos y conceptuales que fundamenten la elaboración de talleres para la enseñanza de juegos tradicionales.
- Cuáles son las dificultades que inciden en la práctica de juegos tradicionales en la Escuela Mixta “Rafael Quevedo”.
- Qué actividades permitirán la práctica de juegos para el rescate de la cultura y tradición en los niños de la Escuela Mixta “Rafael Quevedo”.

Para llegar a la investigación se recurrió al tipo de estudio descriptivo, métodos adecuados como: método inductivo, deductivo, analítico y empírico, para llegar a obtener datos se lo hace a través de la encuesta mediante lo cual se pudo elaborar el Modulo de Juegos Tradicionales para la enseñanza de la Cultura Física.

El presente trabajo de investigación está establecido en tres capítulos, distribuidos de la siguiente manera:

El Capítulo I, consta el Marco Teórico donde se encuentran conceptos de: Cultura Física, Recreación, Juegos Tradicionales, Métodos y Técnicas, Estrategias y Modulo.

El Capítulo II, constan los Antecedentes de la Institución Educativa, Análisis e Interpretación de Resultados obtenidos de la investigación. Las encuestas se realizaron a los maestros, estudiantes y padres de familia de la Escuela “Rafael Quevedo”.

En el Capítulo III, consta el Diseño de la Propuesta, además contiene los Objetivos, Resultados Generales de la propuesta, Conclusiones y Recomendaciones.

## ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Autoría.....	ii
Aval del Director de Tesis.....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria.....	vi
Resumen.....	vii
Summary.....	viii
Aval del Summary.....	ix
Introducción.....	x
Índice General.....	xii
Índice de Cuadros.....	xvi
Índice de Gráficos.....	xviii
<b>Capítulo I</b>	
1 Fundamentación Teórica.....	1
1.1 Antecedentes Investigativos.....	1
1.2 Categorías Fundamentales.....	3
1.3 Marco Teórico.....	4
1.3.1 Buen Vivir.....	4

1.3.2 Calidad de Vida.....	6
1.3.3 Educación Física.....	7
1.3.3.1 Desarrollo de la Educación Física.....	9
1.3.3.2 Métodos en la Educación Física.....	11
1.3.3.2.1 Método Directo.....	11
1.3.3.2.2 Método Indirecto.....	13
1.3.3.2.3 Método Mixto.....	14
1.3.3.3 Beneficios de la Educación Física.....	17
1.4 Cultura Deportiva.....	19
1.4.1 La importancia de la cultura deportiva.....	20
1.5 Actividades Lúdicas.....	22
1.5.1 Actividades Lúdicas Escolares.....	23
1.5.1.1 Áreas de desarrollo del niño y actividades lúdicas.....	24
1.6 Juegos Tradicionales.....	27
1.6.1 Historia.....	27
1.5.2 El Juego.....	28
1.7 Modulo.....	32
1.7.1 Función Motivadora.....	32
1.7.2 Función facilitadora de la comprensión activadora del Aprendizaje.....	33
1.7.3 Función de Orientación y Dialogo.....	33

1.7.4 Utilidad.....	35
1.7.5 Conformación del Módulo.....	35
<b>Capítulo II</b>	
2. Análisis e Interpretación de resultados.....	38
2.1 Reseña Histórica de la Escuela “Rafael Quevedo”.....	38
2.2 Diseño Metodológico.....	39
2.2.1 Tipo de Investigación.....	39
2.2.2 Metodología.....	39
2.3 Unidad de estudio.....	39
2.4 Métodos y Técnicas.....	40
2.4.1 Método Teóricos.....	40
2.4.2 Método Analítico.....	40
2.4.3 Método Deductivo-Inductivo.....	40
2.4.4 Método Descriptivo.....	41
2.5 Diseño Estadístico.....	41
2.6 Técnicas de Investigación.....	41
2.6.1 La Encuesta.....	42
2.7 Encuesta Aplicada a los Maestros.....	43
2.8 Encuesta Aplicada a los Estudiantes.....	50
2.9 Encuesta Aplicada a los Padres de Familia.....	57
2.10 Conclusiones y Recomendaciones.....	64

2.10.1 Conclusiones.....	64
2.10.2 Recomendaciones.....	65
<b>Capítulo III</b>	
3 Diseño de la Propuesta.....	66
3.1 Datos Informativos.....	66
3.2 Antecedentes.....	67
3.3 Justificación.....	68
3.4 Objetivos.....	69
3.5 Descripción de la Propuesta.....	69
3.6 Modulo de Juegos Tradicionales.....	71
3.6.1 Juego N°1 El Florón.....	72
3.6.2 Juego N°2 El Lobo.....	74
3.6.3 Juego N°3 El Matantirutirulan.....	76
3.6.4 Juego N°4 Sin Que Te Rose.....	78
3.6.5 Juego N°5 La Rayuela.....	81
3.6.6 Juego N°6 El Espejo Mágico.....	83
3.6.7 Juego N°7 Los Trompos.....	85
3.6.8 Juego N°8 Las Canicas.....	87
3.6.9 Juego N°9 Las Cometas.....	89
Bibliografía.....	91
Anexos.....	93

## ÍNDICE DE CUADROS

### CAPITULO II

Cuadro N° 1 Población y Muestra.....	40
--------------------------------------	----

#### **Encuesta Aplicada a los Maestros**

Cuadro N° 2 Tabla Uno.....	43
----------------------------	----

Cuadro N° 3 Tabla Dos.....	44
----------------------------	----

Cuadro N° 4 Tabla Tres.....	45
-----------------------------	----

Cuadro N° 5 Tabla Cuatro.....	46
-------------------------------	----

Cuadro N° 6 Tabla Cinco.....	47
------------------------------	----

Cuadro N° 7 Tabla Seis.....	48
-----------------------------	----

Cuadro N° 8 Tabla Siete.....	49
------------------------------	----

#### **Encuesta Aplicada a los Estudiantes**

Cuadro N° 9 Tabla Uno.....	50
----------------------------	----

Cuadro N° 10 Tabla Dos.....	51
-----------------------------	----

Cuadro N° 11 Tabla Tres.....	52
------------------------------	----

Cuadro N° 12 Tabla Cuatro.....	53
--------------------------------	----

Cuadro N° 13 Tabla Cinco.....	54
-------------------------------	----

Cuadro N° 14 Tabla Seis.....	55
------------------------------	----

Cuadro N° 15 Tabla Siete.....	56
-------------------------------	----

#### **Encuesta Aplicada a los Padres de Familia**

Cuadro N° 16 Tabla Uno.....	57
-----------------------------	----



Cuadro N° 17 Tabla Dos.....	58
Cuadro N° 18 Tabla Tres.....	59
Cuadro N° 19 Tabla Cuatro.....	60
Cuadro N° 20 Tabla Cinco.....	61
Cuadro N° 21 Tabla Seis.....	62
Cuadro N° 22 Tabla Siete.....	63

# ÍNDICE DE GRÁFICOS

## CAPITULO II

### Encuesta Aplicada al Rector y Docentes

#### Encuesta Aplicada a los Maestros

Gráfico N° 1 Sus estudiantes conocen acerca de las tradiciones del Cantón Saquisilí.....	43
Gráfico N° 2 Practican sus estudiantes juegos tradicionales en sus tiempos libres.....	44
Gráfico N° 3 Mejorarían los valores culturales sus estudiantes mediante la práctica de los juegos tradicionales.....	45
Gráfico N° 4 Los docentes de su Institución conocen sobre la existencia de los juegos tradicionales.....	46
Gráfico N° 5 Los juegos tradicionales permitirán mejorar la psicomotricidad y la autoestima de sus estudiantes.....	47
Gráfico N° 6 La creación de un módulo de juegos tradicionales rescataría la cultura y la tradición mejoraría las habilidades y destrezas de sus estudiantes.....	48
Gráfico N° 7 Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos.....	49

#### Encuesta Aplicada a los Estudiantes

Gráfico N° 8 Que es juego tradicional.....	50
--	----

Gráfico N° 9 Aplica juegos tradicionales en la horas de Cultura Física.....	51
Gráfico N° 10 Incentiva a la práctica de los juegos tradicionales para el rescate de la Cultura.....	52
Gráfico N° 11 Práctica usted juegos tradicionales.....	53
Gráfico N° 12 Mejorarían las habilidades y destrezas los juegos Tradicionales.....	54
Gráfico N° 13 Participaría en la investigación del rescate de los juegos tradicionales en la institución.....	55
Gráfico N° 14 Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos.....	56
<b>Encuesta Aplicada a los Padres de Familia</b>	
Gráfico N° 15 Que son juegos tradicionales.....	57
Gráfico N° 16 Conoce acerca de las culturas y juegos.....	58
Gráfico N° 17 Su hijo/a mejorara sus destrezas y habilidades a través del rescate de los juegos tradicionales.....	59
Gráfico N° 18 Apoyaría que su hijo/a que forme parte de un programa de juegos recreativos.....	60
Gráfico N° 19 Impulsar a su hijo/a para que desarrolle sus habilidades y destrezas a través de la Cultura y Tradiciones...	61
Gráfico N° 20 Considera que los docentes desarrollen juegos	

tradicionales en los procesos de Enseñanza Aprendizaje.....	62
Gráfico N° 21 Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos.....	63

# 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

## 1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Se elaboró dos tesis en la Universidad Técnica de Cotopaxi ubicada en Latacunga Según Zumba Chiluisa Jorge Fabián elabora una “Guía Motivacional de juegos tradicionales Ecuatorianos para las Escuelas de la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga Provincia de Cotopaxi Durante el Año Lectivo 2011-2012”: su análisis fue realizado del porque se está dejando de practicar los juegos tradicionales, para continuar con el diagnóstico donde se conoció la situación actual del problema, para plantear la propuesta de solución.

Llegando a la conclusión de que en esta escuela se desconocían los juegos tradicionales, por lo que el autor realiza esta Guía Motivacional y así mejorar el procesos de enseñanza aprendizaje en la enseñanza de cultura física con la utilización de los juegos tradicionales y así obtener que los niños sean más participativos en las horas clase insertando los Juegos Tradicionales Ecuatorianos y así se interesen por las clases que el docente imparte, ya que la mayoría desconocen cuáles son estos juegos.

La investigación, hoy en día, se ha constituido en una herramienta útil para resolver problemas académicos, sociales, educativos; para disminuir las deficiencias que se presenten dentro de cualquier conglomerado social por lo que como investigador he visto que los juegos tradicionales no son insertados en el proceso de enseñanza aprendizaje por el docente de Cultura Física de la Escuela Mixta Rafael Quevedo. En tal virtud, este esfuerzo investigativo pasa a constituirse en un aporte que brinda este Modulo a la escuela y por ende al maestro de la asignatura de Cultura Física para que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje en su hora clase.

Según Vallejo Lemus José Lenin construye la “Elaboración de un tema de un manual de juegos tradicionales para la enseñanza aprendizaje de la Cultura Física

en la Escuela Simón Bolívar de la Ciudad de Riobamba”; llegando a la conclusión de que el presente trabajo de investigación dirige al docente en la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje para los alumnos en la escuela proporcionando métodos, estrategias acorde a la necesidad y aplicación del juego.

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

En tal virtud, este esfuerzo investigativo por parte del investigador ya que en el Cantón Saquisilí de la Provincia de Cotopaxi se están perdiendo los Juegos Tradicionales y especialmente en la Escuela Mixta Rafael Quevedo en la cual el docente de Cultura Física no realiza este tipo de actividades por falta de material didáctico razón por la cual el diseño de este Módulo pasando a constituirse en un aporte que brinda la Universidad Técnica de Cotopaxi a la escuela y por ende a los maestros de la asignatura logrado que los niños lo pongan en práctica y el rescate de estos.

## 1.2 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

**BUEN VIVIR**

**CALIDAD DE VIDA**

**EDUCACION FISICA**

**CULTURA DEPORTIVA**

**ACTIVIDADES LUDICAS**

**JUEGOS TRADICIONALES**

# CAPITULO 1

## 1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 1.3.1 Buen Vivir

Según, el Plan Nacional para el Buen Vivir 2009-2013 el Sumak Kawsay ha sido introducido en la Constitución ecuatoriana de 2008, con referencia a la noción del “vivir bien” o “Buen Vivir” de los pueblos indígenas. Se trata entonces de una idea central en la vida política del país. Por esta razón es importante analizar su contenido, su correspondencia eventual con la noción de “Bien Común de la Humanidad” desarrollado en el seno de la Organización de las Naciones Unidas, y sus posibles aplicaciones en las prácticas internacionales. La pertinencia de esta referencia está reforzada por el conjunto de las crisis provocadas por el agotamiento del sistema capitalista.

Las concepciones del Buen Vivir son ideas contemporáneas surgidas de intelectuales indígenas y no indígenas que han establecido como fundamental las relaciones armónicas entre los seres humanos y la naturaleza en las sociedades indígenas. El Buen Vivir también se ha convertido en un discurso político que desconoce las intensas transformaciones del mundo indígena, lo que tiene como consecuencia el fundamentalismo y la instrumentación del concepto. La definición del Buen Vivir en las Constituciones de Ecuador y Bolivia introduce una transformación en las concepciones vigentes sobre los derechos sociales y culturales. Además, la emergente propuesta del “Bien Común de la Humanidad”, encuentra temas de contacto con el Buen Vivir relacionado con la organización social y política colectiva; los principios éticos de una utopía realizable.

El concepto del vivir ha tenido una importante influencia en el espíritu y la redacción de las nuevas constituciones de Ecuador (2008) y de Bolivia (2009).



Además, ha permitido el desarrollo de nuevas leyes y de conceptos como el de Derechos de la Madre Naturaleza. El buen vivir, es la satisfacción plena de las necesidades básicas de toda la población, es decir dotarle de todo aquello que ayer le fue negado en los gobiernos excluyentes y neoliberales. El buen vivir, un término tan tierno que nos hace meditar y pensar, que el Gobierno se preocupa por el bienestar de su gente, de las comunidades, campesinos, trabajadores, maestros... Proporcionándoles, en primer lugar, seguridad laboral, fuentes de trabajo para los desempleados y subempleados, salario justo para los albañiles, empleadas domésticas y los demás sectores que han sido excluidos de percibir una justa remuneración, que no les permite ni siquiera tener un acceso digno a la alimentación, peor a la salud, educación, vivienda, vestido etc. Poniéndolo a cientos de kilómetros del "buen vivir" El buen vivir, es la satisfacción plena de las necesidades básicas de toda la población, es decir dotarle de todo aquello que ayer le fue negado en los gobiernos excluyentes y neoliberales. El buen vivir no puede enmarcarse en un simple discurso teórico, lírico, rígido, demagógico, enmarcado en postulados estricta y fríamente teóricos.

La constitución ecuatoriana incorpora los principios del buen vivir o Sumak Kawsay en sus artículos 275° a 278° (Título VI: Régimen de Desarrollo), donde especifica que: "El Buen Vivir requerirá que las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades gocen efectivamente de sus derechos, y ejerzan responsabilidades en el marco de la interculturalidad, del respeto a sus diversidades, y de la convivencia armónica con la naturaleza".

De acuerdo con el Plan Nacional del Buen Vivir para la República del Ecuador (2009-2013), los elementos que lo constituyen son:

1. la satisfacción de las necesidades.
2. calidad de vida.
3. muerte digna.
4. amar y ser amado.
5. florecimiento saludable de todos en armonía con la naturaleza.
6. prolongación indefinida de las culturas.
7. tiempo libre para la contemplación.

8. la emancipación y ampliación de las libertades, capacidades y potencialidades.

### **1.3.2 Calidad de Vida**

Para comenzar a abordar el tema de calidad de vida, se quisiera recalcar la importancia que tiene el carácter subjetivo de éste. Y para ello nos basaremos en la siguiente definición de subjetivo: "Perteneiente o relativo al sujeto, considerado en oposición al mundo externo. Relativo a nuestro modo de pensar o de sentir, y no al objeto en sí mismo".

En las personas, la forma de sentir o pensar acerca de algo está influido directamente por los factores del entorno, en especial, la cultura. De esta manera, si se graficara el proceso, las personas (definidas como seres sociales) se transforman en la intersección de éstos factores, es decir, "nosotros, los seres humanos operamos en nuestra vida en muchos y diferentes dominios de realidad, los cuales como diferentes redes de conversaciones y explicaciones se intersectan en nuestros cuerpos. En otras palabras, el ego es un modo dinámico en un espacio multidimensional de identidades humanas, y el yo – el humano individual – es la corporalidad que realiza la intersección de las redes de conversaciones que constituyen el ego". Si se le da otra lectura a éste planteamiento, se puede decir que sostiene que los seres humanos poseen encapsulada cierta forma de sentir y pensar (nuestra subjetividad), es decir, el propio vivenciar subjetivo se ve limitado por la cultura en la que se está inserto, de esta manera, si una mujer Africana está a punto de contraer matrimonio no va a sentir y pensar lo mismo acerca del matrimonio que una mujer Chilena que esté en la misma situación, simplemente porque son dos personas distintas que se construyeron en lugares distintos, con características distintas, con representaciones sociales distintas y rituales distintos de matrimonio.

