

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica

TEMA: "SISTEMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "JUAN MONTALVO" DEL CANTÓN CUENCA"

AUTORA: BUENO CALDERÓNAYDE LOURDES

TUTOR: ING. CEVALLOS BRAVO IVÁN GEORGE

Ambato-Ecuador

2011

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo, ING: CEVALLOS BRAVO IVÁN GEORGE. CC.180162950-0 en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: "SISTEMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "JUAN MONTALVO" DEL CANTÓN CUENCA" desarrollado por la egresada BUENO CALDERÓN AYDE LOURDES, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

ING. CEVALLOS BRAVO IVÁN GEORGE

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor

Ambato, 22 de junio 2012

BUENO CALDERÓN AYDE LOURDES

C.C.: 010364485-2

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: "SISTEMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "JUAN MONTALVO" DEL CANTÓN CUENCA", autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 22 de junio del 2012

BUENO CALDERÓN AYDE LOURDES

C.C.: 010364485-2

AUTORA

**Al Consejo Directivo de la Facultad
de Ciencias Humanas y de la Educación**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema “SISTEMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN MONTALVO DEL CANTÓN CUENCA”, presentada por el Srta. BUENO CALDERÓN AYDE LOURDES, egresada de la Carrera de: Ciencia de Educación Básica, promoción: 2008 - 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Ing. Miranda Sánchez Mario Ernesto

Dra. Mg. Martha Cecilia Sánchez Manjarrez

MIEMBRO

MIEMBRO

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mi madre por su amor y comprensión, a mi querido hijo por su paciencia, a Carlos por ser un apoyo fundamental de mi vida, a mis hermanos y demás familiares quienes creyeron en mí y me brindaron su apoyo.

AGRADECIMIENTO

A la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, por tan valioso aporte al mejoramiento del talento humano, a través de los maestros que con sus sabias orientaciones, supieron guiarme para alcanzar mis metas académicas.

Al “IPED” por abrirnos las puertas y permitir desarrollar todas las actividades propuestas por los docentes de la Universidad de Ambato.

Resumen Ejecutivo

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

TEMA: “SISTEMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN CUENCA”

AUTOR: AYDE LOURDES BUENO CALDERÓN
TUTOR: ING.CEVALLOS BRAVO IVÁN GEORGE

El alto índice de migración de la provincia del Azuay perjudica cada día mas sobre el comportamiento y actitud de los niños y niñas de la escuela Juan Montalvo que ha diario se ve claramente el aislamiento de muchos niños que por tener a su alcance el medio tecnológico se han visto envueltos en juegos electrónicos personales, por, celulares muy sofisticados, que les permiten mantenerse ocupados en los juegos, o el chateo. Promoviendo niños solitarios, aislados, sin amigos o compañeros con quienes compartir e incluso deficiencia en sus aprendizaje. La institución carece de estrategias, mecanismos u organización para orientar el uso correcto del tiempo libre, menos aun de actividades que fomente la interacción de los estudiantes. La escuela Juan Montalvo ha visto necesario adoptar un cambio armónico y flexible que permita estimular en los niños y niñas una empatía de tal manera que no se sientan aislados sino que compartan los juegos entre compañeros, fomente la solidaridad, el respeto, el juego en equipo como elemento indispensable para la superación, al mismo tiempo da la oportunidad a los docentes de motivarse, creando un marco de reflexión dentro de la educación constructivista.

PALABRAS CLAVE

Migración comportamiento actitud, aislamiento, tecnológico, solitarios, aislados, deficiencia, estrategias, solidaridad

Índice de Contenidos

Contenido	Pág.
PORTADA.....	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN EJECUTIVO.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 TEMA.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO.....	4
1.2.3 PROGNOSIS.....	6
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES.....	7
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.....	7
1.3 JUSTIFICACIÓN:.....	8
1.4. OBJETIVOS.....	9
1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	9

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
CAPITULO II.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. ANTECEDENTES.....	10
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	11
2.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.....	12
2.4. FUNDAMENTACIÓN CRÍTICA HUMANÍSTICA.....	13
2.5 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	14
2.6 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	16
2.7 HIPÓTESIS.....	34
2.8 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	35
CAPITULO III.....	36
METODOLOGÍA.....	36
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	37
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	38
3.5. OPERACIONALIDAD.....	38
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	43
3.7 PLAN PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	43
CAPITULO IV.....	44
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	44
4.1 Análisis de los resultados.....	44
4.1.1 Interpretación de datos.....	44
4.2 Verificación de hipótesis.....	63
CAPITULO V.....	69
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	69
5.1 CONCLUSIONES.....	69

5.2 RECOMENDACIONES.....	70
CAPÍTULO VI	71
PROPUESTA	71
6.1. DATOS INFORMATIVOS	71
6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	72
6.3. JUSTIFICACIÓN.....	74
6.4 Objetivos de los Juegos Tradicionales	76
6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	77
6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	78
6.7Administración de la Propuesta	91
6.8 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	91
6.9 PLAN OPERATIVO	92
6.10 BIBLIOGRAFÍA.....	94
ANEXOS	103

Índice de Gráficos

Gráfico 1. Árbol De Problemas.....	5
Gráfico 2. Variables.....	16
Gráfico 3. Juegos de Distracción.....	45
Gráfico 4. Juegos y Nuevos Conocimientos.....	46
Gráfico 5. Que Juego es el más lo te gusta	47
Gráfico 6. Espacio Físico	48
Gráfico 7. Empatía entre compañeros:.....	49
Gráfico 8. Recorte y Recomposición de noticia.....	50
Gráfico 9. Recorte y Recomposición de noticia.....	51
Gráfico 10. Recorte y Recomposición de noticia.....	52
Gráfico 11. Recorte y Recomposición de noticia.....	53
Gráfico 12. Empatía entre compañeros.....	54
Gráfico 13. Relación entre docentes.....	55
Gráfico 14. Recorte y Recomposición de noticia.....	56
Gráfico 15. Recorte y Recomposición de noticia.....	57
Gráfico 16. Recorte y Recomposición de noticia.....	58
Gráfico 17. Relación entre docentes.....	59
Gráfico 18. Rescatar Costumbres Ecuatorianas.....	60
Gráfico 19. Juegos Tradicionales para fomentar las costumbres.....	61
Gráfico 20. Actitudes	62

Índice de Tablas

Tabla 1. Población y Muestra.....	38
Tabla 2. Variable Independiente.....	40
Tabla 3. Variable Dependiente.....	41
Tabla 4. Recolección de Información.....	43
Tabla 5. Juegos de Distracción.....	45
Tabla 6. Juegos y Nuevos Conocimientos.....	46
Tabla 7. Juegos Tradicionales.....	47
Tabla 8. Espacio Físico.....	48
Tabla 9. Empatía entre compañeros.....	49
Tabla 10. Que te gusta cuando juegas.....	50
Tabla 11. Como aprendo algo de un juego.....	51
Tabla 12. El Juego que más te gusta.....	52
Tabla 13. Los Juegos dependen del espacio físico.....	53
Tabla 14. Existe empatía entre compañeros.....	54
Tabla 15. Relación con los docentes.....	55
Tabla 16. Como rescatar costumbres propias de la comunidad.....	56
Tabla 17. Actividades que fomentar costumbres ecuatorianas.....	57
Tabla 18. Actitud del estudiante frente acostumbres ajenas.....	58
Tabla 19. Relación entre los docentes.....	59
Tabla 20. Como rescatan costumbres de su comunidad.....	60
Tabla 21. Actividades que fomentar las costumbres ecuatorianas.....	61
Tabla 22. Actitudes frente acostumbres ajenas.....	62
Tabla 23. Frecuencia Observada.....	65
Tabla 24. Frecuencia Esperada.....	66
Tabla 25. Cálculo del chi cuadrado.....	67
Tabla 26. Administración.....	80

INTRODUCCIÓN

Éste trabajo de investigación es un primer acercamiento a la problemática **de** la falta de los juegos tradicionales que afecta la interrelación de los niños y niñas especialmente enfocado al desarrollo socio afectivo

Capítulo 1. Se realiza la contextualización de la percepción del fenómeno conflictivo del cuestionamiento del paradigma, para llegar a la esencia del problema, se construye una visión hipotética acerca de cambios futuros en el problema basándose en su realidad pasada y presente, se plantea la formulación del problema, sus interrogantes, su delimitación del objeto de investigación y se formula los objetivos.

Capítulo 2: Se encuentra la fundamentación teórica del problema mencionado anteriormente y se toma como aporte los criterios de diversos autores que han realizado estudios previos en otras realidades. Al establecer la red de categorías por cada variable se desea presentar un esquema organizado de los conocimientos científicos que respaldan el trabajo investigativo.

Capítulo 3: Se describe el enfoque, estilo y tipos de investigación en el que se fundamente este trabajo al igual que la metodología utilizada en la investigación se basa en una búsqueda bibliográfica y en una intervención de campo en la escuela Juan Montalvo, a través de un cuestionario cuantitativo a los a los niños y niñas de la misma.

Capítulo 4: se ejecuta una tabulación y presentación de resultados sobre el análisis de los mismos que permiten priorizar los factores más determinantes en la obtención de información que me ayude a continuar con la investigación.

Capítulo 5: Consta de las conclusiones se vuelcan los resultados a las que se ha llegado mediante el proceso de la investigación presentando la realidad de la escuela , así como también se realiza las recomendaciones en las que se sugiere lo que se debe realizar en base a un sustento metodológico científico.

Capítulo 6: Este es el más significativo, pues contiene la propuesta presentada como Elaboración de Estrategias Lúdicas para mejorar el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas de Quinto año de Educación Básica.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

Sistema de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socio afectivo en los niños y niñas del Quinto año de Educación Básica de la escuela Juan Montalvo de la ciudad de Cuenca.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de los juegos tradicionales afecta la interrelación de los niños y niñas del Quinto año de Educación Básica de la escuela Juan Montalvo de la ciudad de Cuenca.

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Nuestro país Ecuador se ha caracterizado por conservar las costumbres ancestrales, entre ellos los juegos tradicionales que hoy en día se han visto opacados por la invasión de las nuevas tecnologías y además hemos adoptado costumbres y tradiciones de otros países debido a que nuestro país tiene un elevado índice de migración.

Los juegos electrónicos han remplazado a los juegos tradicionales y han hecho de nuestros niños seres sedentarios individualistas que no contribuyen a lograr aprendizaje significativo.

Una de las provincia con mayor énfasis de migración es la provincia del Azuay donde podemos observar que los niños están inmersos con las nuevas tecnologías y poco o nada dedican el tiempo a

rescatar juegos tradicionales. Centrando su atención en los videos juegos; generando un desinterés ante los juegos que involucran interacción entre la actividad física, mental.

Los maestros no aplican los juegos como parte de su actividad educativa mucho menos se aplica los juegos tradicionales como: pajarapinta, escondiditas, canicas, etc. en muchas ocasiones por falta de tiempo por que el docente no le da importancia a los juegos, y todo ello trae como consecuencia que se limite el desarrollo social y afectivo del niños puede visualizar que los niños en el recreo prefieren estar sentados o caminando sin participar en juegos, que es la mejor herramienta de interrelación.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Gráfico 1. Ár de Problemas
Elaborado por Ayde Lourdess Bueno Calderón

Todo avance tecnológico es bueno pero con control. La televisión ha influenciado mucho en el comportamiento de los niños porque observan programas no aptos para la edad de igual manera los juegos electrónicos influye negativamente porque les vuelve individualista , sedentarios y agresivos al imitar lo que observan tanto en la televisión como en los videos juegos con sus compañeros dentro del aula de clases todo esto no permite lograr un aprendizaje significativo. Cabe indicar que también influye mucho la migración ya que los niños pasan abandonados y sin control alguno, empleando tiempo libre en Actividades nada productivas, provocando en el estudiante ansiedad, desmotivación, timidez en la escuela y fuera de ella con el afán de realizar actividades donde él sea el protagonista ante el video juego cuyo objeto será el alejamiento social.

1.2.3 PROGNOSIS

En el caso de no dar solución al problema de investigación, tendríamos como consecuencia niños individualistas sedentarios poco comunicativos, que influirá en el aprendizaje significativo y socio afectivo.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye el desconocimiento del sistema de juegos tradicionales en el mejoramiento del desarrollo socio afectivo de los niños de Quinto año de Educación Básica?

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES

¿Con que estrategia podremos mejorar el desarrollo socio afectivo de los estudiantes?

¿Qué valores desarrollaremos con los juegos tradicionales con los estudiantes?

¿Cuál es la razón de los juegos tradicionales en el desarrollo creativo?

¿Qué importancia tiene los juegos tradicionales dentro del aula?

¿Qué innovaciones tienen los juegos tradicionales en la enseñanza? aprendizaje?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

ÁREA: De Educación Básica

ÁMBITO: Educativo

ASPECTO: Sistema de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de Quinto Año la Escuela Juan Montalvo de la ciudad de Cuenca

DELIMITACIÓN TEMPORAL: La Investigación de llevar a cabo en el año lectivo 2011_ 2012.

DELIMITACIÓN POBLACIONAL: Para el desarrollo de esta investigación se contará con la colaboración de niños, padres de familia director y personal docente

1.3 JUSTIFICACIÓN:

El tema de investigación es un trabajo creativo ya que el juego, constituye una extraordinaria herramienta para el desarrollo de una serie de capacidades en los alumnos, permitiéndoles adquirir de una forma motivadora elementos motrices, capacidades afectivas, cognitivas, sociales, etc.

El uso de los juegos tradicionales es de relevante importancia ya que es un implemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje que crea en el estudiante el deseo de aprender jugando alcanzando así un aprendizaje de calidad.

Quienes se beneficiaran de este trabajo investigativo serán los estudiantes de nuestra escuelita ya que mediante el juego estarán en capacidad de una mejor relación personal y asimilación de conocimientos.

La novedad que trae consigo pretender desarrollar en el campo de la interculturalidad, una serie de compromisos y valores. A través de juegos populares o autóctonos de distintas culturas.

El impacto que genera con estos juegos, es dar a los alumnos la oportunidad de apreciar las diferencias entre unas y otras gentes, y a la vez, lo que es más importante, las similitudes que existen entre todos los niños (en nuestro caso) puesto que el juego se puede considerar como un elemento universal.

Este problema de investigación es factible por que contará con el apoyo del personal docente y estudiantes de la escuela, además contribuirán en el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Estudiar un sistema de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas del Quinto año de Educación Básica de la escuela Juan Montalvo.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los juegos tradicionales para los niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica
- Analizar las características del desarrollo socio afectivo de los estudiantes del Quinto Año de Educación Básica.
- Elaborar una alternativa de solución que mejore el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

En la Escuela Juan Montalvo de la ciudad de Cuenca no se han hecho investigaciones sobre el tema “sistema de juegos tradicionales para mejorar la socio-afectividad”, razón por la cual el presente trabajo investigativo se basara en otras tesis anteriores relacionadas con el tema

Arroyo y Soares (2002), Universidad Santa Mariana Venezuela 2001 cuya conclusión fue desarrollar un trabajo de investigación sobre los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del Quinto Año

Gisper (2010) Universidad Técnica UNITA. Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que los docentes no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor en niños escolares; que poseen poco conocimiento sobre los elementos bases de la socioa-fectividad ; existe una deficiente dotación de recursos para el aprendizaje en los escolares estudiados para facilitar la realización de diversas actividades lúdicas y que pocos docentes detectan alteraciones en el desarrollo psicomotor de los niños al no propiciar o estimular el área motora para percibir sus logros, entre otros.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Paradigma es el conjunto de cosas que asumimos y creemos, lo que sirve como base o filtro para nuestra percepción e interpretación de la realidad.

El paradigma humanista considera que la educación debe centrarse en ayudar a los estudiantes a reconocer lo que son y quieren llegar a ser.

Roger plantea su teoría con un enfoque humanista. El enfoque es el dominio socio_afectivo y las relaciones interpersonales. Centra su atención en la capacidad interior del ser humano en perspectiva de avanzar en sentido positivo, analizar y criticar sus acciones para cambiar y mejorarse.

Toda persona tiene la necesidad de auto-realización o **puede ser inteligente** y desplegar su potencialidad intelectual, por lo contrario, cuando lo logra es poseedora de un profundo conocimiento de sí mismo de acepta como es, eleva su autoestima y la capacidad de expresarse para alcanzar proyectos a corto plazo que le dan sentido a su vida y le permite su crecimiento". (La formación docente para el siglo XXI, Pag.29), para ello, contará con un ambiente de respeto, aceptación, confianza, estimación, comprensión para actuar con la libertad y respetar su individualidad, como sujeto activo, autónomo, responsable, capaz de regular su comportamiento.

En este enfoque, el aprendizaje significativo se logra cuando involucra los procesos afectivos y cognitivos, es decir, la persona como totalidad se desarrolla en forma vivencial, en ella participa la actividad y creatividad del alumno en clima de respeto , de comprensión y de apoyo, por tanto, el docente le creara el ambiente

refrido, pues el orientador de propósito y de acciones y es un guía democrático de proceso de aprendizaje, lo que permitiera el desarrollo integral del alumno.

2.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Una teoría que se fundamenta en lo biológico, es la de Carlos Gross, conocida como teoría de los ejercicios preparatorios, basada en que los juegos de los diferentes animales son distintos; los juegos de los animales pequeños se asemejan a las actividades, características y movimientos de los animales adultos;

Existe la teoría de los juegos como verificadores, creada por Carl, donde la idea básica es que a través de los juegos el niño se libera y purifica de varios instintos; los cuales en la sociedad contemporánea, no ayuda al individuo. Por intermedio de los juegos esos instintos primarios con el tiempo se eliminan y el niño paulatinamente se limpia de ellos.

El suizo Eduardo Claparep, considera la teoría de Gross y otras teorías, creando la teoría genética funcional, la cual considera la actividad del juego como creador de posibilidades en el niño para adquirir personalidad, derivada de la actividad compleja del hombre; el niño está consciente de la ilusión en el juego y a través del mismo satisface sus necesidades personales.

Revela que el juego, en la medida que satisface las necesidades personales del niño, lo prepara para el futuro, subrayando que por medio de ellos se revelan ideas y costumbres, trasladando las tradiciones de danzas, canciones y otros valores culturales, transmitiendo a los niños de generación en generación la herencia cultural, familiar y nacional.

Entre los juegos hay aspectos comunes, aunque existen también diferencias; para el niño es una actividad consiente y con cierto sentido,

ya que la misma se asemeja al trabajo; sin embargo, tanto la actitud que adopte, como la selección que haga serán espontáneas.

En conclusión con el juego no se persiguen fines productivos, esto lo diferencia del trabajo.

EL JUEGO

Actividad especial espontánea u organizada que tiene gran importancia pedagógica, psicológica, socio-cultural y recreativa, ya que a través del mismo el niño puede desarrollar cualidades físicas; adquirir conocimientos; solidaridad; entre otros., a través del contacto social, al mismo tiempo produce placer.

2.4. FUNDAMENTACIÓN CRÍTICA HUMANÍSTICA

Pardigma.- Es el conjunto de cosas que asumimos y creemos, lo que sirve como base o filtro para nuestra percepción e interpretación de la realidad.

El paradigma humanista considera que la educación debe centrarse en ayudar a los alumnos lo que son y adonde quieren llegar ha ser.

Roger plantea su teoría con un enfoque humanista. El enfoque es el dominio socio_afectivo y las relaciones interpersonales. Centra su atención en la capacidad interior del ser humano en perspectiva de avanzar en sentido positivo, analizar y criticar sus acciones para cambiar y mejorarse.

“Toda persona tiene la necesidad de auto-realizarse o puede ser inteligente y desplegar su potencialidad intelectual, por lo contrario cuando lo logra es poseedora de un profundo conocimiento

de si mismo de aceptar como se eleva su autoestima y la capacidad de autodeterminarse que le permite expresarse para alcanzar proyectos a corto plazo que le dan sentido a su vida y le permite su crecimiento ". (La formación docente para el siglo XXI, Pag.29), para ella, contará con un ambiente de respeto, aceptación, confianza, estimación, comprensión para actuar con la libertad y respetar su individualidad, como sujeto activo, autónomo, responsable, capaz de regularar su comportamiento.

En este enfoque, el aprendizaje significativo se logra cuando involucra los procesos afectivos y cognitivos, es decir, la persona con totalidad se desarrolla en forma vivencial, en ella participa la actividad y creatividad del alumno en clima de respeto , de comprensión y de apoyo, por tanto, el docente le creara el ambiente referido, pues el orientador de propósito y de acciones y es un guía democrático de proceso de aprendizaje, lo que permitirá el desarrollo integral del alumno.

2.5 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.

ARTC 6 Obligaciones.

(Literal d) garantizar la universalización de la educación en sus niveles inicial, Inicial básico y bachillerato, así como de proveer una infraestructura física y equipamiento necesario a las instituciones educativas públicas.

PLAN DECENAL.

Política 5: mejoramiento de la infraestructura física y el equipamiento de las instituciones educativas.

Objetivo.

Aportar al mejoramiento de la calidad de los servicios educativos con adecuados recursos físicos y tecnológicos, complementar, adecuar y rehabilitar la infraestructura y equipamiento de las unidades educativas cumpliendo unos estándares mínimos que coadyuven a la correcta aplicación de los modelos educativos dotando de los mobiliarios y de apoyos tecnológicos, y estableciendo un sistema de acreditación de recursos físicos.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y DE LA ADOLESCENCIA.

Art. 31 esparcimiento, juego y actividades culturales, el niño tiene derecho al esparcimiento al juego, y a participar en las actividades artísticas

2.6 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

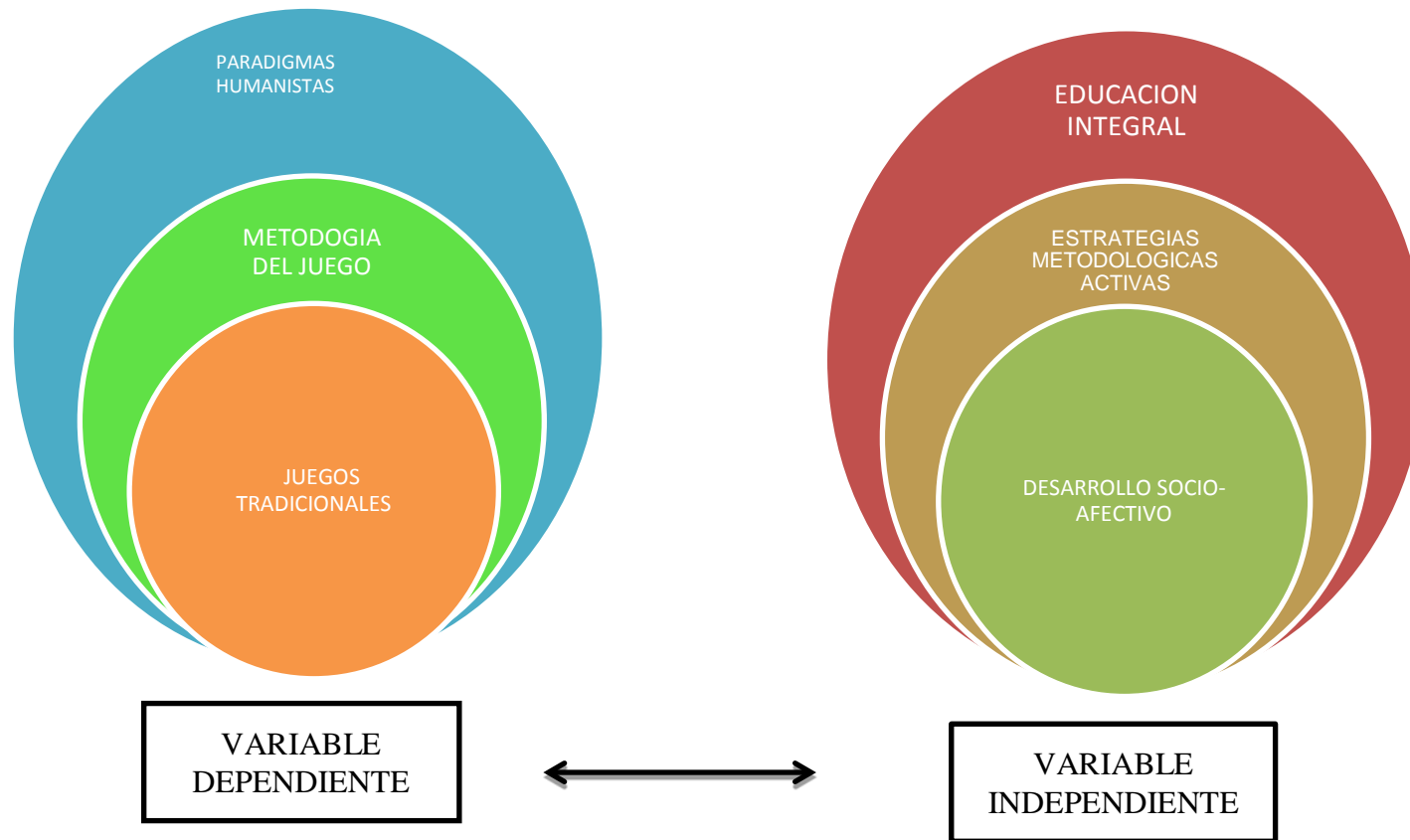


Gráfico 2. Variables

Elaborado por: Ayde Bueno

Variable Independiente

PARADIGMA HUMANISTA

Se dice que el paradigma humanista es un complejo conglomerado de facciones y tendencias, y que este paradigma ha llenado un vacío que el conductista y el cognitivo no han atendido con el debido rigor:

→ El estudio del dominio socio-afectivo y de las relaciones interpersonales, y el de los valores en los escenarios educativos.