De acuerdo a lo anterior, si se está determinado por la cultura en la que se esté inserto, podría pensarse que la calidad de vida se daría igual para las distintas culturas y entonces pudiera definirse el concepto abordando los distintos factores

de cada cultura, pero no basta con eso. Hay un espacio en el medio de las intersecciones de factores que influyen en el accionar como la tan mencionada cultura, la historia personal, la ubicación sociocultural y geográfica en donde se nace, etc. y ese espacio es lo que le da a cada persona su manera de sentir la vida, sus expectativas, sus metas, sus deseos, su sentido de vida, etc. y que se relaciona directamente con la libertad (siempre entendiéndola como limitada por los factores del entorno). "La libertad, rectamente comprendida es un cumplimiento por la persona de la ordenada secuencia de eventos de su vida. La persona libre se mueve voluntaria, libre y responsablemente para desempeñar su importante papel en un mundo cuyos eventos determinados pasan por él y por su elección y voluntad espontánea". Es ésta libertad la que diferencia el ser de cada persona, ese espacio que queda en el corazón y que está intersectado por muchos factores es lo que hace elegir cosas distintas, en otras palabras es la subjetividad propia.

### **1.3.3 Educación Física**

Según, REYES (2003) en su libro Ejercicio físico para la salud y la calidad de vida, La educación física, desde un punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral del ser humano. Esto es, que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales, la manifestación de la corporeidad a través de procesos afectivos y cognitivos de orden superior. De igual manera, se promueve el disfrute de la movilización corporal y se fomenta la participación en actividades caracterizadas por cometidos motrices. De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad. (Pág.110, 111)

Sin embargo para el logro de estas metas se contemplan algunas fuentes y medios que, dependiendo de su enfoque, ha variado su concepción y énfasis con el tiempo. Hecho que es incuestionable, frente a las aportaciones que la práctica de la educación física ofrece a la sociedad: contribuyendo al cuidado y preservación de la salud, al fomento de la tolerancia y el respeto de los derechos humanos.

Es así, si analizamos que la ocupación del tiempo libre, impulsa una vida activa en contra del sedentarismo, y promueve una vida saludable, etc., donde los medios utilizados son el juego motriz, la iniciación deportiva, el deporte educativo, la recreación, etc. Mientras la tendencia actual en educación física se enfoca a la Competencia, que permita la mejor adaptabilidad posible a situaciones cambiantes en el medio y la realidad.

De acuerdo a lo planteado, en México en el último tramo de la Educación Básica, la Educación Física pretende desarrollar las competencias en la integración de la corporeidad, expresión y realización de desempeños motrices sencillos y complejos; además del dominio y control de la motricidad para plantear y solucionar problemas psicosociales y motrices.

Por ello, el investigador considera que la Cultura Física es un producto de la Institucionalidad, formador de una cultura educativa, formativa, deportiva y recreativa como proceso de inter aprendizaje, que se complementa a través de conferencias, demostraciones impartidas y realizadas por el docente, sumado a exposiciones, talleres, grupales, y ejercicios que permitan a los educandos aplicar de forma práctica las áreas del conocimiento de la Cultura Física.

Según, GOMEZ (1999) argumenta que: “El concepto Cultura Física es interpretado, en el sentido más amplio, como “componente de la cultura universal que sintetiza las categorías, las legitimidades, las instituciones y los bienes materiales creados para la valoración del ejercicio físico con el fin de perfeccionar el potencial biológico e implícitamente espiritual del hombre” (Pág. 40)

Según, EICHBERG Henning, (1999) "Identidad Popular en el deporte y la Cultura. Sobre la democracia viva" Conferencia regional de la Asociación Internacional de Deporte y Cultura (ISCA) Universidad de Buenos Aires, “El concepto de cultura física, es portador de una concepción del hombre y de la mujer (Pág. 30)

El postulante está de acuerdo con lo que manifiesta el autor, ya que la Cultura Física tiene una estrecha relación entre la mente y el cuerpo del ser humano ya que se desarrolla lo físico o mental será también desarrollado de la mejor manera.

### **1.3.3.1 Desarrollo de la Educación Física**

Según, GÓMEZ F. (2001), en su libro “Surgimiento y Evolución de la Educación Física, Apuntes Generales” “Las ciencias de la actividad física son clasificadas en cuatro grupos según el punto de vista de dicha actividad física: el físico entre las que se encuentran la biomecánica, kinesiología, kinantropología, etc.,”el fisiológico donde se incluye la fisiología y la fisiología del ejercicio, la cultural incluyendo las ciencias del deporte, ciencias de la comunicación no verbal, historia del deporte, psicología del deporte y sociología y el educativo que incluye la educación física.( Pág. 120, 121)

Constituye un hecho irrefutable que la Cultura Física, en tanto como fenómeno social de masas, se inserta en lo antropológico, desarrolla su propia historia dentro del acontecer histórico de la humanidad y adopta las formas, proyecciones, objetivos y propósitos que respaldan los intereses de cada época y circunstancias conforme con las leyes del progreso científico técnico y el imperativo sociológico de los factores políticos e ideológicos que presiden o influyen en el desarrollo de la actividad.

Solo analizando el pasado se pudiera comprender mejor el presente, sentenció con su gran sabiduría y pensamiento dialéctico Engels; por ello, para adentrarnos en las características del deporte moderno para comprender los cambios que se han producido en las técnicas y reglamentaciones, así como en las formas de desarrollo de las diferentes disciplinas, sobre todo en lo concerniente a los aspectos que sustentan su organización actual, la base científica, sus objetivos y la incidencia de sus resultados en la persona, o sea, el participante.

El postulante opina que el profesor de Educación Física debe ser una persona calificada para instruir y enseñar las técnicas y tácticas que le sirvan al estudiante

para practicarlos por el resto de su vida profesional. Hacer ejercicio físico no debe ser un pesar, ni algo que nos cueste. Crear la Educación Física en los estudiantes implica dejar sentado que cultivar el cuerpo y mantener una rutina diaria de ejercicios debe ser parte del diario vivir.

La Educación Física y el Deporte constituyen actitudes consustanciales a la naturaleza biológica y social del ser humano; que su origen, desarrollo, organización y vigencia social parten de la esencia biológica del movimiento como factor determinante de la vida; y que la capacidad de moverse del hombre es la esencia de su estructura anatómica fisiológica, en tanto que la dirección, objetivo, características, intensidad y volumen del movimiento como expresión física supone su base social, sus características técnicas, los propósitos educativos y formativos de salud y recreación, de competición popular o de alto rendimiento.

Esta realidad que conforma la clasificación de los ejercicios físicos, que dan nombre a su aplicación, que permiten ordenar métodos e integrar sistemas y subsistemas, fue siempre reconocida, utilizada, estudiada y aplicada de forma sistemática, con el más amplio, definitivo y claro concepto de beneficio para el hombre, del progreso y bienestar, para elevar los límites de rendimiento motor y las capacidades funcionales sobre la base de su condición de ser social; fue el hombre concebido como la mayor riqueza de la humanidad, el centro de la dedicación de los estudiosos de la ejercitación y la capacidad de movimientos, del desarrollo de las cualidades físicas esenciales, velocidad, resistencia, fuerza.

Tanto en la preparación para el trabajo, la conquista de la naturaleza, la lucha por la paz; como la preparación para las guerras y las luchas de conquistas, los ejercicios físicos y el entrenamiento, han desempeñado su importante papel que, como se conoce, no se asienta solamente en las posibilidades de desarrollo físico – funcionales, sino en la formación del carácter y las cualidades éticas, morales y volitivas que integran la personalidad humana.

El estudio histórico, el acontecer del ejercicio físico, los juegos y el deporte desde la comunidad primitiva y el mundo antiguo hasta la actualidad, permiten asegurar

que el movimiento deportivo está en una constante y profunda evolución, y que las diferencias mostradas y adoptadas por las actividades físicas a través de los siglos responden a contextos políticos, económicos, sociales y precisos que determinan no solo el tipo y la naturaleza de la organización, sino también las características mismas del ejercicio físico; es decir, son las necesidades de la sociedad los vectores principales de influencia en la organización de la cultura física y el deporte, obviamente subordinados a la ideología o pensamiento rector de la clase dominante.

La necesidad de proporcionar una generación saludable, físicamente preparada, multilateralmente y armónicamente desarrollada, está determinada por la vida, por las exigencias de la sociedad que construye el socialismo. Cada vez más la cultura física en sus diferentes manifestaciones educación física, deportes y recreación física- se convierten en una necesidad de cada individuo, una necesidad de toda la sociedad. A través de la educación física se influye en la educación de diferentes valores.

Existen dos vías para el desarrollo de la Educación Física, una, lo informal como la vía que apoyada en lo formal y sin dirección intencionada satisface al individuo cuando participa de manera espontánea, activa y/o pasiva, teórica y/o práctica en actividades de la cultura física, y la otra la formal como la vía que estructura la participación activa y/o pasiva, teórica y/o práctica de los individuos dirigida con intención al desarrollo de la cultura física.

### **1.3.3.2 Métodos en la Educación Física**

Para NADAL (1980 pág. 32) clasifica de la siguiente manera:

#### **1.3.3.2.1 MÉTODO DIRECTO**

Es muy usado por muchos profesores y consiste en:

**Voz explicativa:**

En esta etapa el profesor anuncia cada ejercicio, algunas veces la voz puede ser corta y en otra larga; estas deben ser claras, precisas en alta voz y sin pérdida de tiempo. Esta es una etapa importante si se lo ejecuta correctamente y con técnica, el profesor debe ser el mejor ejemplificador.

**Voz preventiva:**

En esta etapa el alumno hace su esquema mental y se alista para la realización del ejercicio que observó.

**Voz ejecutiva:**

Es la última voz que debe ser clara precisa en alta voz y estimulante.

**Proceso Didáctico del Método Directo.**

Haciendo un análisis del proceso enseñanza aprendizaje descrito, se deduce que el maestro utiliza el método directo cuyas etapas son:

- Explicación y descripción por parte del profesor.
- Demostración del ejercicio por parte del profesor
- Organización por parte del profesor
- Práctica ejercitación por parte del alumno
- Realización completa de los ejercicios
- Abstracción de los ejercicios por parte de los alumnos
- Corrección de errores por parte del profesor
- Evaluación con criterios decisiones y prescripciones del docente



## **VENTAJAS**

- Fácil organización de la clase
- Provoca aprendizaje en grupos grandes
- El profesor dirige todo el proceso
- Facilita el cumplimiento efectivo con relación a los objetivos de formación corporal y técnicas deportivas.

## **DESVENTAJAS**

- El estudiante únicamente escucha, observa, repite y aprende en situación meramente respectiva.
- No se propicia el desarrollo de sus capacidades intelectuales ni afectivas
- No posibilita ni propicia la crítica
- Desadaptada al estudiante.

### **1.3.3.2 METODO INDIRECTO**

Este método en cuanto a lo que se refiere a los contenidos, utiliza aquellos que generan variedad de movimientos sencillos fáciles de ejercitar, actividades y juegos de iniciación deportiva, gimnasia de expresión con gran apertura a la creatividad.

El proceso del Método Indirecto está compuesto por varias fases que son:

- Explicación de la tarea
- Reglas de organización ( grupos y tiempo)
- Demostración del o los ejercicios por parte del profesor, o de un estudiante del grupo de acuerdo a las circunstancias.
- Ejemplificación (como facilitar la actividad).
- Planificación del grupo.
- Actividad de ayuda y corrección mutua.
- Diálogo, discusión, auto evaluación y evaluación.

- Unificación, criterio-acción.
- Aplicación de los ejercicios

Este método como todo recurso técnico, pedagógico y didáctico tiene sus ventajas y desventajas.

### **Ventajas:**

El alumno practica actividades de acuerdo a sus intereses, necesidades, capacidades, habilidades, destrezas y conocimientos.

El alumno se convierte en individuo independiente, auto conducido, con motivación constante para la búsqueda de soluciones, aplicando creatividad y criticidad.

El profesor desarrolla comportamientos flexibles y amplía el conocimiento teórico – práctico del Área.

### **Desventajas:**

Consumo de tiempo mayor al común

Relativa dificultad para planificar, organizar y unificar criterios.

### **1.3.3.2.3 MÉTODO MIXTO**

Es un proceso donde se combinan los Métodos Directo e Indirecto para guiar el proceso enseñanza - aprendizaje en donde se optimizan los aspectos positivos de los métodos anteriormente citados y están formados por la síntesis y el análisis.

Mediante la síntesis se presenta una visión del conjunto del juego, la técnica o ejercicio a realizarse, con la demostración del profesor a la que sigue la acción de los alumnos. Más adelante se entra en el análisis de las distintas partes del juego, la técnica deportiva o del ejercicio a realizarse.

Finalmente de vuelve a la ejecución completa, pero esta con dominio técnico de todas sus partes en forma secuencial. El profesor demuestra el ejercicio, juego o en conjunto

## **SINTEISIS**

El alumno observa, abstrae y repite

Se analiza las distintas partes de la técnica

## **ANÁLISIS**

Juego o ejercicio, práctica particularizando la actividad se corrige errores

Dominadas las actividades particulares, de síntesis repite todo con dominio técnico, secuencial y buena ejecución.

## **PROCESO:**

- Análisis conjunto del procedimiento para definir el tema.
- Discusión de las alternativas
- Explicación del proceso
- Cumplimiento de la actividad
- Análisis de los logros y limitaciones del proceso
- Realización de acciones de aseo.

## **VENTAJAS:**

- Rápida orientación técnica del alumno
- Fácil corrección de defectos de ejecución y rendimiento
- Dominio más rápido de la técnica
- Motiva fácilmente

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la

programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atienden, así con las familias y persona de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizada sistemáticamente permitiendo la construcción de conocimiento escolar y en particular intervienen en la interacción con las comunidades. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontánea de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Para SÁNCHEZ (2001) "En ocasiones las estrategias metodológicas son objeto de aprendizaje son tan complejas que no se pueden aprender todas de una vez y deben ser aprendidas por partes para adecuarse al ritmo de aprendizaje de los alumnos" (pág. 54)

Para determinar las estrategias a utilizarse debe tomar en cuenta:

Las características de la destreza a enseñar las actividades, deben ser analizadas desde el punto de vista funcional y estructural para determinar las exigencias que pueden plantear para el aprendizaje, por ejemplo: una destreza compleja, compuesta o seriada debe ser enseñada mediante una estrategia analítica mientras una destreza discreta, continua o simple debe ser planteada de forma global.

Las posibilidades del alumno : Según el estado evolutivo del alumno puede afrontar las exigencias que la destreza plantea o no, por ejemplo con niños pequeños debe adoptar estrategias globales con reducción de la dificultad antes que analíticas ya que le resulta costoso integrar las partes que componen una destreza.

Los objetivos de la enseñanza: El aprendizaje de una destreza determinada no se produce aisladamente, si no en relación con otras destrezas que han de ser aprendidas después, por tanto; unas estrategias u otras en el aprendizaje actual, permite o no, su aplicación a los aprendizajes futuros.

Para el postulante las estrategias metodológicas deben desarrollarse de paulatinamente y progresivamente, utilizando estrategias adecuadas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje y tecnificar destrezas y habilidades de los niños.

### **1.3.3.3 Beneficios de la Educación Física**

Según GOMEZ (2001) El ejercicio físico regular contribuye a combatir todos estos factores y más aún, al actuar directamente sobre el corazón y los vasos sanguíneos, es uno de los elementos más eficaces para prevenir la aparición y la progresión de la enfermedad. En las personas que ya han sufrido una enfermedad cardíaca, se ha comprobado que el ejercicio colabora en el tratamiento, mejorando la calidad y cantidad de años vividos.

Los beneficios del ejercicio físico no están solamente relacionados con la prevención de las enfermedades cardíacas. Los individuos que llevan un estilo de

vida más activo se sienten mejor y producen en su cuerpo una resistencia superior ante las distintas agresiones que la vida y el paso de los años provocan. Los adultos que conservan una vida activa llegan a edades mayores con mejor predisposición al trabajo y menor dependencia de aquellos que los rodean.

Se han comprobado efectos beneficiosos del ejercicio sobre la conservación de la densidad de los huesos con un alto impacto en la prevención de la osteoporosis. Diferentes dolores articulares y musculares se ven aliviados por sesiones especiales de ejercicios y la vida activa previene la aparición de este tipo de molestias.

Los trastornos venosos de las piernas encuentran en la actividad física una de las más importantes y probadas formas de tratamiento. Las molestias físicas y los problemas estéticos que genera la insuficiencia venosa en miles de mujeres pueden ser prevenidos y tratados con programas adecuados de ejercicios físicos.

Pero no todo termina aquí, existe una relación positiva entre el sistema inmunológico y la actividad física. Varios estudios epidemiológicos han expuesto la menor prevalencia de diferentes formas de cáncer entre las personas físicamente activas. Experiencias recientes han sugerido que las mujeres que realizan ejercicios físicos en forma regular tendrían menor predisposición a tumores de mama y útero.