→ Este paradigma tuvo su origen en los Estados Unidos en los años 50, que en esa época en EEUU predominaban dos paradigmas, el conductismo y el psicoanálisis, y el paradigma humanista nace como una tercera fuerza, es decir, como una alternativa a estos dos paradigmas.

Maslow es al que se le considera el padre del humanismo, otros promotores fueron, Allport, Moustakas, Murphy, Bugental, May y Rogers. Influidos por la filosofía existencialista y la corriente de la fenomenología.

Su principal campo de estudio se concentra en la psicología clínica, pero también se aplica en la psicología del trabajo y en la educación. Los humanistas basan su trabajo en el estudio y la promoción de los procesos integrales de la persona, ya que para este paradigma, hay que partir de la idea de que la personalidad humana es una organización o totalidad que está en un continuo proceso de desarrollo. Del existencialismo ha tomado la idea de que el hombre va creando su personalidad a través de las elecciones o decisiones que continuamente toma ante las distintas situaciones y dilemas que se le presentan en la vida.

De la fenomenología ha tomado que el hombre se conduce a través de sus propias percepciones subjetivas, y en esencia, la gente responde no a

un ambiente objetivo, sino al ambiente tal y como lo perciben y comprenden.

Postulados fundamentales de los humanistas (Bugental 1965, Martínez 1981, Villegas 1986):

- Tiene facultades para decidir.
- El hombre es intencional. El ser humano es una totalidad que excede a la suma de sus partes.
- El hombre posee un núcleo central estructurado.
- El hombre tiende en forma natural hacia su autorrealización.
- El hombre es un ser en un contexto humano.
- El hombre es consciente de si mismo y de su existencia.
- El hombre

-METODOLOGÍA DEL JUEGO

La herramienta fundamental de trabajo, nuestro recurso más utilizado será sin duda EL JUEGO. Utilizaremos todas sus versiones y opciones para la enseñanza de los deportes.

Nuestro objetivo (volvemos a insistir) es buscar una familiarización con el deporte, y estamos en consonancia con la definición de iniciación deportiva dada por Diem (79) “la iniciación deportiva puede darse antes de que el sujeto tenga contacto con ese deporte concreto, a través de actividades facilitadoras para la posterior práctica deportiva”, por lo que no nos fijaremos en un deporte en concreto sino que empezaremos trabajando de un manera global para ir avanzando mediante una progresión.

En Educación Física optar por una técnica o un estilo de enseñanza único es complicado, y a nuestro parecer inapropiado, pues rara vez el profesor de Educación Física va a utilizar un único estilo de enseñanza en una

sesión. Por ejemplo, en una clase el calentamiento puede llevarse a cabo a través de mando directo modificado, la parte principal (dependiendo de lo que se trabaje) si es la enseñanza de un gesto técnico puede trabajarse con mando directo y luego dejar a los alumnos que practiquen con descubrimiento guiado, etc. Por lo que ningún estilo es más importante que otro, sino que dependerá de los objetivos, del alumnado, de nuestro dominio sobre el estilo, etc.

Sin embargo podemos hablar que existe una enseñanza y aprendizaje basado en la recepción, donde el alumno recibe toda la información y se “limita” a realizar mecánicamente un gesto, o la enseñanza y aprendizaje basado en el descubrimiento, donde el alumno/a es el gran protagonista y el profesor/a un guía o el encargado de que se den las circunstancias idóneas para que se puedan realizar los juegos y conseguir los objetivos.

Nosotros optamos por la enseñanza y el aprendizaje basado en el descubrimiento, ya que conseguiremos así una mayor implicación del alumno en la tarea, por lo que su motivación irá en aumento, el alumno/a será el que tenga que resolver por sí mismo los problemas que se le plantean, y su participación cognitiva será mayor. Esta concepción de la enseñanza va en consonancia con las Teorías del Aprendizaje Constructivista, que pretende contribuir a la autonomía del alumnado, inculcando actitudes como la indagación, la curiosidad, etc.

Lo que intentaremos será crear en el alumnado una disonancia cognitiva (plantearles un problema) para que ellos lo resuelvan. En este punto es muy importante la detección de conocimientos previos, para ofrecer problemas o tareas significativas y que sean factibles para ellos.

Los estilos basados en la enseñanza del descubrimiento son:

- Resolución de Problemas.
- Descubrimiento Guiado.

El papel que nosotros como profesores desempeñamos en estos estilos será:

Implicar Progresivamente al alumno.

Somos un guía en el aprendizaje.

Planificamos y evaluamos las situaciones problemas.

Cedemos progresivamente la autonomía al alumno.

Y el alumnado tiene un papel que se caracteriza por:

Tiene un papel activo, es el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debe investigar y descubrir los problemas.

Toma las decisiones de ejecución y las valora.

Aunque como hemos dicho, no queremos decir con esto que sólo trabajaremos con estos estilos de enseñanza, pues estilos como la asignación de tareas también son convenientes cuando buscamos un mayor control de la clase, cuando empezamos a buscar la realización de un gesto técnico en concreto, etc.

En cuanto a la técnica de enseñanza nos definimos por una técnica más global que analítica, donde nos fijemos más en la participación, en el movimiento global del cuerpo, que en los aspectos analíticos del gesto técnico.

Pero independientemente de la técnica o estilo de enseñanza debemos seguir una serie de pautas para la enseñanza de los deportes colectivos, tal y como nosotros lo entendemos:

El alumno/a es el protagonista.

Las actividades serán significativas, para ello debemos saber el nivel de partida del alumnado.

Se buscará la mayor participación del alumnado.

Se buscará la participación, más que el resultado, más la cooperación que la oposición.

El juego será nuestra herramienta de trabajo.

El profesor será un guía y el encargado de poner las condiciones oportunas para que se produzca el aprendizaje.

El trabajo deberá ser mixto, sin discriminaciones por sexo.

Se podrá trabajar por niveles o conjuntamente.

Con el ejemplo que a continuación os mostramos, comprobareis como iremos progresando de un juego muy global a situaciones cada vez más complicadas, para ir poco a poco introduciéndonos en el deporte que queramos.

- LOS JUEGOS TRADICIONALES

Juegos tradicionales son los **juegos infantiles** clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedos, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (**juegos de calle**), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera. Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niño de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada *fase de la expresividad motriz* de la psicomotricidad son también llamados **juegos motrices**. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos (en español se les canta la canción *cinco lobitos* tapándose con ellas los ojos (un juego similar al escondite, que se denomina *cu-cu* o *cu-cu-tras*). Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado (o un simple arenero) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes, columpios, balancines, etc. La legislación prevé sus características en cuanto al cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.

De escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado individual o formando equipos. En muchos de ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas -ponerse en el lugar del otro-), o han de realizar alguna elección o someterse a un proceso de eliminación o de subasta. La mayor parte tienen algún grado de competitividad o colaboración, y muy a menudo de ambas. A pesar de que tradicionalmente se les ha considerado **pueriles**,⁵ e incluso han recibido la denominación de **juegos menores**,⁶ por muy sencillos que sean esos juegos (veo, veo, acertijos, deshojar la margarita, piedra, papel o tijera, los chinos, pito, pito, colorcito, echar a pies, echar a suertes, todo tipo de juegos de azar, etc.), suponen un grado de abstracción que no tiene nada de trivial: el análisis científico de estos y otros tipos de juegos mentales es una disciplina matemática de vanguardia: la teoría de juegos.

Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares. También se utiliza el término folclore infantil o el de etnología lúdica.

También pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Aunque a veces se utilizan como términos opuestos, es difícil establecer una diferencia conceptual entre juegos populares y tradicionales. En

algunas fuentes se les diferencia según su mayor o menor formalidad, que hace que existan juegos tradicionales no infantiles, sino jugados por adultos, y que se consideran verdaderos deportes. En otras se diferencian ambos de los juegos autóctonos o juegos vernáculos (los que se dan en una zona geográfica determinada). En realidad, esas y otras posibles distinciones no pasan de ser matices que pueden estar presentes en muchos de estos juegos, que pertenecerían a varias o todas de esas categorías. Muy habitualmente las fuentes, incluso recogiendo la diferencia teórica en la denominación, los tratan de forma indistinta o intercambiable.

Los niños también realizan actividades de juego no espontáneas sino reglamentadas, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres, monitores o profesores. Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños. Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

Juegos populares infantiles.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en otras materias escolares, desde las ciencias naturales que pueden ilustrar con ellos distintos hechos físicos, hasta la música, la lengua y las ciencias sociales, que pueden utilizar sus retahílas, canciones o poesías.

Juegos con objetos

Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad:

- Saltar a la comba
- Juego de la sogu
- Carrera de sacos
- Juego del pañuelo Otros son más bien juegos de habilidad manual:
- Trompo (peón o peonza)
- Canica
- Cometa (juego)
- Gurrufío
- Yoyo
- Macateta
- Las cinco piedrecitas
- Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)
- Juegos con partes del cuerpo

Algunos son un tipo de competición lógica:

- Piedra, papel o tijera
- Pares o nones
- Morra

Otros tienen un alto grado de actividad física o incluso pueden llegar a ser violentos:

- Churro, media manga, man gotero
- Echar pulsos

Por último, los hay que se basan en la expresión corporal:

Juego de las películas (adivinar el título de una película, o de cualquier otra cosa, a base de pistas "mudas", únicamente a través de expresiones corporales)

Juegos de persecución

- Escondite
- Tutti-frutti (juego)
- Gato y ratón
- Policía y ladrón
- Encantados (juego)

Juegos verbales

- Retahíla
- Charadas
- Adivina, adivinanza (adivinanza)
- De La Habana ha venido un barco
- Veo veo
- Telegrama (juego)
- Antón Pirulero

Juegos tradicionales o de adultos

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales.

- petanca
- chito
- bolos
- la rana

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos; aunque en muchos de los casos su origen sea incluso anterior a cualquier posible conformación de una identidad nacional o regional contemporánea: es el caso de la lucha greco-romana, que está en el origen de muy distintas manifestaciones locales en distintos países (en España la lucha leonesa y la lucha canaria).

Silbo

Palo canario

Soga tira

Pelota mano y otras modalidades de pelota vasca

Barra española o lanzamiento de barra

La familia es considerada como el conjunto de personas unidas por lazos de parentesco, como la unidad básica de organización social, cuyas

funciones y roles son proporcionar a sus miembros protección, compañía, seguridad, socialización y principalmente ser fuente de afecto y apoyo emocional especialmente para los hijos, quienes se encuentran en pleno proceso de desarrollo. La familia es el principal agente a partir del cual el niño desarrollará su personalidad, sus conductas, aprendizajes y valores.

El ambiente ideal para el desarrollo adecuado de estos elementos es aquel que brinde armonía y afecto entre los integrantes de la familia. Hoy en día se sabe que el tipo relación que exista entre los padres y el niño va influenciar en el comportamiento y en la personalidad del menor. Por ejemplo, si los padres demuestran actitudes y conductas rígidas, autoritarias y violentas es casi seguro que los hijos se muestren tímidos, retraídos, inseguros o rebeldes y agresivos; un ambiente donde se perciba violencia y discusiones entre los integrantes se convertirán en factores que desencadenen problemas tanto en la conducta, el rendimiento académico como en el desarrollo emocional y social de los niños. Por el contrario, las personas seguras, espontáneas son aquellas que se les ha brindado la oportunidad de expresarse, de decidir y desarrollarse en un clima de afecto, confianza y armonía.

Los valores son otros patrones de conducta y actitudes que se forman en el niño desde edades muy tempranas. La solidaridad, el respeto, la tolerancia son valores que surgen en el seno familiar, el niño observa de sus padres y aprende de sus conductas, si percibe que son solidarios, ayudan a los demás o que cumplen con sus responsabilidades, ellos asimilarán estos patrones y hará que formen parte de su actuar diario . En la escuela esto sólo se reforzará puesto que la familia es y siempre ha sido el principal agente educativo en la vida del niño

En síntesis, la familia cumple diversas funciones:

-Brinda la seguridad y los recursos necesarios que el niño necesita para desarrollarse biológicamente, el cuidado y apoyo que le brinden sus padres, como la alimentación y el vestido le permitirán gozar de salud, desarrollarse y aprender habilidades básicas necesarias para su supervivencia.

-Brinda la educación, los patrones de conducta y normas que le permitirán desarrollar su inteligencia, autoestima y valores haciéndolo un ser competitivo y capaz de desenvolverse en sociedad.

-Proporciona un ambiente que le permitirá al niño formar aspectos de su personalidad y desarrollarse a nivel socioemocional.

-Teniendo en consideración la influencia que tiene la familia en el desarrollo integral del niño, es fundamental propiciar un ambiente libre de tensión y violencia, donde exista un equilibrio y se logre brindar las pautas y modelos adecuados que permitan a los hijos actuar adecuadamente, desarrollar las habilidades personales y sociales que perdurarán a lo largo de su vida y que serán reflejados más claramente en ellos cuando formen sus propios hogares.

VARIABLE DEPENDIENTE

EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO

Consta de 8 fase, son etapas de psico-sociales puesto que se desarrollan en un contexto social. En cada una de ella el ser humano debe superar una serie de crisis. Si la supera de un forma adecuada ,tendrá capacidad para superar la crisis de etapas posteriores y su desarrollo será adecuado. De lo contrario, los problemas y fracasos siempre repercutirán negativamente he aquí las 8 dimensiones:

- Confianza frente a desconfianza
- Autonomía frente a vergüenza
- Iniciativa frente a la culpabilidad.
- Aplicación frente a inferioridad.
- Identidad frente a Identidad difusa
- Intimidad frente a aislamiento
- Producción frente a estancamiento.
- Entereza frente a desesperación.

En cada una de estas etapas, el desarrollo afectivo se identifica con la crisis psico-social que se puede en ese momento. Cada crisis se presenta desde su consecuencia favorables o desfavorables cuando se soluciona o no se soluciona el conflicto. Por ejemplo, en el juego se puede llevar a cabo iniciativas para crear juguetes nuevos o sentir culpabilidad de actuar sólo, sin la colaboración de otros. El niño necesita que le ayuden a crear espacios favorables para encontrar aspecto positivo; ha de llegar una relación armónica consigo mismo y con los que le rodean.

El triunfo o el fracaso, en una etapa del desarrollo determinar el desarrollo posterior . Las características más significativas de los distintos estudios son esta:

Sentimiento de confianza

Ese desarrolla bajo un doble aspecto, el niño cree en la seguridad de su medio ambiente y empieza a confiar en sus propios recursos.

Sentimiento de autonomía:

Una vez adquirida la confianza en sí mismo y en lo que le rodea, el niño empieza a darse cuenta de sus posibilidades, empieza a querer vivir independientemente de los otros.

Sentido de iniciativa:

Entre los cuatro y los cinco años, empieza a lograr su sentido de iniciativa. Centra su interés en someter su autonomía al control consciente.

Sentido de aplicación frente a sentido de inferioridad:

A los seis años comienza la escolaridad obligatoria. Y es en este momento cuando puede aparecer el sentimiento de inferioridad. Si el niño ha conseguido alcanzar confianza y autonomía, se enfrentará a la difícil tarea de conseguir un sentido de aplicación frente al sentido de inferioridad.

METODOLOGÍA DE JUEGOS TRADICIONALES.

La metodología activa constituye una de las principales aportaciones didácticas al proceso de enseñanza aprendizaje, no solo porque permite al docente el asumir su tarea de manera más efectiva, sino que también permite a los alumnos el logro de aprendizajes significativos, y le ayude a ser partícipes en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los métodos de enseñanza activa no solo persiguen que el tiempo de clase sea un espacio de aprendizajes significativos (Ausubel 1976) y construcción social / externa e individual / interna (Vygotsky, 1986) de

conocimientos, sino que permiten el desarrollo de esas actitudes y habilidades que la enseñanza pasiva no promueve.

La necesidad de contar con una metodología de enseñanza adecuada obliga usualmente al docente a escoger la que considere la más apropiada, y muchas en esa elección, prima el área y el tipo de contenido a enseñar; de manera que la metodología usada permite no solo llegar al docente de manera clara sino que ayude al alumno a construir sus propios aprendizajes de manera constructiva .

La ausencia de la metodología activa en el proceso de enseñanza aprendizaje trae como problemas una desmotivación del alumnado para aprender, un docente taciturno y pasivo, no hay innovación pedagógica ni didáctica y en consecuencia se da un bajo rendimiento académico.

Las investigaciones referentes a aplicación de la metodología activa es variada pero lamentablemente en nuestro contexto es escasa., ello en razón de que los docentes poco se interesan por la innovación metodológica y asumen que solo existe una manera de enseñar: dictando, explicando y exponiendo contenidos. Pero sabemos que la educación es más que hacer: se requiere que la actividad sea elemento fundamental en el aula de manera tal que asegure la participación del alumnado de manera consciente, espontánea y participativa.

Cuando los docentes no aplican los métodos activos desde el momento motivador es lógico que el alumnado no asuma con interés los aprendizajes, por el contrario la ve como una "obligación" y no se preocupa por ir más allá del clásico proceso de aprender. Es decir, no se produce la meta aprendizaje.

EDUCACIÓN INTEGRAL

Una educación integral será aquella que contemple, en su debida importancia, la totalidad de las funciones humana: sensibilidad, afectividad, raciocino, volición, o sean cuerpo y espíritu: sentido e inteligencia: corazón y carácter.

La educación integral supone una triple preocupación docente: sobre los tres campos del conocimiento, es lo que comúnmente se ha llamado instrucción y que, y que, en forma más propia, debe designarse con el hombre de información comprende ella el acopio de conocimiento de una persona culta debe adquirir para valerse por sí mismo en la vida, ser útil a la sociedad y darse una de la conducta y de la voluntad.

El primero, sea el de una persona culta debe adquirir para valerse por sí misma en la vida, ser útil a la sociedad y darse una explicación personal sobre el mundo en que habita y el tiempo en que le ha tocado vivir.

Cuando pensamos en la “ educación integral” queremos significar que aceptamos que el hombre es un complejo consubstancial de materia y espíritu una combinación esencial de cuerpo orgánico y de alma inmaterial e imperecedera y que, por lo tanto, todo tratamiento educativo debe mirar hacia la integridad y que, por lo tanto, todo tratamiento educativo debe mirar hacia la integridad de la persona humana y no a uno de sus componentes.

2.7 HIPÓTESIS.

FORMULACIÓN DE PROBLEMA

Sistema de juegos tradicionales no mejorara el desarrollo socio afectivo en los niños y niñas del Quinto año de Educación Básica de la escuela Juan Montalvo de la ciudad de Cuenca

Ho.-Sistema de juegos tradicionales no mejorara el desarrollo socio afectivo en los niños y niñas del Quinto año de Educación Básica de la escuela Juan Montalvo de la ciudad de Cuenca.

2.8 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE: Juegos tradicionales

VARIABLE INDEPENDIENTE: Socio- afectividad

TÉRMINO DE LA RELACIÓN: Mejorará

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.

La presente investigación estará orientada por el Paradigma Critico porque tratará de explicar las implicaciones filosóficas y metodológicas que están presentes en el contexto, ya que tiene la finalidad de transformar la estructura de las relaciones sociales, procurando un desarrollo más justo y digno, que nos lleve a buscar nuevas alternativas de mejoramiento manteniendo una posición crítica de acuerdo a los cambios en la investigación científica que día a día se van dando, con un enfoque cuantitativo, que permitirá privilegiar las técnicas cuantitativas, buscar las causas y la explicación de los hechos que se estudian y cualitativa, porque se propone una hipótesis la misma que deberá ser verificada a través de la recolección de información, tabulación de datos representados en cuadros estadísticos y cualitativa porque estos resultados numéricos serán interpretados críticamente con el apoyo del marco teórico.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

En el presente proyecto se profundizará la investigación de los datos teóricos con el propósito de ampliar el ámbito conceptual de los elementos que están involucrados en el objeto de estudio.

Luego se diseñarán los instrumentos de investigación, cuyos datos serán procesados en tablas de tabulación. Los datos obtenidos serán interpretados para identificar el factor inherente al uso de los juegos

tradicionales para mejorar el ámbito socio afectivo de los estudiantes como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizado con los niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica. Con la **Investigación de campo**, partiendo del estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen los acontecimientos. En esta modalidad se toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto y **la investigación documental – bibliográfica**, con el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre: el uso de los juegos tradicionales en el ámbito socio-afectivo de los niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica, basándose en documentos (fuentes primarias) o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias). Para comparar diferentes modelos, técnicas y tendencias, metodológicas de los procesos del uso de las juegos tradicionales.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación por su naturaleza y particularidades con los niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica, es exploratoria porque se ha investigado a través del internet, se revisó tesis elaboradas, páginas web relacionadas al tema de investigación.

Se asumió características bibliográficas en la medida que se apoya en referentes teóricos de reconocidos y prestigiosos autores. Además es documental en tanto se analizará las características, evolución y situación actual del establecimiento educativo seleccionado, ya que se aplicarán guías de encuestas y de observación a los actores sociales involucrados en el problema objeto de estudio.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Las personas que participan en esta investigación son:

- Docentes
- Estudiantes de Quinto

3.5. OPERACIONALIDAD.

POBLACIÓN	FRECUENCIA
DOCENTES	29
ESTUDIANTES	44
TOTAL	73

Tabla 1. Población y Muestra
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderòn

MUESTRA SEGÚN UNIDADES DE INVESTIGACIÓN

Las características de las unidades investigadas identificadas determinaron la necesidad de establecer particularidades en relación al señalamiento del universo investigativo y la selección de la muestra representativa.

- Todos los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la escuela seleccionada.

Para el caso de los estudiantes Quinto Año de Educación Básica de la escuela seleccionada, cuyo número asciende a la cantidad de 44 estudiantes, no se hace necesario la selección de una muestra

probabilística, ya que todos los niños y niñas serán objetos de observación.

- 29 profesores de la escuela “Juan Montalvo”

En el caso de los profesores, cuyo número total es de 29 docentes, la investigación requiere conocer las opiniones y criterios de todos ellos, en virtud se aplicará una encuesta a la totalidad de esta población.