La actividad física es una herramienta fundamental en la prevención y el tratamiento de la diabetes. Por otra parte, es un elemento indiscutible en la terapéutica de la hipertensión arterial.

Por lo anteriormente explicado nos podemos dar cuenta que con la actividad física mejoramos nuestra condición física y, por lo tanto, las capacidades condicionantes o capacidades físicas básicas. Las mismas que son capacidades físico-motrices las que se pueden definir, como el conjunto de componentes de la condición física que intervienen, en mayor o menor grado, en la consecución de una habilidad motriz. Y estas son la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad.

## **1.4 Cultura Deportiva**

La constatación e interpretación de los rasgos que configuran lo que podemos denominar como cultura deportiva puede ayudar a explicar la trayectoria que este fenómeno social ha seguido a lo largo de más de una centuria, y de este modo poder atisbar las tendencias actuales que sigue ese complejo y controvertido entretenimiento contemporáneo que es el deporte. Es así como se pueden comprender mejor las aparentes contradicciones y no pocas sinonimias e incluso polisemias, que rodean muchos de los hechos que cotidianamente se denominan deportivos.

La naturaleza social del deporte remite a su ubicación en la vida de las personas como una parte sustancial de su realidad. El deporte se experimenta, se ve, se vive o se siente como algo propio; de ahí que constituya una parte de la vida cotidiana de millones de personas. En este sentido, esta costumbre tan extendida por todo el mundo a finales del siglo XX puede entenderse como una cultura característica de la contemporaneidad que puede ser perfectamente identificada (Dumazedier, 1997), pero, al mismo tiempo, convive actualmente en perfecta armonía con la cultura moderna e industrial hegemónica, pues ambas tienen sus orígenes en el complejo proceso cultural, económico, social y político que durante el siglo XVIII alumbró los tiempos modernos.

Los primeros balbuceos del deporte contemporáneo en el siglo XIX muestran que, ya desde sus inicios, se configuraba el sistema deportivo (primeros clubes, competiciones y federaciones) ante el interés o necesidad que tenía un determinado y restringido grupo social de ocupar su tiempo libre mediante un entretenimiento consistente en una competición que fuese estimulante y divertida, pero cuyo grado de violencia estuviera bajo estricto control, muy diferente pues a las violentísimas competiciones de la sociedad agraria del Medievo europeo. El mismo origen de la palabra anglosajona sport está asociado históricamente a un determinado tipo de competición, aquel que está sometido a la formalización de un sistema de reglas, cuyo lento y no planificado proceso (Elias y Dunning, 1992) se dio en la Inglaterra victoriana del XVIII.

La práctica deportiva formaba parte también de un determinado estilo de vida, es decir, de un modo de sentir, pensar y vivir que se denominó modernidad. La pujante burguesía anglosajona, dada la hegemonía económica, social y política que ostentaba desde el siglo XVIII, logró imponer a toda la sociedad inglesa su concepción del mundo y de la vida. No es de extrañar que la práctica deportiva fuese asociada en sus comienzos a los jóvenes burgueses, ingleses en principio, pero europeos o americanos poco más tarde. Este espíritu burgués estuvo claramente vinculado al deporte en su primera etapa como lo muestra claramente la moral del fair play, el juego limpio, como un ideal y no una norma escrita.

#### **1.4.1 La Importancia de la Cultura Deportiva**

Muy probablemente en más de una ocasión has escuchado la célebre frase (Mente sana en cuerpo sano), la cual está muy relacionada con el significado de lo que es la cultura deportiva. Como sabes muchas personas de origen latino actualmente presentan algún grado de sobrepeso u obesidad, ante esta problemática es muy importante que nos concienticemos y ayudemos a las nuevas generaciones a que adquieran el gusto por algún deporte y forme parte de su vida para que estén sanos y sean mejores ciudadanos; te invito a leer este artículo donde te explico la importancia de realizar alguna actividad física en compañía de tus allegados y conocidos.

Sin duda la alimentación saludable es una parte muy importante para conservar la vida, pero para alcanzar un mejor desarrollo físico-emocional que permita prolongar la vida y evolucionar hasta alcanzar la felicidad, el organismo humano debe fortalecerse a base de conocimientos y ejercitándose físicamente a lo largo de su vida. Sin embargo hoy estamos inmersos en un mundo donde la palabra “comodidad”, nos impide alcanzar este desarrollo, que para nuestra especie es parte de su esencia y que nos distingue en el reino animal.

Es indudable que en los tiempos actuales las nuevas generaciones están perdiendo la esencia humana y cada vez es más complicado que logren su felicidad, existen muchas razones por las cuales un recién nacido puede estar ya genéticamente



predispuesto a padecer sobrepeso en edades tempranas, ante este triste acontecimiento es importante que las personas mayores nos concienticemos un poco y les ayudemos a crearles una cultura deportiva, que les permita crecer y desarrollarse de una manera natural y saludable, para ello es muy importante entender el significado de la palabra “RECREACIÓN” que se define como la utilización racional del tiempo libre.

Durante el tiempo libre todos los humanos tenemos afición por la pereza y es por esto que se fortalecen los malos hábitos, si durante este lapso de nuestras vidas se destinara a inculcar la cultura deportiva mediante la recreación muchos de los problemas de salud que aquejan a la mayoría de las personas dejarían de existir, existen ejemplos de culturas milenarias donde sus sociedades difícilmente se encontraban individuos con sobrepeso u obesidad, los griegos aportaron al mundo parte de su cultura deportiva “los juegos olímpicos”, las culturas mesoamericanas con su juego de pelota por citar algo de historia.

Para inculcar una buena cultura deportiva la recreación recurre a su arma más efectiva y es el “juego”, a todos los seres humanos nos encanta jugar, desafortunadamente en la actualidad esta palabra se ha extendido más allá del significado que se debe entender en este artículo. El juego nos permite compartir, aprender y percibir nuestro entorno, además nos permite aprender valores, respetar reglas y lo mejor de todo a trabajar en equipo. Esta es la clave que permite inculcar a las nuevas generaciones el gusto por la práctica de alguna actividad deportiva o física.

Se ha comprobado que en niños y jóvenes que han desarrollado el gusto por la práctica de alguna actividad física, son menos problemáticos entre sus compañeros de grupo e incluso tienden a defender a compañeros víctimas del bullying evitando que este mal se siga propagando entre las nuevas generaciones. Ante esto no es extraño que los gobiernos solo piensen en imponer más horas de educación física en las escuelas, lo cual no es malo, pero desafortunadamente es una medida tardía ya que muchos de los niños y jóvenes ya para entonces presentan problemas de sobrepeso y obesidad.

Ante esta problemática la recreación debe imponerse desde la casa, donde los padres deben tomar la iniciativa para inculcar la cultura deportiva y la mejor manera de hacerlo es servir de ejemplo, los niños buscan imitar a sus padres siempre, no es muy bueno ver que el papa llega a casa únicamente a descansar después de un duro día de trabajo y lo primero que hace es sentarse a ver televisión, ese es un claro ejemplo de lo que se debe evitar, si bien el sacrificio es por las nuevas generaciones, muchos de ellos el día de mañana harán lo mismo que hacemos nosotros ahora, posiblemente en algunas generaciones más adelante la cultura deportiva ya no tendrá que ser una imposición será un hábito que todo ser humano tendrá programado en su esencia natural.

Es por esto que es muy importante que desarrolles tu propia cultura deportiva, es muy bueno que sirvas de ejemplo a tu familiares, a tus amigos, a tus vecinos y a tu sociedad, la mejor manera en que lo puedes lograr es que tomes la decisión de ser una mejor persona, encontrar un motivo fuerte por el cual desees practicar algún deporte o realizar alguna actividad física, aliméntate sanamente. Si te comprometes contigo mismo no habrá meta que no puedas alcanzar, el ejercicio es el complemento ideal de la alimentación saludable que permite alcanzar el mejor desarrollo físico-mental de tu cuerpo.

### **1.5 Actividades Lúdicas**

A través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente y otros que demandarán de parte de

quienes los despliegan un uso físico. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas y habilidades.

Respecto del origen de las actividades lúdicas, se registran antecedentes ya desde hace miles de años atrás, aproximadamente, las primeras referencias hablan del año 3.000 A.C. Un juego para ser reconocido como tal deberá observar varias características, entonces, para poder reconocer sin dudas cuando estamos frente a un juego y cuando no lo estamos, será importante tener en cuenta estas condiciones que lo definen: es libre, su realización provoca placer, sí o sí implica actividad, aunque está más vinculado a la infancia, el juego puede ser practicado en cualquiera de las otras etapas de la vida, es innato, organiza las acciones que lo contienen de manera específica y propia, permite aumentar el conocimiento de una realidad, al niño lo ayudará a plantarse más firmemente en la vida, favorece el proceso de socialización, presenta reglas que deben ser aceptadas sí o sí por quienes participan, es integrador, rehabilitador y aleja la posibilidad de la desigualdad.

### **1.5.1 Actividades Lúdicas Escolares**

A menudo los objetivos planteados para nuestros niños en favor de su desarrollo y del aprendizaje, suelen ser exigentes, o en muchos casos necesitamos reforzar algunas habilidades de ellos con mayor énfasis de lo cotidiano, sin embargo, especialmente en nuestro país donde la educación infantil se ha convertido en una competencia que pone a prueba a cada niño con un alto nivel de exigencia, estas actividades pueden ser tediosas.

La educación se ha convertido en muchos casos en un cúmulo de tareas, repetitivo y desagradable, siendo indispensable encontrar nuevas estrategias para incrementar la motivación y ayudar al niño a desarrollarse en un ambiente más agradable.

### 1.5.1.1 Áreas de desarrollo del niño y actividades lúdicas

Existe un sinnúmero de juegos que podemos utilizar para estimular las diversas áreas del desarrollo de los niños, también muchas actividades funcionales que no requieren de sentarse a la mesa o trabajar en un cuaderno.

**Área Cognitiva:** Implica el desarrollo de habilidades perceptivo visuales y auditivas, memoria, conceptos aritméticos y razonamiento.

Las habilidades perceptivo visuales se desarrollarán desde actividades muy sencillas como el juego de Yuli y Mau, colocando modelos o fotos de los objetos a esconder entre diversos objetos del aula, sala, o habitación, lo podemos combinar con el juego de frío, tibio, caliente para ir orientando al niño y manteniendo su motivación, lo importante es no denominar el objeto sino mostrarlo en una foto o a través de una representación gráfica que el niño debe aparear con el objeto a buscar, lógicamente además de objetos variados deberemos colocar algunos distractores similares. Por otro lado, podemos utilizar actividades de la vida cotidiana como colocar todos los zapatos en una gran caja al entrar al aula de psicomotricidad y al salir los niños deberán identificar los suyos o encontrar el par. Lo mismo podemos hacer en casa al aparear los pares de medias.

En cuanto a la percepción auditiva los lottos o bingos de sonidos del medio ambiente, los animales y los sonidos del cuerpo tienen usualmente un éxito rotundo, sin embargo, podemos combinar estas herramientas con movimiento, por ejemplo, elaborar un twister de sonidos, que implica que los niños usen el cuerpo. Otra actividad agradable y divertida es aparear la presentación de sonidos a la ejecución de una conducta, ya sea la representación de un animal o la ejecución de una acción, por ejemplo ¿toda vez que escuches la pandereta imitaremos a un conejo saltando?, ello reforzará no solo la atención auditiva y discriminación de sonidos, sino que estimulará el desarrollo de habilidades de dramatización y el movimiento del cuerpo en general. Otro de los juegos que motiva bastante es el

reconocimiento de canciones así como en los concursos de TV, donde se pone una canción y gana el primero que adivina con un poquito la canción que es o la canta.

Otros juegos que ayudan a desarrollar habilidades perceptivo auditivas e incluso la estereognosia (habilidad para reconocer objetos a través del tacto) es el de la gallinita ciega, juego muy antiguo, pero que genera mucha motivación al mismo tiempo que puede permitir el desarrollo de habilidades de acuerdo a lo que se planifique, por ejemplo, buscando con los ojos cubiertos, entre varios objetos alguno solicitado o entre varias personas alguna indicada, también podemos pedir que llegue hacia algún punto sobre un camino de texturas simplemente tocando mientras le vamos diciendo que textura pisar.

El desarrollo de la memoria implica diversos tipos de actividades, por ejemplo jugar con escenas o representaciones como ir de viaje y preparar una maleta con objetos, los mismos que posteriormente deben ser denominados con la maleta cerrada, al hacer el check in para ingresar al avión. Otro juego muy divertido es una variación del antiguo juego Ritmo A Go-Go donde la idea no es que el niño diga únicamente las palabras de una categoría, sino que diga la secuencia de palabras mencionadas por los compañeros anteriores. Sin embargo, también son muy útiles actividades propias de la vida cotidiana para estimular habilidades de memoria, dando instrucciones o encargos complejos, los mismos que debemos dar a los niños en una sola frase larga pero ordenada, por ejemplo con lugar, persona y acción ?ve a mi escritorio y busca mi agenda de tapa azul, entrégala a?? Luego de ello es importante dar al niño estrategias para recordar, haciendo preguntas ? ¿A dónde vas a ir?, ¿qué vas a hacer?, ¿a quién? recordando que si el niño falla, la idea es repetir exactamente igual toda la frase, ya que si solo repetimos lo que le falta, fallamos en estimular la memoria y la comprensión.

La estimulación de Nociones Aritméticas implica habilidades o nociones básicas de dimensión, espacio, tiempo, etc. cada una de estas nociones se trabaja por separado, sin embargo, trabajar con material gráfico es insuficiente, es importante que el niño vaya introduciendo estas nociones abstractas y relacionándolo con

todo lo que tiene a su alrededor, por lo que jugar con material concreto es muy importante, por ejemplo si nuestro deseo es estimular las nociones ¿grande? ¿pequeño? lo ideal es que vayamos agrupando objetos similares, podemos proponer ir de campamento al jardín y armamos una carpa grande y otra pequeña con cajas o con sábanas, podemos reunir objetos para el campamento de ambos tamaños, como platos, cubiertos, juguetes, etc. e ir involucrando al niño primero con la idea de ¿grande?, ¿juguemos con la pelota grande?, ¿dormimos en la carpa grande?, ¿comemos en el plato grande?, ¿bebemos de la botella grande? etc.

La noción de número y cantidad es también mucho más fácil cuando proponemos actividades de juego que tareas para contar figuras. Por ejemplo, jugar al mercado, despachando cantidades de productos, preparar una campaña de venta de galletas, donde los niños deben contar las galletas que irán en cada bolsa o las monedas que deben recibir por cada bolsa, preparar una gran piscina para pescar contando los peces que cada quien logra pescar, derribar gogos, etc.

Y aún a pesar de lo ya pensado tenemos otras habilidades indispensables en el desarrollo de los niños:

**Área de Lenguaje:** Parte desde las habilidades comunicativas e involucra el desarrollo del vocabulario, la formación de estructuras o frases al hablar y la emisión de sonidos del habla. Tanto en el aula como en la casa, las actividades de dramatización o las actividades funcionales son las más apropiadas para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo el jugar a disfrazarse para aprender el vocabulario relacionado con prendas de vestir, preparar deliciosos postres o ensaladas con los niños, sin embargo, la idea no es simplemente realizar la actividad sino planificarla adecuadamente de modo que siempre haya un momento en el que se organiza el vocabulario para denominarlo, luego se establece una clara secuencia de pasos sencillos que implican acciones y finalmente se hace una revisión o repaso oral de la actividad donde no solo se denomina y se indica la secuencia de pasos, sino que también se estimula los aspectos semánticos, indicando para qué sirvió cada elemento o el por qué se efectuó tal o cual acción. Utilizar para todo ello ayudas visuales como fotos o figuras es muy importante,

porque luego estas quedan para poder repasarlas en otro momento, con preguntas ¿qué hicimos?, ¿qué usamos?, ¿para qué sirvió?, ¿cómo lo hicimos?

Otra de las actividades que motiva mucho a los niños son los cuentos, y con ellos se puede trabajar en diversas formas, desde leérselos dramatizando y utilizando variaciones en la entonación para motivarlos e involucrarlos e ir introduciendo preguntas de comprensión hasta dramatizarlos completamente con los niños. Sin embargo, crear cuentos es una actividad también muy especial, en el aula y en casa, la idea es primero pensar en el personaje favorito del niño o en uno imaginado, podemos usar dibujos o fotografías y crear situaciones que iremos dejando en el cuento.

## **1.6 JUEGOS TRADICIONALES**

### **1.6.1 Historia**

Según **BURGOS (2006)** “Los juegos tradicionales en Ecuador han representado la cultura popular por gran cantidad de tiempo, algunos tienen orígenes de más de 400 años. Fueron inventados por los indígenas utilizando madera como materia prima, la cual fue avanzando hasta nuestros días que el más utilizado es el plástico. Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuáles conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres” (Pag.105)

El aprendizaje escolar, a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede", por ello las posibilidades de aprendizaje son incontables. Se aprenden modos de

funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.