Variable independiente	JUEGOS TRADICIONALES			
CONCEPTUALIZACIÓN	Categorías	Indicadores	ITEMS	Técnicas
<p>Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza</p>	Juego infantiles	Expresión lúdica	1.- Que expresiones lúdicas realiza los niños cuando juega. 2.- Cree usted que es importante emplear el juego durante la enseñanza contenidos	Encuesta
	Juegos Tradicionales	Trompo Saquillo Soga	3.-De qué manera influye el juego tradicional en la interrelación del estudiante. 4.-Cre usted que los juegos dependen mucho del espacio físico	Entrevista
	Recursos	Espacio físico		

Tabla 2. Variable Independiente
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

VARIABLE DEPENDIENTE	SOCIO- AFECTIVIDAD			
CONCEPTUALIZACIÓN	Categorías	Indicadores	ITEMS	Técnicas
<p>Se refiere a la incorporación de cada niño y niña que nace en la sociedad en donde vive. La formación de los vínculos afectivos, la adquisición de los valores normas y conocimientos sociales, el aprendizaje de costumbre roles y conductas que la sociedad trasmite y exige cumplir a cada uno de los miembros y en la construcción en la forma personal del ser porque finalmente cada persona es única</p>	<p>Vinculación afectiva</p> <p>Adquisición de valores</p> <p>Costumbres y conductas</p>	<p>Empatía</p> <p>Interacción</p> <p>Autoconocimiento</p>	<p>1.-Piensa usted que su escuela existe empatía entre compañeros.</p> <p>2.- Como es el ambiente educativo entre los docentes en aspecto de interrelación.</p> <p>3.- Que actividades realiza entre alumno para rescatar costumbres propias de su comunidad.</p> <p>4.-Que actividades realiza en el aula con sus estudiantes para fomentar las costumbres ecuatorianas</p> <p>5.- Que conductas presentan sus estudiantes frente a las costumbre ajenas a las nuestras</p>	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>

Tabla 3. Variable dependiente
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

ENCUESTA

Es una técnica de recolección de información por lo cual los informantes responden por escrito a preguntas entregadas mediante el instrumento que es el cuestionario, estructurado con una serie de preguntas impresas sobre hechos y aspectos que interesan investigar

Se utilizo según cada caso a una muestra representativa de sujetos o de una población, y en su totalidad en caso de los docentes, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el objetivo de conseguir resultados cuantitativos que representen a la población investigada sobre cada una de las variables, es una técnica cuantitativa cualitativa

TÉCNICA BIBLIOGRÁFICA: Permitió recopilar información de diferentes fuentes bibliográficas, relacionadas con la temática de la investigación.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:

CUESTIONARIO: Consistió en la elaboración de una serie de preguntas objetivas, con opciones de selección múltiples de respuestas, mismas que serán aplicada en las escuela seleccionada a los maestros en su totalidad y estudiantes del Quinto Año de Educación Básica.

OBSERVACIÓN: Permitió apreciar de manera directa las características y manifestaciones del problema objeto de estudio.

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Técnicas de Información	Instrumentos de recolección de Información	Técnicas de recolección de información
<p>Información Primaria</p> <p>Información Secundaria</p>	<p>Ficha de Observación</p> <p>Cuestionario</p> <p>Libros de recursos didácticos</p> <p>Libros de paradigmas educativos</p> <p>Libros de educación básica</p> <p>Tesis de Grado (varías)Internet</p>	<p>Observación encuesta, entrevista</p> <p>Lectura Científica</p>

3.7 PLAN PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

Una vez recolectada la información técnica, se utilizó tablas de tabulación simple y de cruces de variables, se estimó porcentajes en relación de proporcionalidad. La información finalmente fue representada en cuadros y gráficos estadísticos.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 Análisis de los resultados

4.1.1 Interpretación de datos

Una vez recolectados los datos a través del procedimiento anteriormente descrito, se tabuló los resultados de cada una de las preguntas establecidas en la encuesta.

Pregunta N° 1 ¿Qué es lo que más les gusta a los alumnos cuando juegan?

TABLA 1 JUEGOS DE DISTRACCIÓN

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	10	34,5	34,5	34,5
	No	19	65,5	65,5	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los docentes de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico: 1



Análisis interpretativo:

De los 29 docentes encuestados el 34% indican que el juego sirve a los alumnos para hacer amigos, mientras que el 66% piensa que es para divertirse. Por lo que se puede deducir que la mayoría de niños utiliza el juego como un medio de socializar.

Pregunta N° 2 **¿Cree usted que es importante emplear el juego para aprender un contenido nuevo?**

TABLA: 2 JUEGOS Y NUEVOS CONOCIMIENTOS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	20	69,0	69,0	69,0
	No	9	31,0	31,0	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los docentes de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:2



Análisis interpretativo:

El 69% de los docentes encuestados está de acuerdo en que emplear un juego es importante para aprender un contenido nuevo, en tanto que el 31% no lo cree así. Se puede deducir que el juego es muy importante para los docentes en la enseñanza de un contenido nuevo.

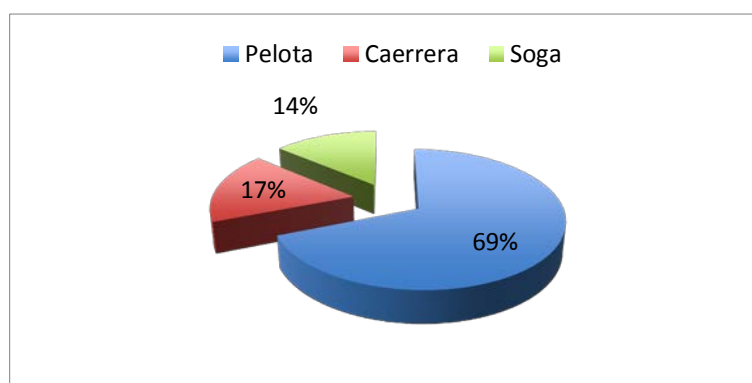
Pregunta N° 3 ¿Qué juego es el que más les gusta a los alumnos?

TABLA N° 3 QUE JUEGOS TRADICIONALES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Pelota	20	69,0	69,0	69,0
	Carrera	5	17,2	17,2	86,2
	Soga	4	13,8	13,8	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los docentes de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:3



Análisis interpretativo:

Los maestros encuestados dicen lo siguiente: el 67% indica que a los niños les gusta jugar más con la pelota, el 16% cree que a las carreras y el 17% dice que saltar la soga, deducimos que a los niños les encantan los juegos sobre todo la pelota.

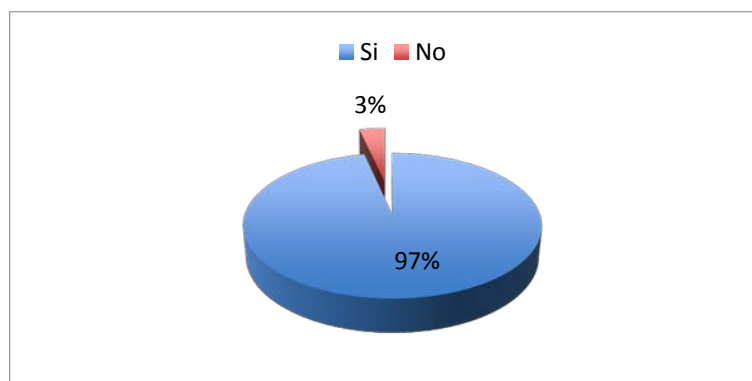
Pregunta N° 4 ¿Cree usted que los juegos dependen mucho del espacio físico?

TABLA N° 4: ESPACIO FÍSICO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	28	96,6	96,6	96,6
	No	1	3,4	3,4	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los docentes de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:4



Análisis interpretativo:

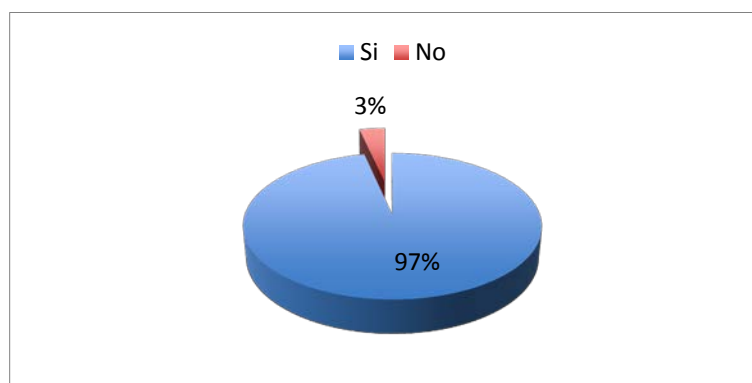
De los 29 maestros encuestados el 97% indica que los juegos dependen mucho del espacio físico, el 3% no da prioridad al espacio físico. Concluimos entonces que el espacio físico si influye para un mayor desarrollo de los juegos de los alumnos.

Pregunta N° 5. ¿Piensa usted que en la escuela existe empatía entre compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	28	96,6	96,6	96,6
	No	1	3,4	3,4	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los docentes de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:5



Análisis interpretativo:

El 72% de los docentes indican que hay una buena relación entre los alumnos y el 28% dice que existe empatía entre alumnos. Se puede deducir que el maestro debe implementar dinámicas o juegos para poder disminuir el nivel de empatía.

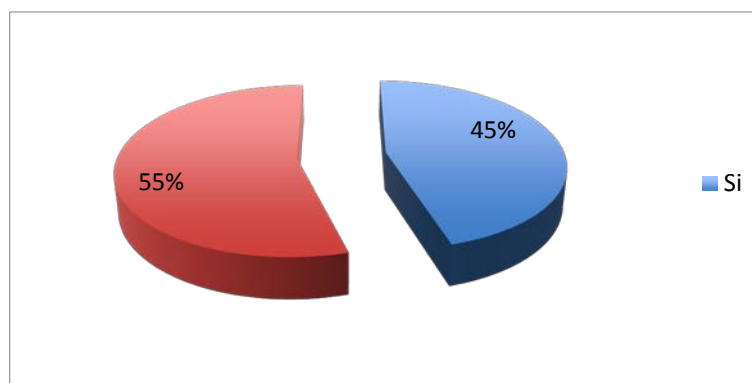
Encuesta dirigida a niños de la Escuela “JUAN MONTALVO” de la ciudad de Cuenca, Provincia del Azuay.

Pregunta N° 1 ¿Qué es lo que más te gusta cuando juegas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	20	45,5	45,5	45,5
	No	24	54,5	54,5	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

18 docentes que corresponde el 38% indica que a veces realiza movimientos y mientras que 11 docentes que corresponde al 62%, responden que los niños realizan más gestos.

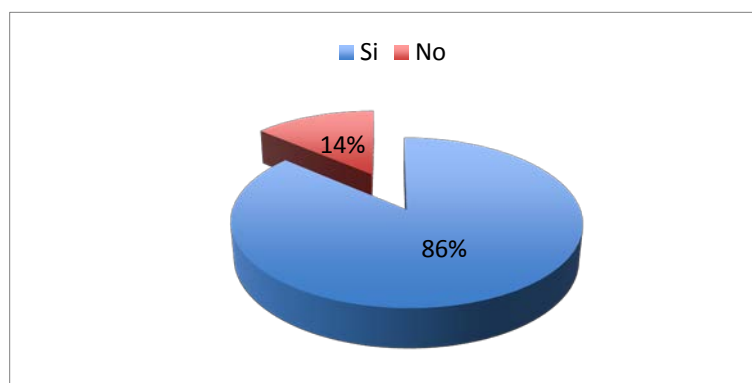
De lo expuesto se determina que los docentes si observan las expresiones que realizan los niños.

Pregunta N° 2 ¿Crees que es importante emplear el juego para aprender un contenido nuevo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	38	86,4	86,4	86,4
	No	6	13,6	13,6	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico.7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

38 ESTUDIANTES que corresponde el 86% indica que es importante emplear el juego para aprender un juego, mientras que ocho estudiantes que corresponde al 14%, responden que el juego es importante.

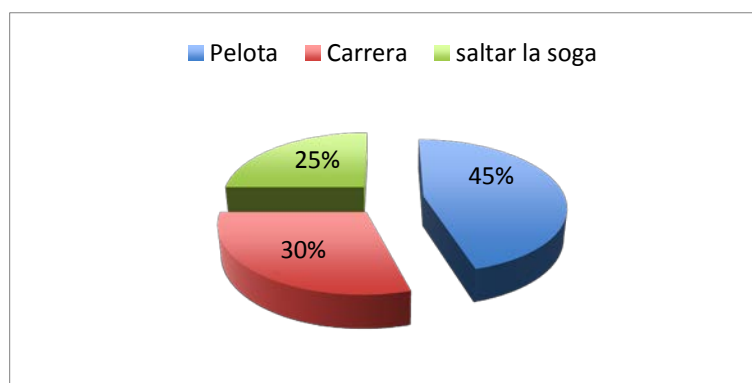
De lo expuesto se determina que para los niños si importante el juego para emplear nuevos contenidos

Pregunta N° 3 ¿Qué juego es el que más te gusta?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Pelota	20	45,5	45,5	45,5
	Carrera	13	29,5	29,5	75,0
	saltar la sogá	11	25,0	25,0	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Veinte 20 estudiantes que corresponde el 45% indica que le gusta jugar la pelota y 13 estudiantes que corresponde al 29,5% opinan que el juego que más les gusta es las carreras, mientras que once estudiantes que corresponde al 25%, responden que la sogá es el más les gusta.

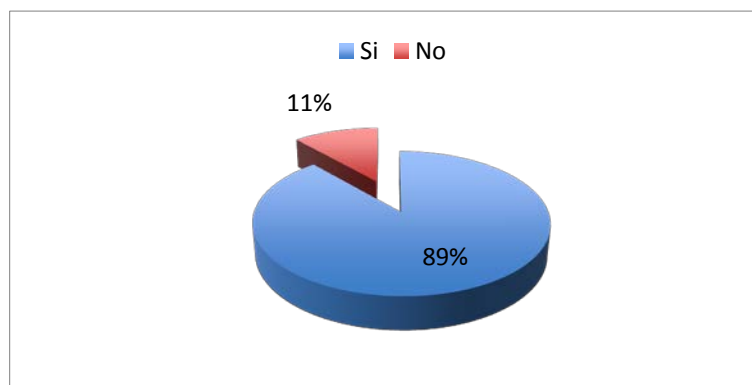
De lo expuesto se determina que a los estudiantes no les gusta el juego de las carreras

Pregunta N° 4 ¿Crees que los juegos dependen mucho del espacio físico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	39	88,6	88,6	88,6
	No	5	11,4	11,4	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Treinta y nueve estudiantes que corresponde el 89% indica que el espacio físico es importante para realizar los diferentes juegos, mientras que cinco que corresponde al 11%, responden que no es importante tener un espacio físico para jugar.

De lo expuesto se determina que para los estudiantes no es importante tener un espacio físico para jugar.

Pregunta N° 5 ¿Piensas que en la escuela a la que asistes existe empatía entre compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	12	27,3	27,3	27,3
	No	32	72,7	72,7	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

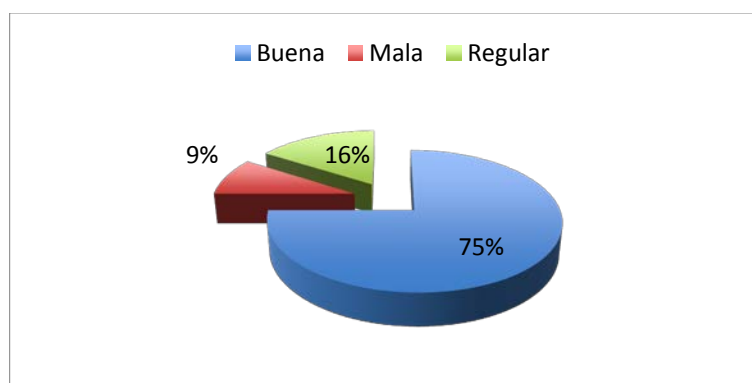
Doce estudiantes que corresponde el 73% indican que si existe empatía entre compañeros, mientras que treinta y dos estudiantes que corresponde al 27%, responden que no hay empatía entre compañeros. De lo expuesto por los estudiantes se determina que si hay una buena relación entre compañeros.

Pregunta N° 6 ¿Cómo crees tú que sea la relación entre los docentes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Buena	33	75,0	75,0	75,0
	Mala	4	9,1	9,1	84,1
	Regular	7	15,9	15,9	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Treinta y tres que corresponde el 75% indica que existe una buena relación entre docentes y 4 estudiantes que corresponde al 9% opinan que es mala, mientras que siete estudiantes que corresponde al 16%, responden que es regular.

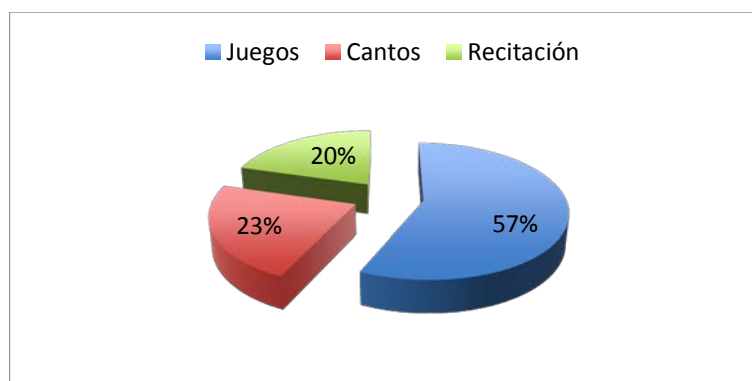
De lo expuesto por los estudiantes que si existe una buena relación entre docentes

Pregunta N° 7 ¿Qué actividades crees que realizan los alumnos para rescatar costumbres propias de su comunidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Juegos	25	56,8	56,8	56,8
	Cantos	10	22,7	22,7	79,5
	Recitación	9	20,5	20,5	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Veinticinco estudiantes que corresponde el 57% que la actividad que más realizan son los juegos y 10 que corresponde el 23% opinan que los cantos es lo que hace rescatar las costumbre y mientras que muy pocos opinan que les gusta.

De lo expuesto por los estudiantes les gusta más jugar para rescatar las costumbres y tradiciones.

Pregunta N° 8 **¿Consideras que las actividades que realizan los niños sirven para fomentar las costumbres ecuatorianas?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	22	50,0	50,0	50,0
	No	22	50,0	50,0	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un docente que corresponde el 25% indica que a veces realiza el recorte y recomposición de una noticia, mientras que tres docentes que corresponde al 75%, responden que nunca realizan el recorte y recomposición de una noticia.

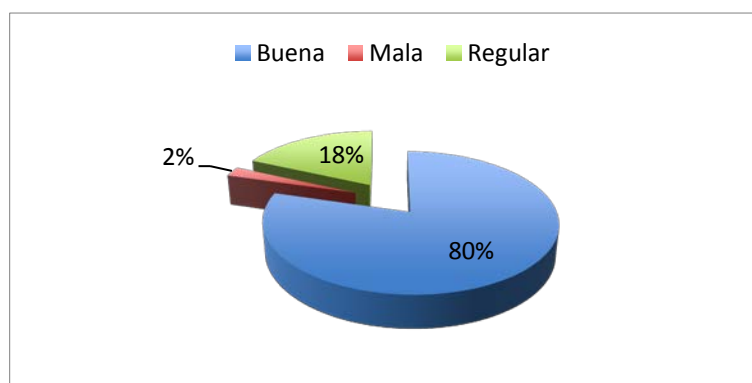
De lo expuesto se determina que los docentes no aplican esta estrategia importante en los hábitos de lectura.

Pregunta N° 9 ¿Cómo es la actitud que presenta el estudiante frente a costumbres ajenas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Buena	8	18,2	18,2	18,2
	Regular	1	2,3	2,3	20,5
	Mala	35	79,5	79,5	100,0
	Total	44	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Ocho estudiantes que corresponde al el 18% demostrará una buena actitud, a las costumbres ajenas y un estudiante que corresponde el 2% tiene una actitud regular mientras que 35 estudiantes que corresponden el 80% no tendrá una buena actitud.

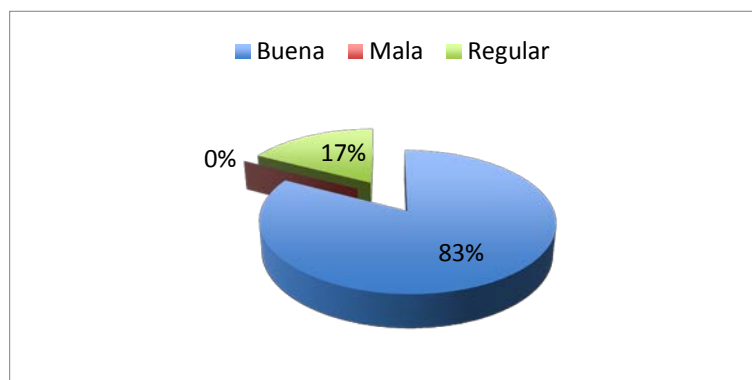
Se deduce por lo tanto que tienen problema los estudiantes para enfrentarse a costumbres ajenas.

Pregunta N° 6. ¿Cómo cree usted que es la relación entre los docentes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Buena	24	82,8	82,8	82,8
	Mala	0	0,0	0,0	82,8
	Regular	5	17,2	17,2	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:14



Análisis interpretativo:

De los 29 docentes encuestados el 83% indica que la relación entre docentes es buena, y el 17% dice que es regular. Se deduce que en esta escuela la relación entre maestros no presenta mayores problemas.

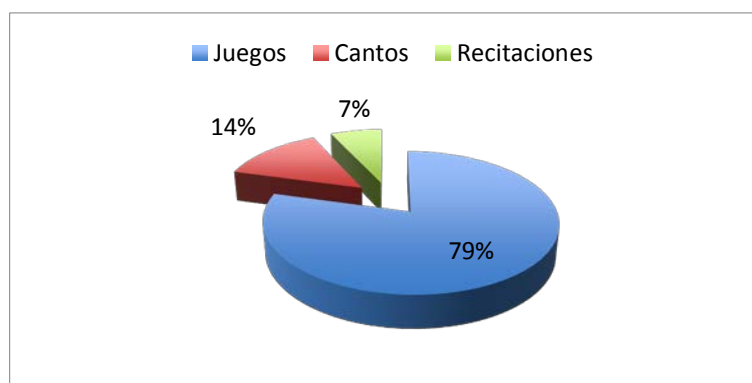
Pregunta N° 7.¿Qué actividades cree usted que realizan los alumnos para rescatar costumbres propias de su comunidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Juegos	23	79,3	79,3	79,3
	Cantos	4	13,8	13,8	93,1
	Recitaciones	2	6,9	6,9	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo

Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:15



Análisis interpretativo:

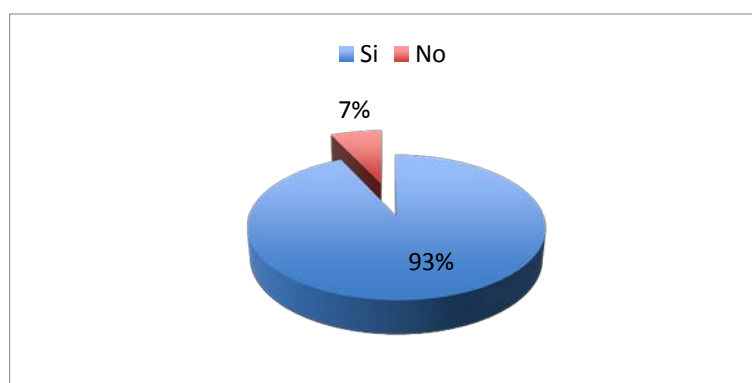
De las encuestas realizadas a los 29 docentes: el 79% indica que los alumnos utilizan los juegos para rescatar costumbres propias de la comunidad, el 14% dice que lo hace mediante cantos y el 7% indican que utilizan las recitaciones. Por lo tanto los juegos son las actividades más utilizadas por los alumnos para demostrar las costumbres.