### **1.6.2 El juego**

En el proceso lúdico, los niños pueden descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma.

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

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

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.



Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

Para el postulante los juegos tradicionales son las diferentes tradiciones y costumbres que tiene cada uno de los pueblos con el entorno que le rodea a cada uno de los pueblos y que se da de manifiesto cuando el niño, el joven el adulto y el anciano los pone en práctica

Los juegos tradicionales jugados por los niños tienen diferentes características jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan,

- ✓ responden a necesidades básicas de los niños,
- ✓ tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento
- ✓ no requieren mucho material ni costo,
- ✓ son simples de compartir,
- ✓ practicables en cualquier momento y lugar.

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesa, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Para **WILLIAMS (2009)** **El juego es el desafío de fomentar, favorecer y apoyar un juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños.** Frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. (P65)

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota y las bolitas.

Hay juegos que pueden permitir la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

Para el investigador es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

Dentro de un juego se debe considerar los siguientes aspectos:

- Delimitar el aprendizaje esperado, o sea, los objetivos.
- Estudiar las metas y reglas del juego antes de su utilización.
- Preparar el material necesario en función del ambiente a utilizar, audiencia, número de participantes, escenarios, materiales, características de los participantes, tiempo, organización.
- Establecer y discutir las normas de comportamiento que regirán al grupo durante el juego.
- Elaborar los manuales que orienten la actividad tanto de los participantes como de los organizadores del juego.
- Dar las instrucciones del juego en forma breve, clara y precisa antes de iniciarlo.
- Aclarar y dar nuevas explicaciones antes, durante o después del juego, si es necesario.

Reforzar lo aprendido a través del juego. Una manera de hacerlo es por medio de las actividades integradas que pudieran obligar a los participantes a reflexionar sobre las experiencias.

Considerar, observar, medir y evaluar algunos rasgos de la personalidad de los jugadores que pudieran estar presentes en el desarrollo de la actividad.

Evaluar los resultados parciales y finales en función de los aprendizajes obtenidos. Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de entretenerse, competir, y ocupar el rato de ocio mediante juegos.

## **1.7 MODULO**

El modulo es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el auto aprendizaje.

Según **BENAVIDES (2001)**, **“hace referencia a un conjunto organizado, coherente e integrado de actividades, servicios o procesos expresados en un conjunto de proyectos relacionados o coordinados entre si y que son de similar naturaleza”**. (pág. 32)

Las estrategias son los medios por los cuales se conseguirán la ejecución de los objetivos y vitalización de sus políticas, con esta propuesta se quiere lograr la revalorización de nuestra cultura por medio de la aplicación de una guía didáctica que implante características esenciales a través de un trabajo en el desarrollo de habilidades y destrezas motrices

El modulo cumple diversas funciones, que van desde sugerencias para abordar el texto básico, hasta acompañar al alumno en su estudio en soledad. Cuatro son los ámbitos en los que se podría agrupar las diferentes funciones:

### **1.7.1 Función motivadora:**

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.
- Motiva y acompaña al estudiante través de una “conversación didáctica guiada”.

### **1.7.2 Función facilitadora de la comprensión activadora del aprendizaje:**

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico.
- Vincula el texto básico con los demás materiales educativos seleccionados para el desarrollo de la asignatura
- Completa y profundiza la información del texto básico.
- Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz (leer, subrayar, elaborar esquemas, desarrollar ejercicios...).
- Suscita un diálogo interior mediante preguntas que obliguen a reconsiderar lo estudiado.
- Sugiere distintas actividades y ejercicios, en un esfuerzo por atender los distintos estilos de aprendizaje.
- Aclara dudas que previsiblemente pudieran obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Incita a elaborar de un modo personal cuánto va aprendiendo, en un permanente ejercicio activo de aprendizaje
- Especifica estrategias de trabajo para que el alumno pueda realizar sus evaluaciones a distancia.

### **1.7.3 Función de orientación y diálogo:**

- Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes.
- Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa.
- Presenta ejercicios de autocomprobación del aprendizaje
- Realimenta constantemente al alumno, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje.

Para el postulante el modulo es el archivo que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del niño el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de una forma eficiente.

Según GONZALES (2003), **“hace referencia a un conjunto organizado, coherente e integrado de actividades, servicios o procesos expresados en un conjunto de proyectos relacionados o coordinados entre si y que son de similar naturaleza”** (pág. 236).

El postulante manifiesta que la versión del autor por el modulo es el proceso que orienta el estudio, acercando en la parte cognoscitiva, procedimental y actitudinal del alumno con el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma.

Es por lo anterior que el investigador considera necesario que uno de los proyectos inmediatos que se deben emprender en la institución, es la preparación de un manual de organización que permita dar a conocer o aclarar los objetivos, las políticas a seguir, la estructura y funciones, las técnicas, métodos y sistemas para el desarrollo propio de las funciones de toda empresa.

Según, PONCE, (2000) en su libro “Los Manuales Administrativos”: manifiesta que: los Manuales son fáciles de comprender: “significa un folleto, libro, carpeta, etc., en los que de manera fácil de manejar se concentran en forma sistemática, una serie de elementos administrativos para un fin concreto: orientar y uniformar la conducta que se pretende entre cada grupo humano en la empresa”. (I Edición, Pág. 40,41)

Un módulo es un conjunto de documentos que partiendo de los objetivos fijados y las políticas implantadas para lograrlo, señala la secuencia lógica y cronológica de una serie de actividades, traducidas a un procedimiento determinado, indicando quien los realizará, que actividades han de desempeñarse y la justificación de todas y cada una de ellas, en forma tal que constituyen una guía para el personal que ha de realizarlas.

El investigador considera que el modulo es un medio de comunicativo especializado y requiere de habilidades de comunicativas especializadas que normalmente no se aprenden en la escuela o en el trabajo.

#### **1.7.4 Utilidad**

Este tendrá utilidad especialmente para los maestros debido a que va a permitir manejar y conocer los procesos pedagógicos de esta área del conocimiento y sobre todo su ejecución en las clases y la descripción de tareas a realizarse intra y extra curricular y de acuerdo a esto se procederá a establecer tareas de retroalimentación y se pasara a un nuevo contenido programático.

Además este ayudara en el análisis o revisión de los procedimientos y sobre todo del rendimiento de los alumnos para de esta manear establecer tareas de simplificación de trabajo como análisis de conductas, resultados académicos y sobre todo la motivación por estas clases.

Esta investigación propone la elaboración de un manual de, matemáticas el mismo permitirá determinar los errores y aciertos en forma más sencilla y establecer nueva responsabilidades sean estas del profesor o de los alumnos, lo que facilitara las labores de evaluación y control de los aprendizajes, que a su vez permitirá elevar el rendimiento académico de los estudiantes y la coordinación de nuevas actividades curriculares evitando la repotencia y el aburrimiento.

#### **1.7.5 Conformación del Modulo**

##### A) Identificación

Este documento debe incorporar la siguiente información:

- ✓ Nombre de la institución.
  
- ✓ Años de educación básica con los que se desarrollara la investigación.

- ✓ Unidades con las que se trabajara en esta área del conocimiento
- ✓ Lugar y fecha de elaboración.
- ✓ Los responsables de su elaboración, aplicación y ejecución revisión.
- ✓ La evaluación del proceso educativo y su seguimiento.
- ✓ Conclusiones y resultados.

#### B) Índice o contenidos

Relación de los capítulos y páginas correspondientes que forman parte del proyecto de investigación.

#### C) Prólogo y/o introducción

Exposición sobre el documento, su contenido, objeto, áreas de aplicación e importancia de su revisión.

#### D) Objetivos del proceso

- ✓ Explicación del propósito que se pretende cumplir con la aplicación de este manual
- ✓ Los objetivos son uniformar y controlar el cumplimiento de los procesos educativos y evitar su alteración arbitraria.
- ✓ Esto servirá para facilitar las labores educativas en esta área y también facilitar las labores de evaluativas y de control interno, y el control permanente de los niños; por parte de los profesores y que al final sepan los resultados previstos.

#### D) Desarrollo de la propuesta



En que ámbito va servir dentro de la administración educativa y los procedimientos que van a servir y a seguir y por último a quienes podrá beneficiar.

F) Responsables

Autoridades institucionales, Padres de familia, maestros y sobre todo los niños.

## II CAPITULO

### 2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

#### 2.1 HISTORIA DE LA ESCUELA “RAFAEL QUEVEDO”

BREBE RESEÑA HISTÒRICA DE LA ESCUELA Mixta “RAFAEL QUEVEDO”

La Escuela Fiscal Mixta “Rafael Quevedo”, fue creada el 20 de agosto de 1960 Acuerdo Ministerial N° 0929; está ubicada en el Cantón Saquisilí a 10 minutos de la cabecera cantonal en el barrio Mollepamba, es de régimen Sierra; en la actualidad cuenta 118 estudiantes de Primero a Séptimo Año de Educación General Básica.

La institución tiene 53 años de creación, en estos años ha venido dando atención a cientos de niños con una educación de calidad y calidez, la comunidad que la rodea a dejado de lado a la institución por su aspecto físico pero a través de gestión se alcanzado a mejorarla en un 80% con la cual aspiramos alcanzar dar atención a los niños de la localidad.

Los maestros están implementando el buen vivir en un grupo homogéneo, innovaciones pedagógicos, para así alcanzar un educación de calidad.

La institución ofrece una educación integral de calidad y capaz, enmarcada en la práctica de valores respetando los derechos de los niños y niñas.

La escuela está dirigida por su Directora, la Lic. Ana Lucia Candelejo Gallegos que viene desempeñando la función de Directora encargada desde hace tres años en la cual ha logrado mejorar la institución en un 80% del aspecto físico a través de gestión ante entidades públicas y privadas.

Cuenta con 5 profesores de nombramiento de primero a séptimo año de Educación Básica y 3 profesores a contrato para las áreas especiales, tratando de alcanzar una educación complementaria con toda la implementación de una educación amplia con la utilización del tic.

## **2.2 DISEÑO METODOLÓGICO**

En este proceso de investigación se utilizará la investigación descriptiva, la cual permitirá la revisión de la literatura existente, lo cual nos permitirá la elaboración de fichas bibliográficas, internet, resúmenes. Por tal motivo, se determinó el siguiente diseño metodológico de investigación.

### **2.2.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación a desarrollarse será de tipo descriptivo porque se ocupara de describir y delimitar los pasos y materiales de los Juegos Tradicionales. Además se utilizara la investigación de campo porque se recurre a lugar de hecho a la Escuela Fiscal Mixta Rafael Quevedo del Cantón Saquisilí para recolectar información de manera directa.

### **2.2.2 METODOLOGÍA**

En la investigación se utilizará el diseño no experimental, porque se realizará sin controlar las variables debido a que se utilizaron preguntas científicas para más adelante plantear nuevas estrategias, las mismas que son parte fundamental de esta investigación. Una vez recopilada la información necesaria mediante la observación, se procederá a diseñar los objetivos dando inicio a la investigación en sentido opuesto a una investigación experimental.

## **2.3 UNIDAD DE ESTUDIO**

La presente investigación tiene como beneficiarios directos a los estudiantes de la

Escuela Fiscal Mixta Rafael Quevedo del Cantón Saquisilí, la misma que se trabajara con la siguiente población de componentes de estudio.

<b>Ordenadores</b>	<b>Descripción (UNIDADES DE OBSERVACION)</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
1	Estudiantes	20	41.7
2	Maestros	8	16.6
3	Padres de familia	20	41.7
	Total	48	100

## **2.4 MÉTODOS Y TÉCNICAS**

Se utiliza métodos teóricos que nos ayudará alcanzar los propósitos establecidos en nuestra propuesta de estudio también se utilizara la técnica de la entrevistas, encuestas y observaciones. Las cuales nos permitirán recolectar información para las posibles soluciones para el problema planteado.

### **2.4.1 MÉTODOS TEÓRICOS**

Se presenta una descripción acerca de los métodos a aplicarse para el presente trabajo investigativo.

### **2.4.2 METODO ANALÍTICO**

Mediante procesos analíticos se buscara las causas y consecuencias de los juegos Tradicionales y su incidencia en la formación integral y su repercusión en las actividades físicas.

### **2.4.3 MÉTODO DEDUCTIVO – INDUCTIVO**

Sigue un proceso sintético - analítico, es decir se presentan conceptos, principios,

definiciones, leyes o normas generales de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias en las que se aplican o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.

El presente método se aplicará en el desarrollo del Capítulo 1, pues se partirá desde un estudio generalizado, acerca de los problemas de las habilidades y destrezas.

#### **2.4.4 MÉTODO DESCRIPTIVO**

Consiste en la observación actual de los hechos, fenómenos y casos. Se ubica en el presente pero no se limita a la simple recolección y tabulación de datos, sino que procura la interpretación racional y el análisis objetivo de los mismos, con la finalidad que ha sido establecida previamente.

Este método será aplicado en el Capítulo II, para el análisis e interpretación de resultados, ya que nos permite trabajar con la recolección y tabulación de datos.

#### **2.5 DISEÑO ESTADÍSTICO**

Para la comprobación se utilizará la estadística descriptiva la cual permitirá a través de la media aritmética obtener los datos y representarlos mediante frecuencias, gráficos, pasteles etc., e interpretar los resultados obtenidos para en lo posterior se pueda establecer con mayor precisión conclusiones y recomendaciones respectivas.

#### **2.6 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

**LA OBSERVACIÓN DIRECTA.-** Consiste en la inspección y estudio por medio de los sentidos de las características más sobresalientes del hecho o fenómeno por investigar.

Mediante esta modalidad se logrará el fortalecimiento de la práctica de la Cultura Física, por medio de los Juegos Tradicionales, por lo tanto se la utilizará para el estudio de los niños de la escuela que presenten estos problemas, así como

también para tener una visión clara acerca de la manera como se lleva el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes

### **2.6.1 LA ENCUESTA**

La instrumentación consiste en el diseño de un cuestionario o de una cédula de entrevista elaborados para medir opiniones sobre eventos o hechos específicos. Los dos anteriores instrumentos se basan en una serie de preguntas. En el cuestionario las preguntas son administradas por escrito a unidades de análisis numerosas. En una entrevista las respuestas a las cuestiones pueden escribirse en la cédula de entrevista o puede llevarse en una interacción cara a cara.

## 2.7 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS

1.- ¿Considera Usted que sus estudiantes conocen acerca de los juegos tradicionales del Cantón Saquisilí?

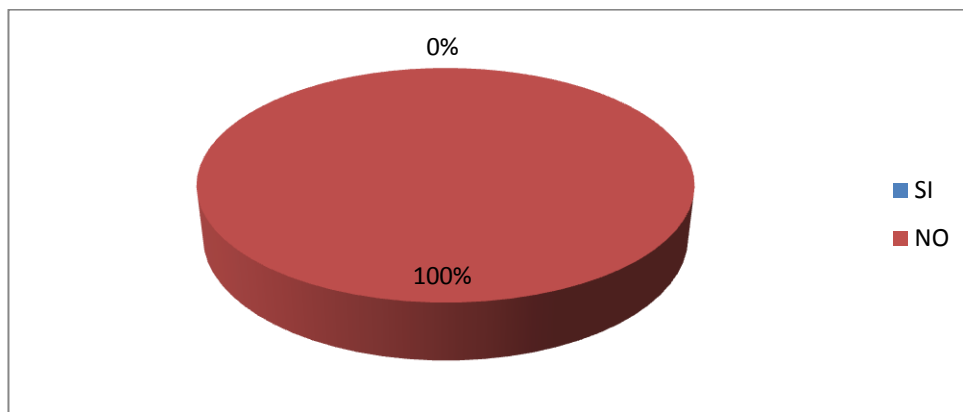
TABLA N°. 1

Sus estudiantes conocen acerca de los juegos tradicionales del Cantón Saquisilí.

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
1	SI	0	0%
	NO	8	100%
TOTAL		8	100%

GRAFICO N°. 1

Sus estudiantes conocen acerca de los juegos tradicionales del Cantón Saquisilí.



FUENTE: Maestros de la Escuela "Rafael Quevedo"

ELABORACIÓN: Saúl Cajas

### Análisis e interpretación

De los 8 docentes encuestados que representan el 100%; dicen que los estudiantes NO tienen conocimiento de lo que son los juegos tradicionales. Demuestra que la mayoría no tienen conocimiento del tema, permitiendo realizar el Modulo de Juegos Tradicionales propuesto y poniéndolo en práctica dentro de la institución.

2.- ¿Incentiva Usted a que sus estudiantes practiquen juegos tradicionales en sus tiempos libres?

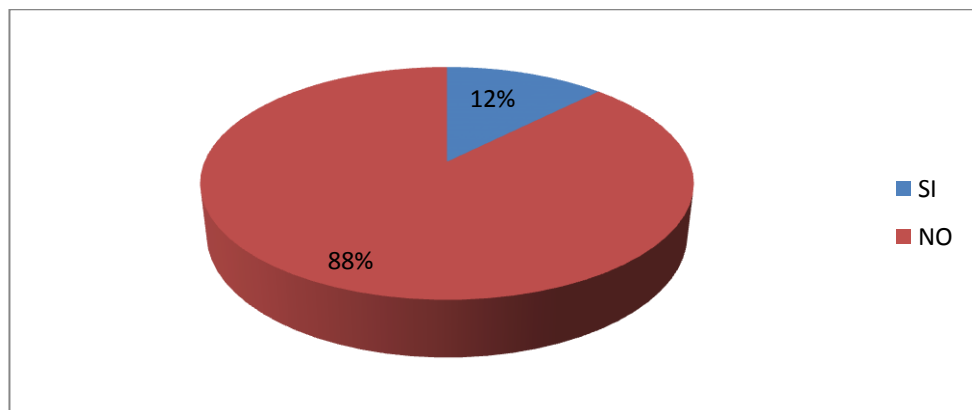
**TABLA N°. 2**

**Practican sus estudiantes juegos tradicionales en sus tiempos libres.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
2	SI	1	12%
	NO	7	88%
<b>TOTAL</b>		8	100%

**GRAFICO N°. 2**

**Practican sus estudiantes juegos tradicionales en sus tiempos libres.**



**FUENTE:** Maestros de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

En el ítem N° 2 los 8 encuestados que representan el (88%) NO incentivan a sus estudiantes a que practiquen estos juegos; (12%) incentivan a sus estudiantes. Lo que demuestra que la mayoría de los docentes NO incentivan a los estudiantes a la práctica de estas culturas y tradiciones que han sido olvidadas.



3.- ¿Cree usted que sus estudiantes mejorarían los valores culturales mediante la práctica de los juegos tradicionales?

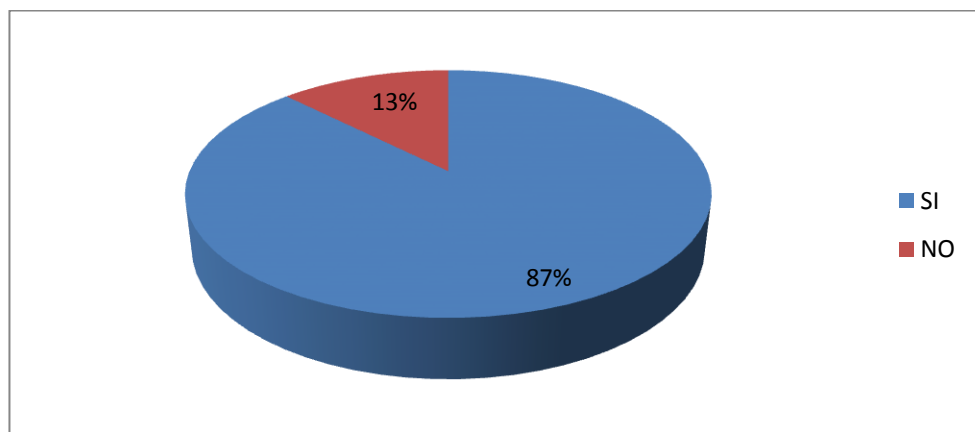
**TABLA N° 3**

**Mejorarían los valores culturales sus estudiantes mediante la práctica de los juegos tradicionales.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
3	SI	7	88%
	NO	1	12%
<b>TOTAL</b>		8	100%

**GRAFICO N° 3**

**Mejorarían los valores culturales sus estudiantes mediante la práctica de los juegos tradicionales.**



**FUENTE:** Maestros de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

El 88% de los encuestados manifiestan que los estudiantes NO mejorarían los valores culturales mientras que el 13% manifiestan que SI. Lo que quiere decir que la práctica de estos juegos rescataría las culturas y las costumbres de los diferentes pueblos de nuestro cantón y provincia.

**4.- ¿Los docentes de su Institución conocen sobre la existencia de los juegos tradicionales?**

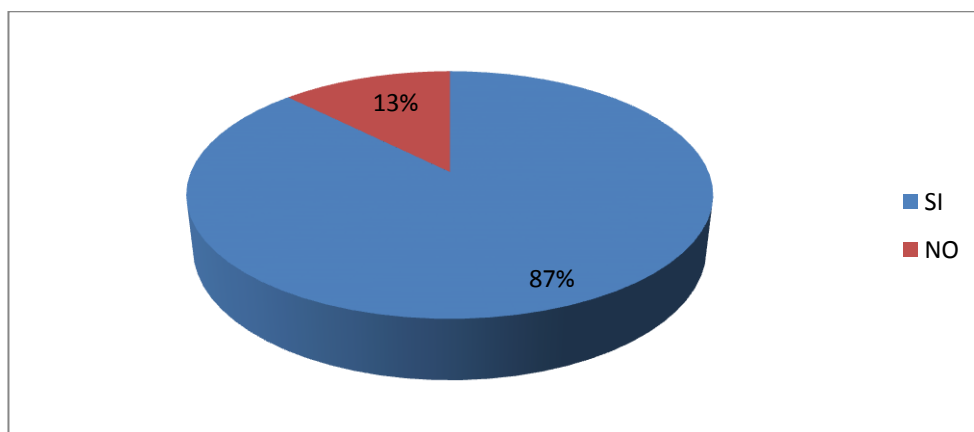
**TABLA N°. 4**

**Los docentes de su Institución conocen sobre la existencia de los juegos tradicionales.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
4	SI	7	88%
	NO	1	12%
TOTAL		8	100%

**GRAFICO N°. 4**

**Los docentes de su Institución conocen sobre la existencia de los juegos tradicionales.**



**FUENTE:** Maestros de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

En el ítem N° 4 el 88% de docentes conocen la existencia de los juegos tradicionales, mientras que el 13% dicen que no conocer. Lo que demuestra que en su mayoría los docentes conocen de la existencia de estos juegos pero no los han puesto en práctica en su hora a clase por falta de contenido científico sobre estos.

5.- ¿Cree Usted que los juegos tradicionales permitirá mejorar la psicomotricidad y la autoestima de sus estudiantes?

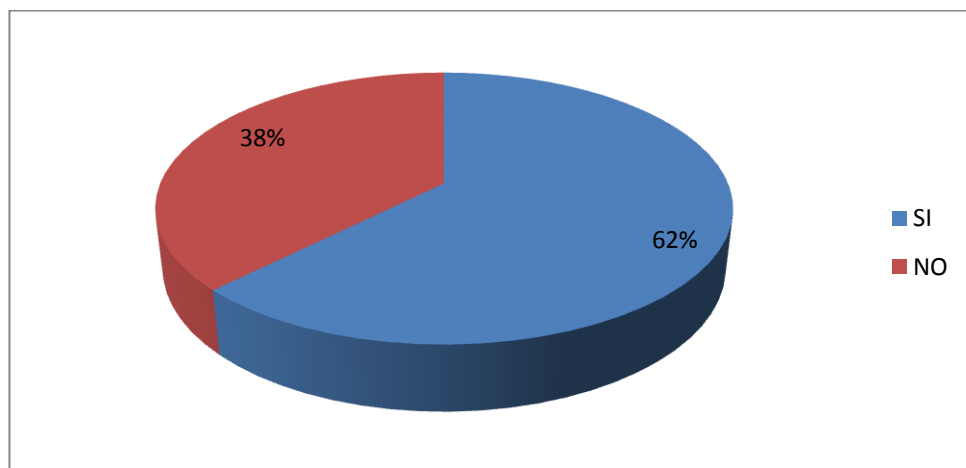
**TABLA N°. 5**

**Los juegos tradicionales permitirán mejorar la psicomotricidad y la autoestima de sus estudiantes.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
5	SI	5	62%
	NO	3	38%
TOTAL		8	100%

**GRAFICO N°. 5**

**Los juegos tradicionales permitirán mejorar la psicomotricidad y la autoestima de sus estudiantes.**



**FUENTE:** Maestros de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

De los 8 docentes encuestados que representan el 100%; el 62% afirman que los juegos tradicionales mejorarían, la psicomotricidad y el autoestima de los estudiantes mientras el otro 38% dicen que no. Lo que quiere decir que la mayoría de docentes entienden que este tipo de actividades son de utilidad en los tiempos libres no solo de los niños sino de todas las personas en su mayoría.

6.- ¿Cree Usted que la creación de un módulo de juegos tradicionales para rescatar la cultura y la tradición mejoraría las habilidades y destrezas de sus estudiantes?

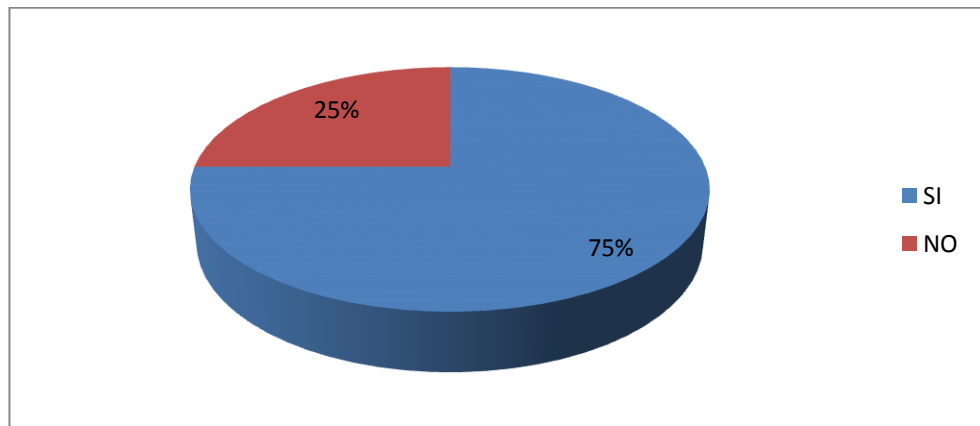
**TABLA N°. 6**

**La creación de un módulo de juegos tradicionales rescataría la cultura y la tradición mejoraría las habilidades y destrezas de sus estudiantes.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
6	SI	6	75%
	NO	2	25%
TOTAL		8	100%

**GRAFICO N°. 6**

**La creación de un módulo de juegos tradicionales rescataría la cultura y la tradición mejoraría las habilidades y destrezas de sus estudiantes.**



**FUENTE:** Maestros de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

De los 8 docentes encuestados que representan el 100%, 6 están de acuerdo en la ejecución de este módulo de juegos tradicionales y dos que no. Lo que demuestra que los estudiantes mejorarían las habilidades y destrezas mediante la práctica de estos juegos que lamentablemente se han ido perdiendo con el paso de los años.

**7.- ¿Estaría Usted de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUILINSE EN LA ESCUELA MIXTA “ RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTON SAQUISILI PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013?**

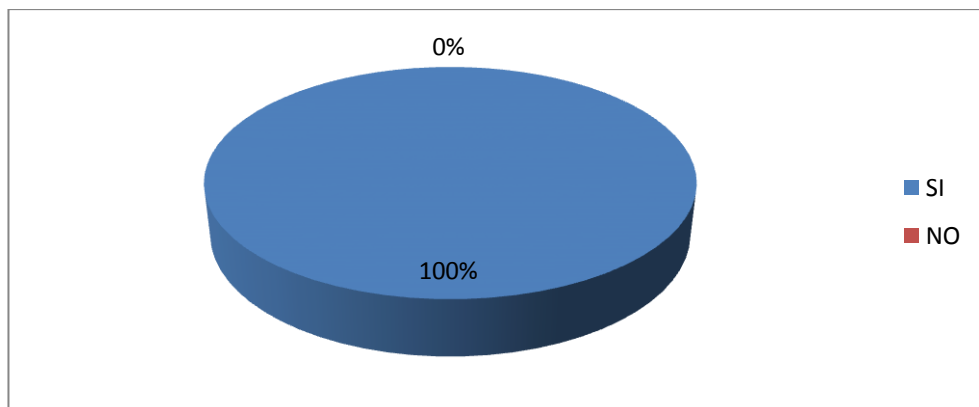
**TABLA N°. 7**

**Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
7	SI	8	100%
	NO	0	0%
TOTAL		8	100%

**GRAFICO N°. 7**

**Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos.**



**FUENTE:** Maestros de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

En el ítem N° 7 los 8 docentes que representan el 100% estarían de acuerdo que su institución cuente con un módulo de juegos tradicionales. Lo que demuestra que la mayoría de docentes aplicarían este módulo con sus estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las instituciones educativas.

## 2.8 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

1.- ¿Conoce usted que es un juego tradicional?

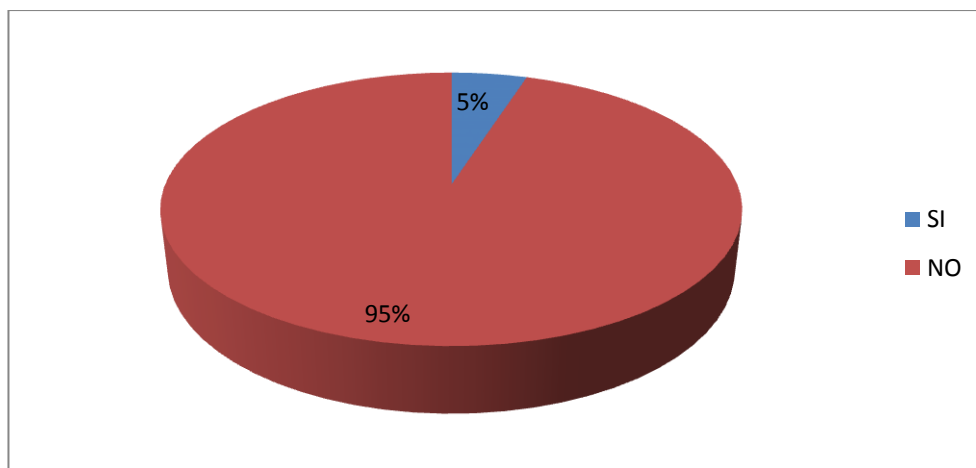
TABLA N°. 1

Que es juego tradicional.

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
1	SI	1	5%
	NO	19	95%
TOTAL		20	100%

GRAFICO N°. 1

Que es juego tradicional.



FUENTE: Alumnos de la Escuela "Rafael Quevedo"

ELABORACIÓN: Saúl Cajas

### Análisis e interpretación

De los 20 alumnos encuestados que representan el 100%; 19(95%) no tienen conocimiento de lo que son juegos tradicionales; 1(5%) tienen conocimiento de lo que son juegos tradicionales. Lo que demuestra que en su mayoría no tienen conocimiento de lo que son los juegos tradicionales, permitiendo realizar el módulo propuesto poniendo en práctica dentro de la institución.

2.- ¿El profesor en la hora de Cultura Física aplica juegos tradicionales?

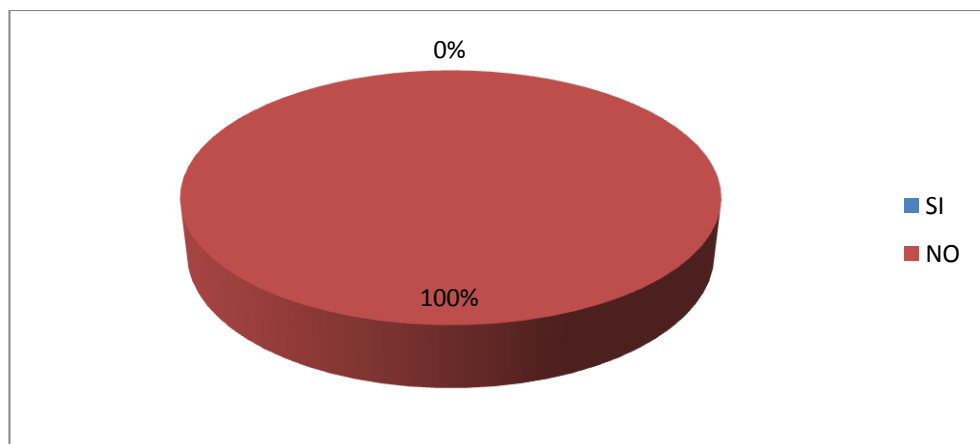
TABLA N°. 2

Aplica juegos tradicionales en la hora de Cultura Física.

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
2	SI	0	0%
	NO	20	100%
TOTAL		20	100%

GRAFICO N°. 2

Aplica juegos tradicionales en la hora de Cultura Física.



FUENTE: Alumnos de la Escuela “Rafael Quevedo”

ELABORACIÓN: Saúl Cajas

**Análisis e interpretación**

En el ítem N° 2 20 encuestados que representan el 100%; manifiestan que el profesor no aplica juegos tradicionales. Lo que demuestra que en su mayoría los docentes no aplican juegos tradicionales dentro de su hora clase como parte de la recreación de sus niños.