Pregunta N° 8 **¿Considera usted que las actividades que realizan los niños sirven para fomentar las costumbres ecuatorianas?**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	27	93,1	93,1	93,1
	No	2	6,9	6,9	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:16



Análisis interpretativo:

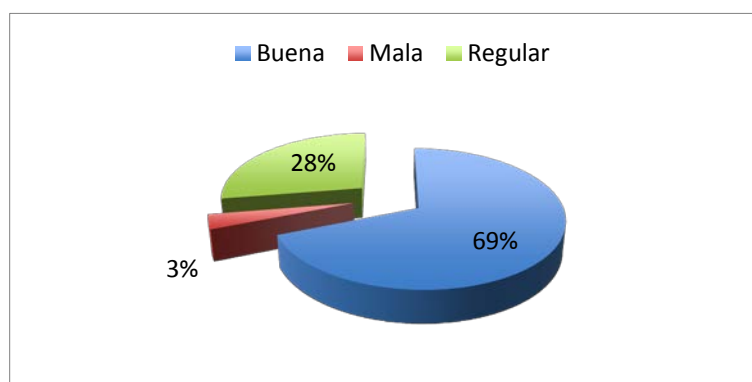
Se puede observar en este caso que el 93% de los encuestados cree que las actividades que realizan los alumnos ayudan a fomentar las costumbres ecuatorianas, y el 7% cree que no. Se deduce entonces que no hay inconvenientes en el fomento de las costumbres ecuatorianas.

Pregunta N° 9 ¿Cómo es la actitud que presenta el estudiante frente a costumbres ajenas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Buena	20	69,0	69,0	69,0
	Mala	1	3,4	3,4	72,4
	Regular	8	27,6	27,6	100,0
	Total	29	100,0		

Fuente realizada a los niños de la Escuela Juan Montalvo
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

Gráfico:17



Análisis interpretativo:

De los 29 docentes encuestados el 69% indica que existe una buena actitud de parte de los alumnos frente a costumbres ajenas, el 28% indica que existe una actitud regular y el 3% indica que la actitud es mala, se deduce por lo tanto que no tienen problema los estudiantes para enfrentarse a costumbres ajenas.

4.2 Verificación de hipótesis

Formulación de la hipótesis

El sistema de juegos tradicionales mejorará el desarrollo socio –afectivo en los niños del quinto año de educación básica de la escuela Juan Montalvo.

VERIFICACIÓN

ANÁLISIS DE CHI CUADRADO

Para la comprobación de la hipótesis se siguieron los siguientes pasos:

1. Planteo de hipótesis

a) Modelo Lógico

Ho El sistema de juegos tradicionales mejorará el desarrollo socio –afectivo en los niños del quinto año de educación básica de la escuela Juan Montalvo

H1 El sistema de juegos tradicionales no mejorará el desarrollo socio –afectivo en los niños del quinto año de educación básica de la escuela Juan Montalvo

Modelo Matemático

Ho; $O = E$

H1; $O \neq E$

b) Modelo estadístico

$$X^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

x^2 = Chi cuadrado

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperada

Regla de decisión

Se encontró el grado de libertad correspondiente: GL= 3

1-0,01 = 0,99;

gl = (c-1)(r-1)

gl = (2-1)(2-1) = 1

2. Los valores de X^2 a los niveles de confianza de 0.05, es igual a. Y a 0.01, es 78,15 igual a: 11.34, de acuerdo a la tabla consultada para el grado de libertad 3.

Se procesó la información en base a la pregunta 1 **¿Crees que es importante emplear el juego para aprender un contenido nuevo?** y la pregunta 5 **¿Piensas que en la escuela a la que asistes existe empatía entre compañeros?**, cuyo resultado se estableció el valor X^2 = como lo indica la tabla, aplicando la fórmula:

1. **Cálculo de X^2**

Tabla y Grafico 1 y 5: Pregunta 1 y 5 de Docentes y estudiantes **¿Crees que es importante emplear el juego para aprender un contenido nuevo?** y la pregunta. **¿Piensas que en la escuela a la que asistes existe empatía entre compañeros?**

FRECUENCIA OBSERVADA

POBLACIÓN	ALTERNATIVAS		TOTAL
	SI	NO	
PREGUNTA 2 (ESTUDIANTES)	38	6	44
PREGUNTA 5 (ESTUDIANTES)	12	32	44
PREGUNTA 2 (DOCENTES)	28	1	29
PREGUNTA 5 (DOCENTES)	20	9	29
TOTAL	98	48	146

Tabla 4. Frecuencia observada
Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

La frecuencia esperada de cada celda, se calcula mediante la siguiente fórmula aplicada a la tabla de frecuencias observadas.

$$f_e = \frac{(Total\ o\ marginal\ de\ renglon)(total\ o\ marginal\ de\ columna)}{N}$$

Donde “N” es el número total de frecuencias observadas.

Para la primera celda (Pregunta 1) y la alternativa “SI” la frecuencia esperada sería:

$$f_e = \frac{(42)(24)}{84} = 30$$

Para la primera celda (Pregunta 1) y la alternativa “No” la frecuencia esperada sería:

$$f_e = \frac{(42)(24)}{84} = 12$$

FRECUENCIA ESPERADA			
POBLACIÓN	ALTERNATIVAS		TOTAL
	SI	NO	
PREGUNTA 3 (ESTUDIANTES)	29,5	14,5	44,0
PREGUNTA 8 (ESTUDIANTES)	29,5	14,5	44,0
PREGUNTA 3 (DOCENTES)	19,5	9,5	29,0
PREGUNTA 8 (DOCENTES)	19,5	9,5	29,0
			146,0

Tabla 5. Frecuencia esperada
Elaborado por Ayde Lourdes Bueno Calderón

Una vez obtenidas las frecuencias esperadas, se aplica la siguiente formula:

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Donde “ \sum ” significa sumatoria

“O” es la frecuencia esperada

“E” es la frecuencia esperada en cada celda

Es decir, se calcula para cada celda la diferencia entre la frecuencia observada y la esperada, esta diferencia se eleva al cuadrado y se divide entre la frecuencia esperada. Finalmente se suman estos resultados y la sumatoria es el valor de X^2 obtenida.

Procedimiento para calcular la ji cuadrada (X^2)

(E)	(PREGUNTA 3 / SI	38	29,5	8,5	71,67	2,43
(E)	PREGUNTA 3 / NO	6	14,5	-8,5	71,67	4,95
(E)	PREGUNTA 8 / SI	12	29,5	-17,5	307,45	10,41
(E)	PREGUNTA 8 / NO	32	14,5	17,5	307,45	21,25
(D)	(PREGUNTA 3 / SI	28	19,5	8,5	72,83	3,74
(D)	PREGUNTA 3 / NO	1	9,5	-8,5	72,83	7,64
(D)	PREGUNTA 8 / SI	20	19,5	0,5	0,29	0,01
(D)	PREGUNTA 8 / NO	9	9,5	-0,5	0,29	0,03
		146	146,0		x² =	50,46

Tabla 6. Cálculo del Chi cuadrado

Elaborado por: Ayde Lourdes Bueno Calderón

El valor de X^2 para los valores observados es de 50,46

El X^2 cuadrado proviene de una distribución muestral, denominada distribución (X^2), y los resultados obtenidos en la muestra están identificados por los grados de libertad. Esto es, para saber si un valor de X^2 es o no significativo, debemos calcular los grados de libertad. Estos se obtienen mediante la siguiente formula:

$$Gl = (r - 1)(c - 1)$$

Donde "r" es el número de renglones (fila) de la tabla de contingencia y "c" el número de columnas. En nuestro caso:

$$Gl = (2 - 1)(2 - 1) = 1$$

Acudimos con los grados de libertad que nos corresponden en el ANEXO TABLA 4 (Distribución de ji cuadrada), eligiendo nuestro nivel de confianza (.05 y .01). Si nuestro valor cuadrado de X^2 es igual o superior al de la tabla, decimos que las variables están relacionadas (X^2 fue significativa).

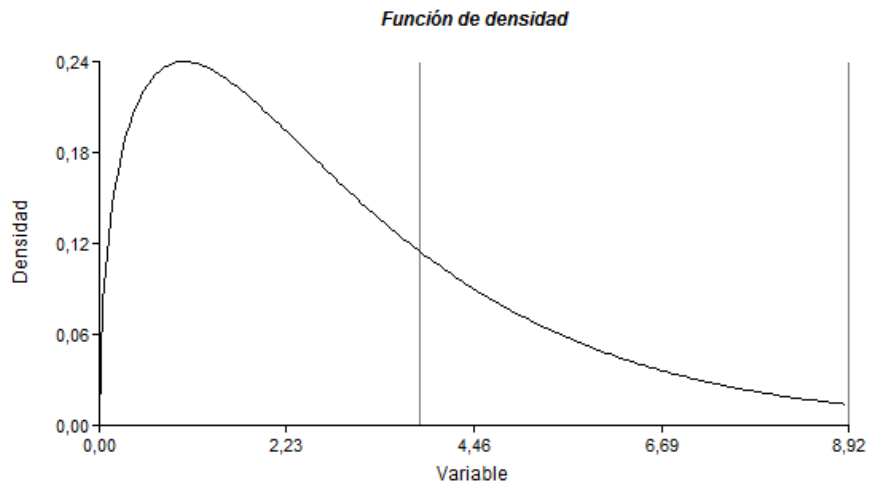
DECISIÓN

Con los datos obtenidos e interpretados a través de las encuestas se puede determinar que es significativo el muestreo efectuado porque la desviación de la homogeneidad (desviación) es muy aceptable.

Es necesario recalcar que esta investigación se realizó con el margen del 1% ajustando a la recomendación técnica que es del 5% de margen de error.

La propuesta está desarrollada y compuesta con una serie de acciones que nos permitirán diseñar un Plan implementación sistema de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socio afectivo de los niños del quinto año de educación básica de escuela Juan Montalvo?

GRÁFICO DE DECISIÓN



CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

El juego es una actividad necesario para los seres humanos puesto que permite ensayar ciertas conductas, sociales y a su vez es una de las herramientas útiles para adquirir estimular el desarrollo de capacidades intelectuales motoras y afectivas todo esto se debe realizar de forma voluntaria sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo

Los juegos tradicionales influyen positivamente ya que ayudan a mejorar el desarrollo socio afectivo a través de estos juegos se desarrollan la memoria, atención, percepción, la comunicación y el pensamiento para preparar a los estudiantes al nivel educativo.

Los educadores no utilizan el juego como estimulación para desarrollar un contenido nuevo.

La implementación de los juegos tradicionales depende del conocimiento que la maestra y el educador tenga para integrar en la jornada educativa y el tiempo libre.

5.2 RECOMENDACIONES

Mantener una constante actualización docente con la finalidad de obtener conocimientos sobre las etapas del desarrollo, aprendizaje y el socio afectividad de los niños y niñas.

Crear una bibliografía adecuada sobre los juegos tradicionales para que no se pierda y se siga jugando de generación en generación.

Tomar en cuenta la propuesta metodológica como una opción para mejorar el desarrollo socio-afectivo en los niños y niñas de 8 y 9 años de edad.

Implementar el sistema juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socio afectivo.

Hacer uso adecuado del tiempo libre que tiene los niños en la jornada de receso para potenciar el desarrollo integral.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. DATOS INFORMATIVOS

TEMA DE LA PROPUESTA

Elaboración de estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de la edad escolar del Quinto Año de Educación Básica.

INSTITUCIÓN EJECUTORA

Universidad Técnica de Ambato.

BENEFICIARIOS

En la ejecución de este proyecto los primeros beneficiarios serán los estudiantes del quinto año de educación básica ya que ellos mejorarán las relaciones interpersonales, socio-afectivas y porque no también la comunidad ya que compartirán los cambios de comportamiento positivos de sus miembros activos “los niños y niñas”. También unos terceros beneficiarios serán los docentes pues podrá desarrollar sus actividades diarias en armonía con sus estudiantes.

UBICACIÓN

La escuela “Juan Montalvo” está ubicada en:

Provincia: Azuay

Cantón: Cuenca

TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN

Inicio: Septiembre 2011

Final: Diciembre 2011

EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE

El responsable de la ejecución de este proyecto será la señorita Ayde Lourdes Bueno Calderón como la primera responsable de esta investigación, con el apoyo del Director del plantel educativo, y los docentes que laboran en la mencionada institución.