**3.- ¿Sus maestros le han incentivado a la práctica de los juegos tradicionales para el rescate de la Cultura?**

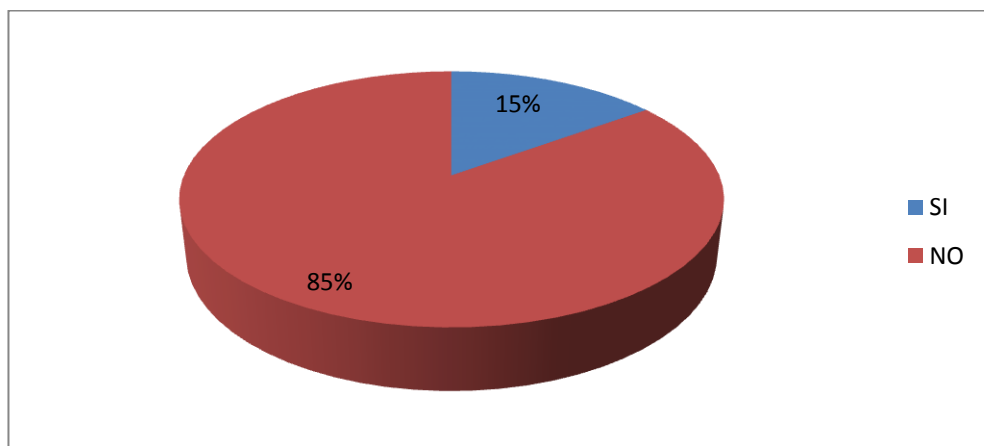
**TABLA N°. 3**

**Incentiva a la práctica de los juegos tradicionales para el rescate de la Cultura.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
3	SI	3	15%
	NO	17	85%
TOTAL		20	100%

**GRAFICO N°. 3**

**Incentiva a la práctica de los juegos tradicionales para el rescate de la Cultura.**



**FUENTE:** Alumnos de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

**Análisis e interpretación**

De los 20 alumnos encuestados que representan el 100%; 17(85%) los docentes no incentiva a la práctica de los juegos tradicionales; 3(15%) incentivan a la práctica. Lo que demuestra que la mayoría de los docentes no incentivan a sus estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales para rescatar la cultura de nuestros pueblos.



#### 4.- ¿Práctica usted juegos tradicionales en su tiempo libre?

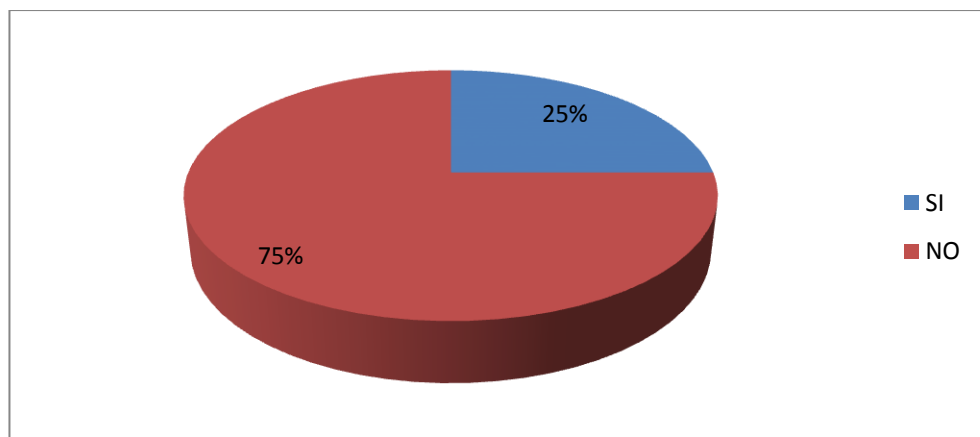
**TABLA N°. 4**

**Práctica usted juegos tradicionales.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
4	SI	5	25%
	NO	15	75%
<b>TOTAL</b>		20	100%

**GRAFICO N°. 4**

**Práctica usted juegos tradicionales.**



**FUENTE:** Alumnos de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

#### **Análisis e interpretación**

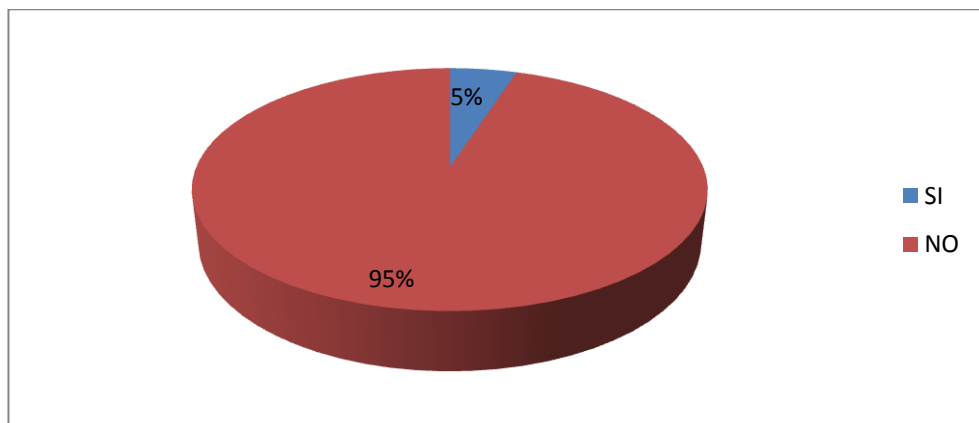
De los 20 alumnos encuestados el 25% dicen que si practican juegos tradicionales en su tiempo libre y el 75% no lo hacen. Lo que demuestra que en su mayoría los estudiantes no realizan juegos tradicionales dentro de su institución como medio de distracción y recreación.

5.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales mejorarían sus habilidades y destrezas?

**TABLA N°. 5**  
**Mejorarían las habilidades y destrezas los juegos tradicionales.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
5	SI	1	5%
	NO	19	95%
TOTAL		20	100%

**GRAFICO N°. 5**  
**Mejorarían las habilidades y destrezas los juegos tradicionales.**



**FUENTE:** Alumnos de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

En el ítem N° 5 el 95% de encuestados manifiestan que estos juegos no mejorarían sus habilidades y destrezas mientras que el 5% dicen que si mejorarían. Lo que demuestra que este tipo de juegos además de mejorar sus destrezas y habilidades les enseñan a rescatar sus culturas y tradiciones.

**6.- ¿Estaría usted de acuerdo en participar en la investigación del rescate de los juegos tradicionales en la institución?**

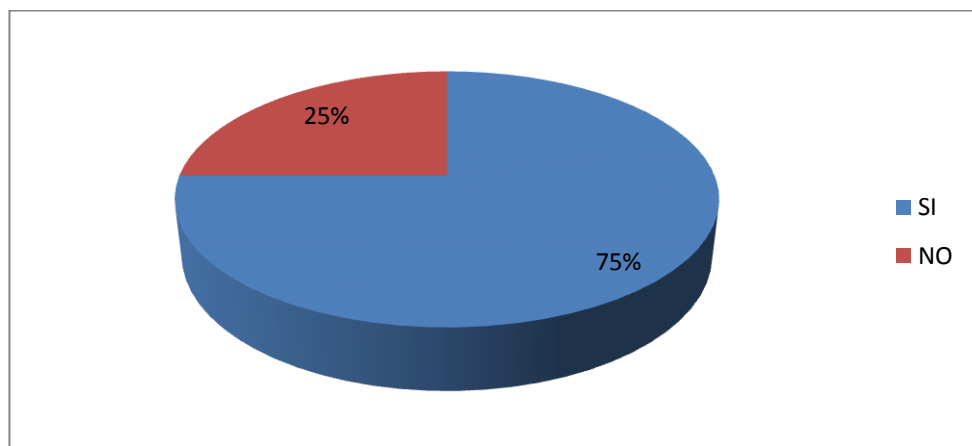
**TABLA N°. 6**

**Participaría en la investigación del rescate de los juegos tradicionales en la institución.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
6	SI	15	75%
	NO	5	25%
TOTAL		20	100%

**GRAFICO N°. 6**

**Participaría en la investigación del rescate de los juegos tradicionales en la institución.**



**FUENTE:** Alumnos de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

De los 20 alumnos encuestados que representan el 75% estarían de acuerdo en participar en la investigación de los juegos tradicionales y el 25% dice que no. Lo que demuestra que en su mayoría están de acuerdo en participar en esta investigación de los juegos tradicionales dentro de la institución para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

**7.- ¿Estaría Usted de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUILINSE EN LA ESCUELA MIXTA “ RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTON SAQUISILI PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013?**

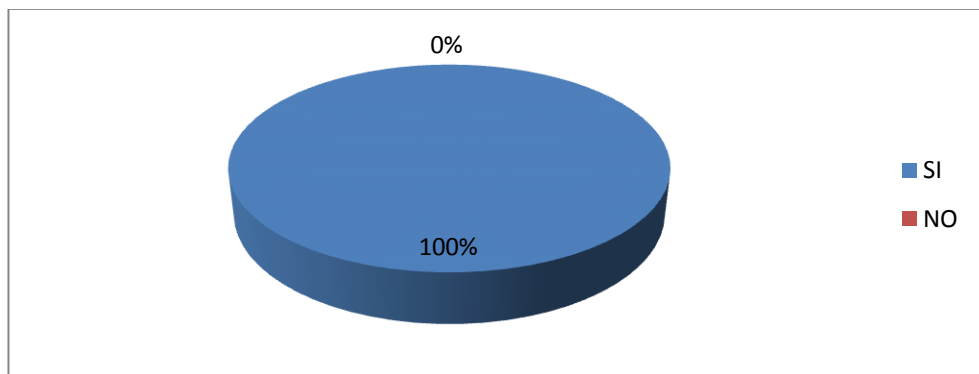
**TABLA N°. 7**

**Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
7	SI	20	100%
	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		20	100%

**GRAFICO N°. 7**

**Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos.**



**FUENTE:** Alumnos de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

En el ítem N° 7 de los 20 encuestados que representan el 100% estarían de acuerdo que su institución cuente con un manual de juegos tradicionales. Lo que demuestra que la mayoría de docentes aplicarían sete manual con sus estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las instituciones educativas.

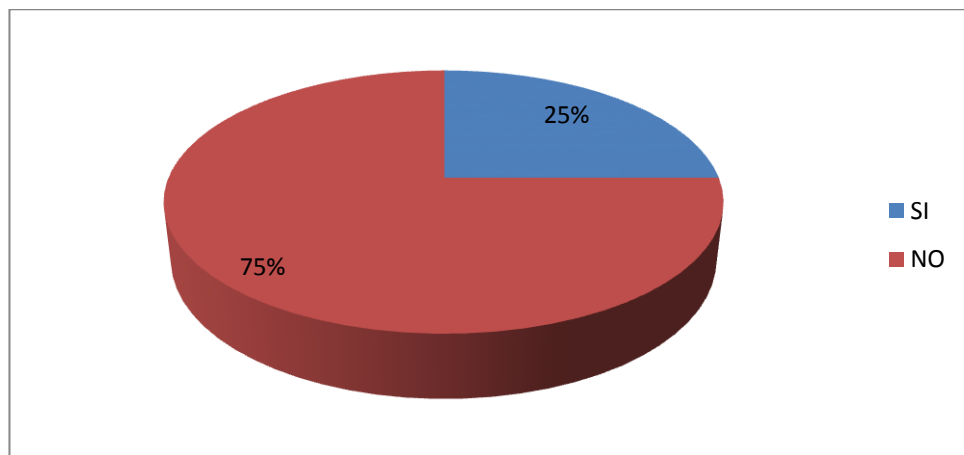
## 2.9 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

1.- ¿Conoce Usted que son los juegos tradicionales?

**TABLA N°. 1**  
**Que son juegos tradicionales.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
1	SI	5	25%
	NO	15	75%
TOTAL		20	100%

**GRAFICO N°. 1**  
**Que son juegos tradicionales.**



**FUENTE:** Padres de familia de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

De los 20 padres de familia encuestados el 25% tienen conocimiento de lo que son juegos tradicionales mientras que el 75% no tienen conocimiento de lo que son juegos tradicionales. Lo que demuestra que en su mayoría no tienen conocimiento de lo que son juegos tradicionales, siendo necesario la realización del módulo propuesto para ponerlo en práctica dentro de la institución.

## 2.- ¿Conoce Usted acerca de las culturas y juegos?

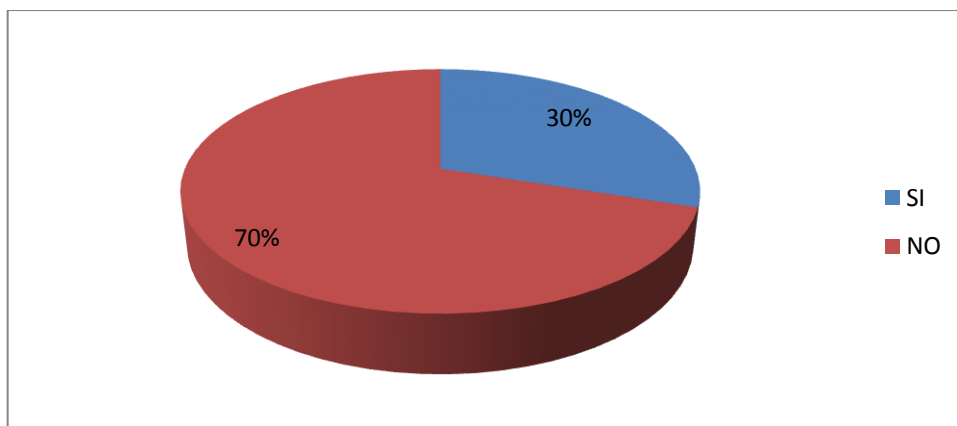
**TABLA N°. 2**

**Conoce acerca de las culturas y juegos.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
2	SI	6	30%
	NO	14	70%
<b>TOTAL</b>		20	100%

**GRAFICO N°. 2**

**Conoce acerca de las culturas y juegos.**



**FUENTE:** Padres de familia de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

En el siguiente ítem los 14 encuestados que representa el 70%, manifiestan que no conocen de las culturas y los juegos mientras 5 que es el 30% dicen que si conocen del tema. Lo que demuestra que la mayoría de padres de familia no conocen de la importancia de las culturas y tradiciones de los pueblos siendo necesario realizar el módulo dentro de la institución.

**3.- ¿Cree Usted que a través del rescate de los juegos tradicionales su hijo/a mejorará sus destrezas y habilidades?**

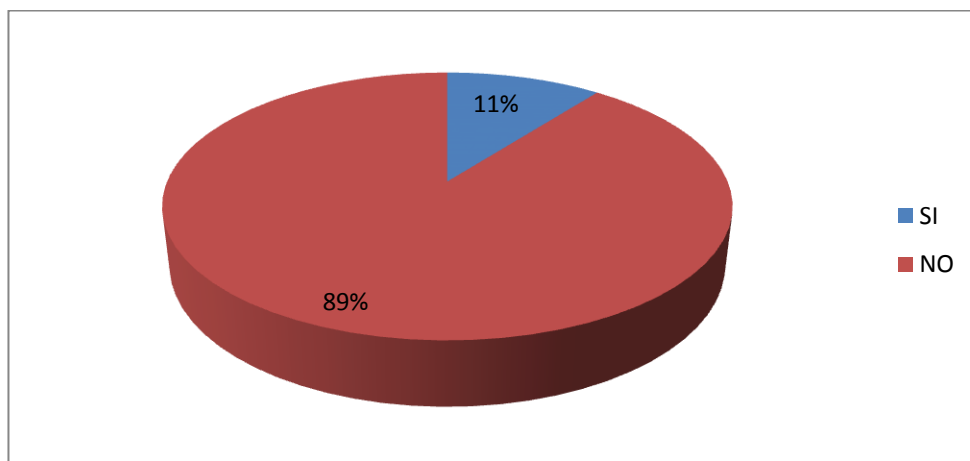
**TABLA N°. 3**

**Su hijo/a mejorará sus destrezas y habilidades a través del rescate de los juegos tradicionales.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
3	SI	3	15%
	NO	17	85%
TOTAL		20	100%

**GRAFICO N°. 3**

**Su hijo/a mejorará sus destrezas y habilidades a través del rescate de los juegos tradicionales.**



**FUENTE:** Padres de familia de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

De los 20 padres de familia encuestados el 17(85%) manifiestan que sus hijos/as no mejorarían sus habilidades y destrezas mientras que 3(15%) lo creen: Lo que demuestra que la mayoría de padres de familia no están de acuerdo que este tipo de juegos mejorarán las habilidades y destrezas hijos por lo que es necesario realizar este módulo.

**4.- ¿Apoyaría Usted a que su hijo/a que forme parte de un programa de juegos recreativos?**

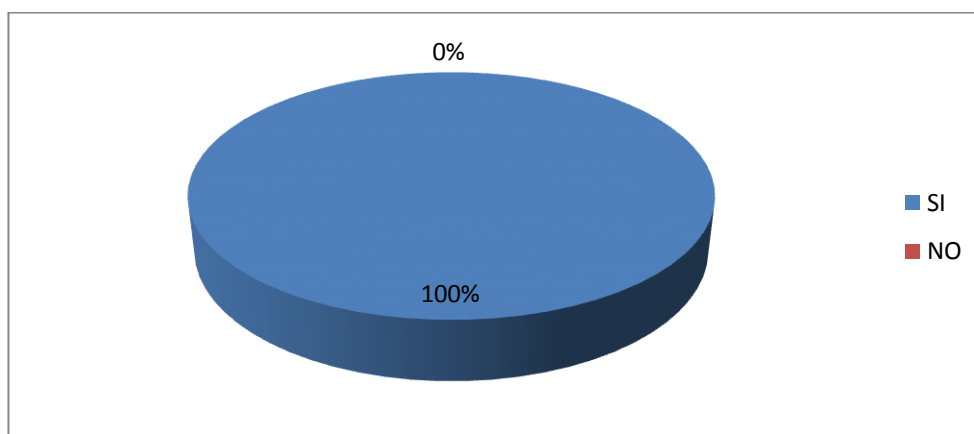
**TABLA N°. 4**

**Apoyaría que su hijo/a que forme parte de un programa de juegos recreativos.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
4	SI	20	100%
	NO	0	0%
TOTAL		20	100%

**GRAFICO N°. 4**

**Apoyaría que su hijo/a que forme parte de un programa de juegos recreativos.**



**FUENTE:** Padres de familia de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

En el siguiente ítem han respondido 20(100%) manifiestan que si apoyarían a sus hijos a que formen parte de un programa de juegos tradicionales. Lo que demuestra que se debe motivar a la práctica de actividades recreativas con el fin de desarrollar las capacidades motrices de los niños de la institución mediante la implementación de un módulo con este tipo de juegos.



**5.- ¿Estaría dispuesto en impulsar a su hijo/a para que desarrolle sus habilidades y destrezas a través de la Cultura y Tradiciones?**

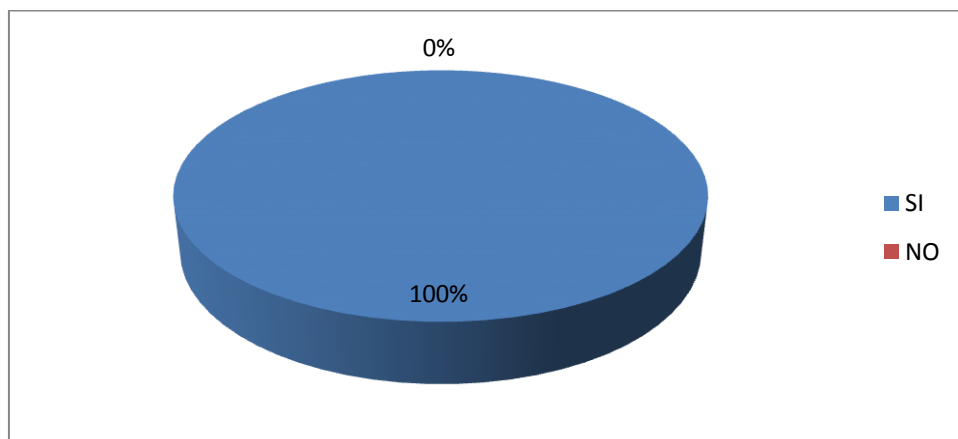
**TABLA N°. 5**

**Impulsar a su hijo/a para que desarrolle sus habilidades y destrezas a través de la Cultura y Tradiciones**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
5	SI	20	100%
	NO	0	0%
TOTAL		20	100%

**GRAFICO N°. 5**

**Impulsar a su hijo/a para que desarrolle sus habilidades y destrezas a través de la Cultura y Tradiciones**



**FUENTE:** Padres de familia de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

De los 20 padres de familia encuestados que es el (100%) manifiestan que sus hijos/as mejorarían sus habilidades y destrezas con el impulso de este módulo. Lo que demuestra que la mayoría de padres de familia están de acuerdo que este tipo de juegos si son de utilidad en la vida de sus hijos para su formación académica.

**6.- ¿Considera Usted que los docentes desarrollen los juegos tradicionales en los procesos de Enseñanza Aprendizaje?**

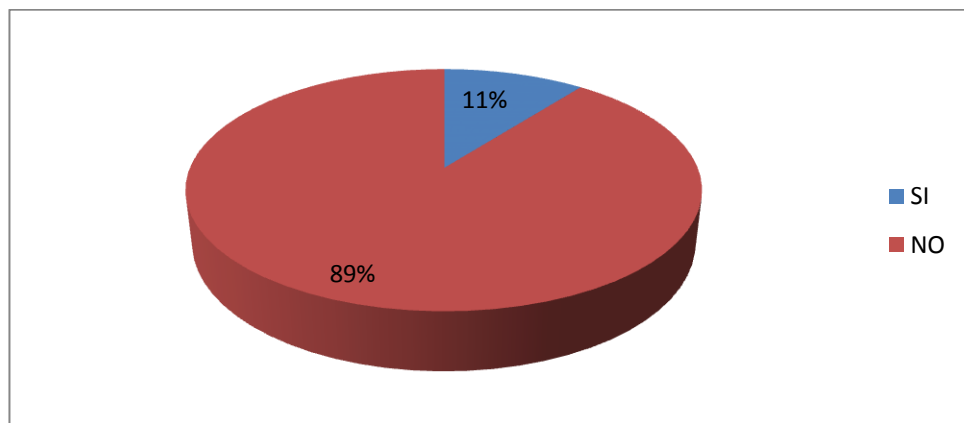
**TABLA N°. 6**

**Considera que los docentes desarrollen juegos tradicionales en los procesos de Enseñanza Aprendizaje.**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
6	SI	3	15%
	NO	17	85%
TOTAL		20	100%

**GRAFICO N°. 6**

**Considera que los docentes desarrollen juegos tradicionales en los procesos de Enseñanza Aprendizaje.**



**FUENTE:** Padres de familia de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

De los 20 padres de familia encuestados que representan el 100%; 17(85%) no están de acuerdo en participar en los juegos tradicionales que los maestros desarrollen; 3(15%) están de acuerdo que se desarrollen estos juegos tradicionales. Lo que demuestra que es necesario realizar el módulo en la cual participaran de un programa de juegos tradicionales dentro de la institución.

**7.- ¿Estaría Usted de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUILINSE EN LA ESCUELA MIXTA “ RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTON SAQUISILI PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013?**

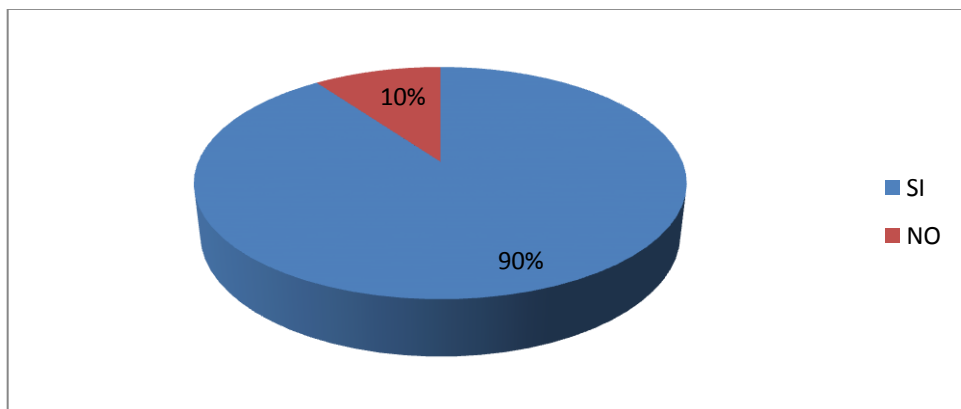
**TABLA N°. 7**

**Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos**

ITEM	INDICADORES	RESPUESTA	PORCENTAJE
7	SI	18	90%
	NO	2	10%
<b>TOTAL</b>		19	100%

**GRAFICO N°. 7**

**Estaría de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos**



**FUENTE:** Padres de familia de la Escuela “Rafael Quevedo”

**ELABORACIÓN:** Saúl Cajas

### **Análisis e interpretación**

En el ítem N° 7 el total de los encuestados que representan el 100% 18(90%) manifiestan que es importante la creación de un módulo de juegos tradicionales y 1(10%) dicen que no es importante el módulo. Lo que quiere decir que la mayoría de padres de familia estarían dispuestos a practicar con sus hijos en este tipo de juegos en sus tiempos libres para mejorar su condición física y establecer una mejor calidad de vida.

## **2.10 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

### **2.10.1 CONCLUSIONES**

- La mayoría de los estudiantes al realizar Cultura Física no comprenden los nuevos ejercicios en los diferentes juegos aplicados por el docente en sus horas clase, lo cual perjudica el enriquecimiento de su cultura y tradición al practicar estos juegos alternativos.
- La utilización de los juegos tradicionales con sus respectivas reglas constituye un medio básico para lograr mayor eficiencia en el aprendizaje de la Cultura Física, el estudiante tendrá una concepción clara y real de los fenómenos que se dan en la sociedad; así mismo fortalecerán destrezas que mejorarán su rendimiento.
- También una de las dificultades encontradas, a través de las encuestas realizadas, a los estudiantes en su mayoría no practican estos juegos, lo que perjudica el proceso de enseñanza aprendizaje de los diferentes juegos tradicionales que el Docente pone en práctica en su hora clase.
- Existen falencias en el área, porque los estudiantes manifiestan que en los últimos años no tienen un docente permanente de Cultura Física y la falta de recursos didácticos para guiarse motivo por la cual los niños/as de la Institución no pueden demostrar sus habilidades y destrezas con las diferentes costumbres y tradiciones de su pueblo.

## 2.10.2 RECOMENDACIONES

De acuerdo a las encuestas realizadas creo conveniente realizar las siguientes recomendaciones.

- Realizar juegos tradicionales en las horas clase utilizando el material didáctico apropiado, lo que les permitirá al discente asimilar de una mejor forma la comprensión de estos juegos recreativos.
- Utilizar este manual de juegos tradicionales, con la finalidad de fortalecer la práctica de la Cultura Física en los estudiantes, maestros y padres de familia, lo cual ayudara a fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Utilizar diferentes recursos didácticos para su investigación, ya sean estos, diccionarios, libros, internet, etc. Lo cual ayudara a fortalecer e enriquecer su léxico y conocer más sobre los juegos tradicionales en los educandos.
- A los docentes presten más atención a las formas de como realizan los ejercicios con sus estudiantes, para que así con el transcurso del tiempo no existan dificultades mayores en el proceso de formación motriz.

## III CAPITULO

### 3. DISEÑO DE LA PROPUESTA

#### 3.1 Datos Informativos

Tema: “Desarrollo de un módulo encaminados a la práctica de juegos con el fin de rescatar la cultura y tradición de la niñez Saquisilense en la Escuela “Rafael Quevedo” del cantón Saquisilí, provincia de Cotopaxi en el año lectivo 2012-2013”

**Institución:** La Escuela Fiscal Mixta “Rafael Quevedo”

**Dirección:** Ubicada en el Cantón Saquisilí

**Periodo:** 2012 – 2013

**Número de estudiantes:** 20

**Número de docentes:** 8

**Rector:** Lic. Ana Lucia Candelejo Gallegos

**Beneficiarios:** Estudiantes de la institución

**Autor:** Saúl Cajas

### **3.2 ANTECEDENTES**

La incidencia de la Cultura Física particularmente en lo que hace referencia a los juegos y ejercicios que practican los estudiantes lo hacen sin ninguna orientación, es decir como una tarea que lo imponen sus maestros; es por esta razón que como investigador del problema he detectado mediante las encuestas en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta “Rafael Quevedo” del Cantón Saquisilí lo que me motivó a investigar este tema, el mismo que una vez concluido arrojó entre los siguientes resultados: la mayoría de los estudiantes no conocen lo que son los juegos tradicionales, lo cual indica que en sus tiempos libres no lo practican, pero sin ninguna orientación de sus profesores, una actividad física propiamente dicha que lo servirá a futuro, en consecuencia el conocimiento no llega en los niveles adecuados, los estudiantes están motivados permanentemente mediante la ejecución de los juegos tradicionales justificando su actitud mediante su interés personal, y que sería de utilidad este manual para mejorar sus destrezas y habilidades y no tener de preferencia otros entretenimientos como la televisión, los juegos electrónicos entre otros y así conocer un poco más de sus culturas y tradiciones.

La mayoría de los estudiantes investigados supieron manifestar que realizan actividad física, porque les gusta lo cual resulta muy positivo para los estudiantes ya que se hallan en plena etapa de aprendizaje teniendo como beneficio principal la motivación por la práctica de la Cultura Física.

Como beneficios de lo anteriormente indicado se encontró que la mayoría de estudiantes, presentan un alto nivel físico, es por esta razón que mediante los medios didácticos existentes, aprovechan la práctica de juegos tradicionales para mejorar tanto en su nivel de conocimientos lógicos, como también en el desenvolvimiento de su léxico dentro del P.E.A.

De lo anteriormente expuesto surgió la presente propuesta alternativa que es la creación de un manual de juegos tradicionales para insertar en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de la cultura física, particularmente para así motivar a los estudiantes a realizar los juegos recreativos.

### **3.3 JUSTIFICACIÓN**

En la actualidad en la sociedad en la que vivimos es muy estresante es por esta razón que como docentes hay que cambiar nuestra forma de pensar y de educar frente a los modelos sociales de dominación, es nuestra responsabilidad entregar una educación eficaz para que las nuevas generaciones puedan llevar la situación sociocultural y económica en los diferentes escenarios sociales a los que tengamos que enfrentar.

De acuerdo a las investigaciones realizadas en base de encuestas a los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta “Rafael Quevedo” del Cantón Saquisilí se muestra la práctica de la Cultura Física tradicional, falencias en cuanto a los procesos lógicos y procesos psicológicos dentro del área de indicada, específicamente en el aprendizaje de la actividad motriz por lo que se hace indispensable proponer la aplicación de un manual de juegos recreativos tradicionales que facilite un aprendizaje claro y preciso lo cual ayude al inter aprendizaje.

Por lo tanto, se considera que el manual de juegos recreativos tradicionales es viable, pertinente y sobre todo de gran valor para los estudiantes y docentes y padres de familia de la institución, porque tienen la responsabilidad de identificar nuestra propia identidad.



## **3.4 OBJETIVOS**

### **3.4.1 Objetivo General**

- Diseñar un manual de juegos recreativos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños /as de la Escuela Fiscal Mixta “Rafael Quevedo” del cantón Saquisilí.

### **3.4.2 Objetivos Específicos**

- Incentivar a la práctica de actividades recreativas, mediante la utilización de este módulo de juegos tradicionales.
- Desarrollar habilidades y destrezas, con el propósito de mejorar la calidad de enseñanza de los juegos.
- Manejar el módulo de juegos como un recurso didáctico, que facilite la enseñanza de la Cultura Física.

## **3.5 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.**

El módulo de juegos tradicionales está dirigido a los alumnos de la Escuela Fiscal Mixta “Rafael Quevedo” ya que no cuenta con este tipo de módulos para mejorar sus habilidades y destrezas, cuyo objetivo es ayudar a los estudiantes a que sean activos, críticos y reflexivos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La creación de este módulo ayudará a los docentes de Cultura Física a realizarlos con más frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes logrando desarrollar práctica de los juegos que viene siendo un tema de suma importancia en el inicio de la etapa escolar de los niños.

El objetivo del módulo es incentivar a realizar este tipo de juegos en el tiempo libre mejorando su motricidad y el rescate de estos juegos en los estudiantes masificando así la cultura y tradición fuera y dentro de la institución educativa.

Este módulo de juegos recreativos tradicionales podrá ser aplicado por los docentes de la Escuela Fiscal Mixta “Rafael Quevedo” ya que ellos vienen a ser directos mediadores entre los padres de familia e hijos de esta institución educativa, valiéndose de su status así como del cariño y estima que poseen como docentes de esta Institución.

Con esta investigación se pretende ayudar a los docentes de Cultura Física a que tengan una guía de cómo se debe realizar este tipo de juegos tradicionales recreativo en cada una de sus horas clase o institución educativa.

Al considerar la falta de contenido científico en la institución para realizar estos juegos, el tesista propone elaborar un módulo de juegos tradicionales que contará con lo siguiente.

- Diferentes juegos con sus normas y reglas, el número máximo y mínimo de estudiantes con que se puede realizar el juego.
- Los distintos implementos y las aéreas o campos en los que se ejecutaran cada uno de ellos.

A través de este módulo los docentes tendrán una guía para seguir ejecutando estos juegos de diferente forma según la situación lo requiera y desarrollar de mejor manera las habilidades y destrezas de los estudiantes.

# MODULO DE JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES



# **ACTIVIDADES PARA LA MOTRICIDAD Y EL LENGUAJE ORAL**

## **JUEGO N.- 1**

### **EL FLORON.**



#### **FUNDAMENTACIÓN:**

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

#### **CARACTERIZACIÓN:**

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

#### **OBJETIVO:**

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

**DESTREZA A DESARROLLAR:** La motricidad fina, lenguaje oral, la capacidad de retención mental, el ingenio, la observación, la atención y socialización grupal.

**RECURSOS:** Un objeto al que se llamará florón, espacio físico adecuado y recursos humanos

**Nº DE PARTICIPANTES:** 10 mínimo y 20 máximo.

**TIEMPO DE DURACION:** 15 min.

#### **INSTRUCCIONES:**

- Invitar a los niños/as a aprender un juego, el juego se llama el florón.
- Ubicar a los niños/as en una fila sentados con las manos juntas hacia delante.
- Realizar una demostración del juego, repitiendo la letra:
- El florón está en mis manos de mis manos ya paso.

Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido debajo del arrayán ¿dónde está el florón?

- Los niños/as tienen que adivinar quien tiene el florón.
- El niño/as que adivine será el que dirige el juego.

## JUEGO N.- 2

### EL LOBO.



#### **FUNDAMENTACIÓN.**

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

#### **CARACTERIZACIÓN:**

Este juego estimula a los niños/as el desarrollo de la atención memoria y velocidad. Desarrolla el área motriz ya que pone en movimiento los órganos del cuerpo interviniendo emociones o sentimientos.

#### **OBJETIVO:**

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

**DESTREZA A DESARROLLAR:** Auditiva, coordinación para correr, motricidad

gruesa y fina, distingue la realidad de la fantasía estableciendo nexos de socialización grupal.

**RECURSOS:** Espacio físico adecuado y recursos humanos

**Nº DE PARTICIPANTES:** 10 mínimo y 20 máximo.

**TIEMPO DE DURACION:** 15 min.

**INSTRUCCIONES:**

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

Si el lobo aparece entero nos comerá

¿Qué estás haciendo lobito?

Estoy durmiendo

Estoy levantándome

Estoy desayunando

Estoy saliendo

Estoy bajando la primera grada

Estoy listo para comerles

## **JUEGO N.-3**

### **EL JUEGO MATANTIRUTIRULAN.**



#### **FUNDAMENTACIÓN:**

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

#### **CARACTERIZACIÓN:**

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

#### **OBJETIVO:**

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

**DESTREZA A DESARROLLAR:** Precisión viso motora lenguaje oral e interpretando y analizando las propiedades del juego, la capacidad de retención mental y la atención y socialización grupal.



**RECURSOS:** Espacio físico adecuado, material auxiliar y recursos humanos

**Nº DE PARTICIPANTES:** 10 mínimo y 20 máximo.

**TIEMPO DE DURACION:** 15 min.

**INSTRUCCIONES:**

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

Buenos días mi señoría matantiruntirunlan,

Que desea mi señoría matantiruntirunlan,

Yo deseaba una de sus hijas matantiruntirunlan,

A cuál de ellas la deseaba, matantiruntirunlan,

Yo deseaba a Juanita, matantiruntirunlan,

En que oficio la pondría, matantiruntirunlan,

En oficio de costurera matantiruntirunlan,

Este oficio si le gusta matantiruntirunlan,

Hagamos la fiesta entera con la niña en la mitad, arbolito de naranja, peinecito de marfil.

**ACTIVIDAD PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD Y LA HABILIDAD  
DE SALTAR**

**JUEGO N.- 4**

**SIN QUE TE ROCE**



**FUNDAMENTACIÓN:**

Este juego tradicional comúnmente lo realizaban los niños/as porque exigía mucha destreza y habilidad para saltar y correr pero sin dudarlo había una que otra niña quién se arriesgaba a participar de este juego.

**CARACTERIZACIÓN:**

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

## **OBJETIVO.**

- Fortalecer la unidad y el compañerismo del grupo mediante la socialización y la práctica del juego.

**DESTREZA A DESARROLLAR:** Coordinación para saltar, motricidad gruesa estableciendo nexos de socialización grupal.

**RECURSOS:** Espacio físico adecuado y recursos humanos

**Nº DE PARTICIPANTES:** 10 mínimo y 20 máximo.

**TIEMPO DE DURACION:** 15 min.

## **INSTRUCCIONES:**

- Este juego participan 5 niños cómo mínimo y a veces llegaba hasta 15 niños,
- Para jugar este juego cada participante tenía que estar separado uno de otro aproximadamente 5 metros cada uno de ellos tenía que agacharse y tomarse de las rodillas y solo uno de ellos tenía que estar parado, con la finalidad de dar unos veinte pasos hacia atrás y empezar a correr hacia el participante que esta agachado y empezar a saltar tomando sus manos en los hombros del que esta agachado y pasar sobre él.
- A continuación este ira saltando igualmente tomando vuelo corriendo y saltando hacia los otros participantes que están agachados.
- Al terminar saltando el último participante él también se alejará corriendo una distancia aproximadamente de 5 metros y él también se agachará tomándose de las rodillas.
- El primer participante que estuvo agachado también correrá hacia el segundo participante y saltará sobre él y seguirá saltando hacia los otros participantes.

- Si no puede saltar o se cayeron los dos participantes ellos quedan eliminados del juego, y los que quedan al último del juego ellos serán los ganadores.

### **CANTO DEL JUEGO**

- Primero sin que te roce
- Segunda que se te hunda
- Tercera rodilla en tierra y un garabato cualquiera
- Cuarta que se te parta (cuchillo filo o cuchillo bronco)
- Quita la poli quinta a la enteda
- Sexta la poli chesta a la entrada y salida
- Séptima media espuelita
- Octava espuelita entera
- Novena el pellizcon del diablo
- Decima media pirámide
- Décimo primero pirámide entera

## JUEGO N.- 5

# LA RAYUELA



### **FUNDAMENTACIÓN:**

Consiste en hacer una figura en forma de avión mediante cuadros, los estudiantes deben tener una piedra o ficha y lanzar en el primer cuadro luego comienza a saltar de un solo pie hasta llegar a las alas donde puede asentar los dos pies al piso.

### **CARACTERIZACIÓN:**

Fomenta la participación entre los estudiantes que practican este juego, ayudando la confianza en sí mismo y principalmente el equilibrio de cada uno de ellos.

- **OBJETIVO:**

Fortalecer el desarrollo del equilibrio mediante la práctica del juego tradicional del avión como identidad de la cultura popular.

**DESTREZA A DESARROLLAR:** Coordinación para saltar con un pie y lanzar la ficha, la atención y socialización grupal.

**RECURSOS:** Una ficha o piedra plana, espacio físico adecuado y recursos humanos

**Nº DE PARTICIPANTES:** 5 mínimo y 10 máximo por rayuela.

**TIEMPO DE DURACION:** 15 min.

**INSTRUCCIONES:**

- Un jugador lanza su piedra al cuadro primero.
- Salta a la pata coja ese cuadro, después pasa al tercero y continúa así hasta el final.
- En las casillas cinco y nueve descansa apoyando los dos pies.
- Para regresar se da la media vuelta y avanza recogiendo la piedra al llegar al lugar donde está.
- Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso.
- Si en algún momento falla por no lanzar la piedra al lugar que corresponde o por pisar mal, vuelve a empezar.
- Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la que los demás jugadores no pueden pisar pero el sí.

## ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LA PERSONALIDAD

### JUEGO N.- 6

#### EL ESPEJITO MÁGICO



#### FUNDAMENTACIÓN:

Consiste en ubicarse con el grupo en círculo y se irá pasando el espejo de un niño a otro, cada niño le dirá lo que más le gusta de sí mismo y le pasara el espejo a su compañero para que le diga otra cualidad.

#### CARACTERIZACION:

Este juego es una alternativa para estimular en los niños/as sus cualidades respetando a los demás.

#### OBJETIVO:

- Conocer y valorar su cuerpo, respetando al de los demás

**DESTREZA A DESARROLLAR:** Emociones, sentimientos y necesidades respecto a si mismo y a su entorno.

**RECURSOS:** Espejo, espacio físico adecuado y recursos humanos.

**Nº DE PARTICIPANTES:** 1 por espejo.

**TIEMPO DE DURACION:** 5 min.

**INSTRUCCIONES:**

- El grupo estará en círculo y se irá pasando el espejo de un niño a otro.
- Cada niño le dirá lo que más le gusta de sí mismo y le pasara el espejo a su compañero para que le diga otra cualidad.
- Si a un niño se le ocurre nada se le animara diciendo que se mire en el espejo y que vea algo que tiene muy bonito.
- Dirigirle por las distintas partes de su cuerpo para que se fije en cada una de ellas.



## DESARROLLAR LA PRECISIÓN VISO MOTORA

### JUEGO N.- 7

#### LOS TROMPOS.



#### **FUNDAMENTACIÓN:**

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

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

**CARACTERIZACIÓN:** Desarrolla una sociabilidad entre e grupo y fomenta la participación entre las personas que practican este juego.

#### **OBJETIVO:**

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

**DESTREZA A DESARROLLAR:** Precisión viso motora e interpretando y analizando las propiedades del juego.

**RECURSOS:** Espacio físico adecuado Trompos, Piola y recursos humanos

**Nº DE PARTICIPANTES:** 5 mínimo y 10 máximo.

**TIEMPO DE DURACION:** 15 a 20 min.

### **INSTRUCCIONES**

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

## **JUEGO N.- 8**

### **LAS CANICAS**



#### **FUNDAMENTACIÓN:**

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

#### **CARACTERIZACIÓN:**

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

#### **OBJETIVO:**

- Fortalecer el desarrollo físico y sicomotriz mediante la práctica de los juegos tradicionales de las bolas como identidad de la cultura popular.

**DESTREZA A DESARROLLAR:** La motricidad final, el ingenio para pegarle a la canica con la otra, la observación, la atención y socialización grupal.

**RECURSOS:** Bolas de diferentes tamaños y colores, espacio físico adecuado y recursos humanos.

**Nº DE PARTICIPANTES:** 5 mínimo y 10 máximo.

**TIEMPO DE DURACION:** 15 min.

### **INSTRUCCIONES:**

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

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

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

### **LOS PEPOS:**

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

## **JUEGO N.- 9**

### **EL JUEGO DE LAS COMETAS**



#### **FUNDAMENTACIÓN:**

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

#### **CARACTERIZACIÓN:**

Este juego tradicional permite desarrollar en los niños/as una buena socialización, el desarrollo físico, creativo y un desenvolvimiento psicológico,

#### **OBJETIVO:**

- Fortalecer la unidad y el compañerismo del grupo mediante la socialización y la práctica del juego.

**IDEA:** Habilidad para diseñar, concentración, precisión.

**RECURSOS:** Espacio libre, Recursos Humanos, sigse, piola, papel, engrudo y tela

**N° DE PARTICIPANTES:** de 20 a 40 (ojo pueden estar conformados en parejas).

**TIEMPO DE DURACIÓN:** Una hora por grupo.

**INSTRUCCIONES:**

- Los niños y jóvenes se esmeran en confeccionar sus cometas de la mejor manera.
- El material utilizado es el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.
- Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualesquier otro pegamento).
- La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar.

La época de cometas son durante los meses de (julio-agosto) en donde toma gran impulso. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños.

## **BIBLIOGRAFIA**

### **CITADA**

- BENAVIDES (2001) Diseño de Manuales y Módulos (Pág. 32)
- BURGOS (2006) Juegos Tradicionales (Pág. 105)
- DUMAZEDIER (1997) Cultura deportiva
- EICHBERG Henning (1999) Identidad Popular en el Deporte y la Cultura (Pág. 30)
- GOMEZ (1999) Cultura Física (Pág. 40)
- GOMEZ F (2001) Surgimiento y Evolución de la Educación Física (Pág. 120,121)
- GOMEZ (2001) Beneficios del Ejercicio Físico
- GONZALES (2003) Proyectos (Pág. 236)
- NADAL (1980) Métodos de la Educación Física (Pág. 32)
- REYES (2003) Ejercicio Físico Para la Salud (Pág. 110, 111)
- SANCHEZ (2001) Estrategias Metodológicas de la Educación Física (Pág. 54)
- WILLIAMS (2009) El juego (Pág. 65)

### **CONSULTADA**

- Científica, Manual de Educación Física, Argentina, Editorial Científica
- COOPER, M. James. Estrategias de Enseñanza. México. Editorial Limusa. 1998.
- Constitución ecuatoriana de 2008
- **CULTURAL S.A.** Gran Enciclopedia de los deportes. Editorial Cultural, Madrid España 2005
- Enciclopedia Encarta Microsoft 1998

- Enciclopedia Practica de la Pedagogía. Medición y Evaluación. Grupo Editorial Océano. Barcelona 1987.
- Guía Didáctica de Rondas y Canciones, Ecuador, Editorial MEC – CEA
- Océano, Manual de Didáctica de la Educación, Edición Primera España 2000
- Guía Didáctica de Rondas y Canciones, Ecuador Editorial MEC-CEA
- Guía Metodológica 2 Ecuador MEC-CEA
- LA REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2005)
- Océano, Manual de Didáctica de la Educación, Edición Primera España 2000

## **VIRTUAL**

- [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com)
- [www.Juegos.org.@Recre.Ar](http://www.Juegos.org.@Recre.Ar).
- [www.recreación.org/documentos/](http://www.recreación.org/documentos/)
- Email: [omena@ucinfo.edu.ec](mailto:omena@ucinfo.edu.ec)



**AMENOS**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



## UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

### CARRERA DE CULTURA FISICA

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE LA ESCUELA “RAFAEL QURVEDO”

**OBJETIVO:** Recolectar información para conocer si los niños practican Juegos Tradicionales para fomentar el rescate de la cultura y la tradición

#### INSTRUCCIONES

- Lea detenidamente, escoja una sola alternativa y marque con una (x) la respuesta que creyera conveniente.
- De la sinceridad con que usted responda las preguntas dependerá el éxito del presente trabajo investigativo.

#### CUESTIONARIO

1) ¿Considera Usted que sus estudiantes conocen acerca de los juegos tradicionales del Cantón Saquisilí?

SI  NO

2) ¿Incentiva Usted a que sus estudiantes practiquen juegos tradicionales en sus tiempos libres?

SI  NO

3) ¿Cree Usted que sus estudiantes mejorarían los valores culturales mediante la práctica de los juegos tradicionales?

SI  NO

4) ¿Los docentes de su Institución conocen sobre la existencia de los juegos tradicionales?

SI  NO

5) ¿Cree Usted que los juegos tradicionales permitirá mejorar la psicomotricidad y la autoestima de sus estudiantes?

SI  NO

6) ¿Cree Usted que la creación de un módulo de juegos tradicionales para rescatar la cultura y la tradición mejoraría las habilidades y destrezas de sus estudiantes?

SI  NO

7) ¿Estaría Usted de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUILINSE EN LA ESCUELA “ RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTON SAQUISILI PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013?

SI  NO



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

### CARRERA DE CULTURA FÍSICA

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “RAFAEL QUEVEDO”

**OBJETIVO:** Recolectar información para conocer si los niños practican Juegos Tradicionales para mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje fomentando el rescate de la cultura y la tradición en los estudiantes

#### INSTRUCCIONES

- Lea detenidamente, escoja una sola alternativa y marque con una (x) la respuesta que creyera conveniente.
- De la sinceridad con que usted responda las preguntas dependerá el éxito del presente trabajo investigativo.

#### CUESTIONARIO

1) ¿Conoce Usted que es un juego tradicional?

SI

NO

2) ¿El profesor en la hora de Cultura Física aplica juegos tradicionales?

SI

NO

3) ¿Sus Maestros le han incentivado a la práctica de los juegos tradicionales para el rescate de la Cultura?

SI  NO

4) ¿Práctica usted juegos tradicionales en su tiempo libre?

SI  NO

5) ¿Cree Usted que los juegos tradicionales mejorarían sus habilidades y destrezas?

SI  NO

6) ¿Estaría Usted de acuerdo en participar en la investigación del rescate de los juegos tradicionales en la Institución?

SI  NO

7) ¿Estaría Usted de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUILINSE EN LA ESCUELA “ RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTON SAQUISILI PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013?

SI  NO



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE  
COTOPAXI**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS  
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE CULTURA FISICA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA  
“RAFAEL QUEVEDO”**

**OBJETIVO:** Recolectar información para conocer si los niños practican Juegos Tradicionales para fomentar el rescate de la cultura y la tradición

**INSTRUCCIONES**

- Lea detenidamente, escoja una sola alternativa y marque con una (x) la respuesta que creyera conveniente.
- De la sinceridad con que usted responda las preguntas dependerá el éxito del presente trabajo investigativo.

**CUESTIONARIO**

1) ¿Conoce Usted que son los Juegos Tradicionales?

SI  NO

2) ¿Conoce Usted acerca de las culturas de las culturas y juegos?

SI  NO

3) ¿Cree Usted que a través del rescate de los juegos tradicionales su hijo/a mejorará sus destrezas y habilidades?

SI  NO

4) ¿Apoyaría Usted a su hijo/a que forme parte de un programa de juegos recreativos?

SI  NO

5) ¿Estaría dispuesto en impulsar a su hijo/a para que desarrolle sus habilidades y destrezas a través de la Cultura y las tradiciones?

SI  NO

6) ¿Considera usted que los Docentes desarrollen los juegos tradicionales en los Procesos de Enseñanza Aprendizaje?

SI  NO

7) ¿Estaría Usted de acuerdo que la Institución cuente con un manual de juegos recreativos ENCAMINADOS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS CON EL FIN DE RESCATAR LA CULTURA Y TRADICIÓN DE LA NIÑEZ SAQUILINSE EN LA ESCUELA “ RAFAEL QUEVEDO” DEL CANTON SAQUISILI PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013?

SI  NO