Costo

El costo de este proyecto más o menos está estimado en unos 1.500 dólares.

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

De acuerdo a las conclusiones y recomendaciones anteriormente realizadas a través de las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes se considera que es una pauta para la realización de esta propuesta; ya que es necesario que la educación cambie de paradigma y se convierta en una verdadera herramienta para poder obtener un cambio de comportamiento, fortaleciendo su autoestima, individualidad y su integración para así socializar con su entorno y dejar de lado el uso permanente de los juegos electrónicos y otros medios tecnológicos que por su mal uso son nocivos.

El juego, es el medio privilegiado a través del cual el niño expresa necesidades y conocimientos, le es agradable en cualquier momento. A través de él, el niño presenta situaciones que vive diariamente. Esto pone en evidencia que el docente escolar tiene la obligación de crear situaciones y actividades educativas que tengan tendencias lúdicas para

utilizarlas como herramientas pedagógicas, y la vez propicie que el niño se interese más y se involucre tanto física como emocionalmente en los diversos juegos propuestos, y de esta manera alcanzar los objetivos de la educación escolar.

Con las actividades lúdicas los niños pueden aprender una gran cantidad de cosas tanto en la escuela como fuera de ella. Como docentes no debemos establecer ninguna oposición entre el trabajo escolar y el juego, sino todo lo contrario. Dado que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo, la escuela debería aprovecharlo y sacar de él el máximo provecho.

Quienes estamos en contacto cotidiano con los niños (padres, docentes, abuelos, hermanos, etc.) no debemos fomentar el juego solamente en los momentos extraescolares o en el recreo. La actividad lúdica es vital y debe ser incorporada al aula para que los niños encuentren placer en la realización de sus tareas escolares. Del mismo modo, no hay que olvidar que el juego "reduce la negatividad y la agresividad frente a los errores que el niño pueda cometer. Por ello, opera como un banco de prueba, donde todo es posible, y donde el que se equivoca no es porque no puede sino porque tendrá una nueva oportunidad para interrelacionarse con sus compañeros.

Muchos investigadores han afirmado que en el proceso de aprendizaje del niño está presente en él una sinfonía de características que pueden despertar el desarrollo de su aprendizaje y favorecer la socialización. Por lo tanto, todo educador debe estar consciente de que los niños son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje que la sociedad demande en cada individuo. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzar los objetivos planteados por su docente

6.3. JUSTIFICACIÓN

El juego es la estrategia principal que la educadora debe tomar en cuenta para el aprendizaje significativo de los niños, ya que estos desarrollan mejor sus estrategias de aprendizajes para relacionarse con sus demás compañeros y llegar a la socialización conjunta.

La Importancia del Juego en la Socialización

En la época contemporánea, gracias a los avances científicos, se sabe que mucha de las cosas que el niño aprende desde la edad preescolar lo hace a través de las actividades propias de su edad, y que hacen que el niño aprenda de manera fácil. Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo; e igualmente, el juego. Según Vygotski, "es una de las principales actividades del niño, mas allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular y organizar la conducta.

Por experiencia sabemos que el juego es un caso característico de conducta despreciada por la escuela tradicional, porque para ellos les parecía carente de significación educativa. Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos han hecho ver que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización es a través del juego, pues en ello el niño pone de manifiesto el interés, las inquietudes, manifiesta la comunicación con los demás, se establecen relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades. Es también representación y comunicación del mundo exterior, aunque los adultos cuando ven jugar a un niño, acostumbran a decir que son meros pasatiempo, que con el paso de los años, serán sustituidos por las actividades útiles. Pero habría que recordarles que "el

juego es una de las principales actividades del niño donde se desarrollan sus habilidades sociales"

El niño, todo el tiempo está jugando, a la vez está experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin darse cuenta aprende, adquiere nociones de espacio y tiempo, desarrolla su cuerpo, al mismo tiempo da vida a los objetos y a las situaciones; del mismo modo, le resulta agradable, pues a través de él descarga la energía del cuerpo, libera tensiones familiares, sirviendo además para las coordinaciones musculares, el juego, es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento.

Jean Chateau, nos afirma que "el juego es sobre todo una forma de asimilación, empezando desde la infancia y continuando hasta la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad, permite transformar lo real por asimilación a las realidades; y desde este punto de vista cumple un papel fundamental, porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite, además, resolver problemáticas mediante los conflictos que se plantean en el mundo de los adultos.

Por las ideas anteriores solo queda por aclarar que el juego es una de las actividades fundamentales en la vida del niño, a través de que puede integrarse en las actividades que realiza el grupo escolar; y al mismo tiempo relacionarse e interactuar con los demás compañeros. Y de igual forma le da la libertad de movimiento, acción y desarrollo, de sus habilidades motrices.

Decir que el juego es importante para los niños parece reiterativo y está tan generalizado que no sería exagerado afirmar que todos los que han pensado en la educación del niño, se han referido de alguna manera a este tipo de actividad, aunque en algunas ocasiones no haya sido

suficientemente considerada y en otras casi ignorada. Pero si hablar del juego, en este caso el tradicional y de su importancia para el niño, quizás no fuera de gran interés una reflexión en este sentido que incluya una toma de posición acerca de cómo utilizarlo cuando se tiene por objetivo la formación del niño y su desarrollo integral, no tendría razón de ser.

En el contexto de la Educación escolar, son diversos los juegos que se utilizan en el quehacer pedagógico, como parte de las actividades que se organizan, en los horarios previstos para jugar y en los de receso docente. Los llamados juegos didácticos, los de movimiento y los tradicionales, todos ayudan a alcanzar objetivos educacionales, y al mismo tiempo, hacer que los niños se sientan más felices. Por ello, en la presente investigación se presentan y describen algunos juegos tradicionales para que las docentes de LA ESCUELA Juan Montalvo cuenten con un valioso material de apoyo lúdico, que no sólo ayudará a facilitar el desarrollo integral de los niños, sino que también fomentarán el rescate de los valores culturales locales y regionales, uno de los propósitos inmediatos de la siguiente propuesta.

6.4 Objetivos de los Juegos Tradicionales

Objetivo General

Elaborar Estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de edad escolar de la Escuela Juan Montalvo a través de la ejecución de juegos tradicionales.

Objetivos Específicos

- Socializar las estrategias lúdicas con los docentes.
- Planificar las estrategias lúdicas para el desarrollo socia-afectivo

- Ejecutar las estrategias lúdicas para el desarrollo social
- Establecer indicadores de evaluación de la propuesta.

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Para la ejecución de esta propuesta es factible porque permite aplicar y mejorar la educación de los estudiantes de la escuela Juan Montalvo.

Con la utilización de los juegos tradicionales podemos vincular el aspecto pedagógico ya que se busca una educación constructivista, es decir convertir a los centros educativos en agentes culturales activos y potencializados de habilidades, capacidades, destrezas, competencias y conocimientos para que el estudiante sea el constructor de su aprendizaje y el docente un facilitador o guía de este proceso que para esto, debe estar actualizado el docente.

Todo ser humano necesita relacionarse con la sociedad es por ello que con la utilización de los juegos tradicionales podemos hacer que nuestros estudiantes estén comunicados, mejoren sus relaciones interpersonales, que conozcan gente de un mismo país o de otro donde se puede compartir vivencias sociales, culturales, políticas o religiosas, y porque no decirlo dentro un aspecto social ya que podemos hacerle reflexionar a nuestros estudiantes sobre los fenómenos ambientales y de contaminación que están pasando a nivel mundial

Factibilidad Organizacional

Para la ejecución de esta propuesta se cuenta con la ayuda y colaboración del director del establecimiento, junto con los docentes, padres de familia y estudiantes para tomar en consideración cada uno de los aspectos a exponer en las diversas acciones a seguir.

Factibilidad Técnicos operativos

Existen los recursos tanto económicos, humanos y tecnológicos para el desarrollo de la propuesta.

Factibilidad Social

Cada uno de los miembros de la comunidad educativa “Juan Montalvo” están dispuestos a contribuir con el desarrollo de la mejora en la organización, y el desarrollo socio afectivo.

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

DESARROLLO SOCIO AFECTIVO

En términos bastante generales, el desarrollo socio afectivo incluye los procesos de actualización del conocimiento del entorno y de si mismo, que permiten la significación y reconocimiento de conductas afectivas en el propio sujeto y en los demás, con el fin de alcanzar una mejor adaptación en el medio. Poco a poco estas conductas adquieren más complejidad al unírseles componentes motores y procesos mentales complejos. También involucra el proceso de interiorización de las normas, para que todas estas conductas afectivas para que adecuen a las esperadas por el medio en el que está inserto.

CAPÍTULO VI

TÍTULO DE LA PROPUESTA

Elaboración de estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de la edad escolar del Quinto Año de Educación Básica.

6.1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre del plantel	Escuela “Juan Montalvo”
Provincia:	Azuay
Cantón:	Cuenca
Parroquia:	Vecino
Dirección:	Cdla. Católica
Clase de Plantel:	Fiscal
Niveles:	Educación Básica
Funcionamiento:	Matutino
Número de Profesores:	29
Número de Estudiantes:	450

6.2. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano; abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano.

En la condición lúdica se esconden los factores humanizados que necesita la sociedad, factores capaces de hacer una sociedad mejor. La contribución del proyecto de vida engloba el trabajo para el desarrollo de los diferentes talentos personales, al potenciar las distintas inteligencias y así lograr el desarrollo global u holístico del ser humano. Las actividades lúdicas, por

tanto, están al servicio de las personas, tanto del desarrollo personal como ser individual, como del desarrollo personal como ser social; a la vez que contribuye, no sólo en el bienestar sino también en el bien ser.

Alcanzar el proyecto de vida debe ser una meta para el ser humano. Alcanzar la meta es conseguir las dimensiones de lo humano, dichas dimensiones, a la vez, potenciarían los valores que están en las bases de las relaciones humanas, valores morales, éticos, sociales, en fin, valores humanos.

Todo esto nos lleva a un cultivo de lo que proporciona un crecimiento personal y social, un crecimiento equilibrado. Ese manera de vivir implica atender las dimensiones necesarias para lo humano, además de cumplir con responsabilidad cada uno de los roles y vivir cada fase de la vida con realismo y de manera positiva u optimista. Vivir de forma equilibrada supone entender la vida, adaptarse, estar abierto, tener predisposición, ilusión, confianza. Es el fruto del día a día, del esfuerzo por vivir, es un logro personal de construcción interna, que se aprende y se desarrolla hacia una interacción externa o social.

Las actividades lúdicas ayudan a esa manera de vivir, en cuanto al equilibrio personal y equilibrio social. Con dichas actividades, se tiende a desvelar la conciencia de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida.

Lo lúdico como vía social, se dirige a la sociedad y se crea en la propia sociedad. El concepto de sociedad hace hincapié en el factor humano y sus relaciones sociales.

Las personas que juegan asumen los valores, las normas y los comportamientos del grupo en el que desea, o se desea, integrarlo. El juego supone relación social, convivencia, integración, aprendizaje de normas, reglamentos; además favorece el aprendizaje social y la absorción del

individuo por parte de la sociedad, así como la correcta comprensión, por parte del individuo, de qué tipo de realidad es la sociedad.

La función socializadora de los juegos pueden facilitar o dificultar el crecimiento; es decir el juego puede facilitar u obstaculizar el correcto aprendizaje de normas, valores y habilidades sociales; puede contribuir a un más racional orden social; es uno de los más antiguos y eficaces instrumentos de integración social: en nuestro contexto cultural y social el juego ha sido y es un inmejorable instrumento de socialización; es un recurso que permite al individuo como persona convertirse en individuo social y que permite a los ciudadanos que adquieran las capacidades que les permitirán participar, como miembros efectivos de una sociedad. El juego es un factor decisivo para lograr una adecuada adaptación al medio social.

6.3. JUSTIFICACIÓN

El juego es la estrategia principal que la educadora debe tomar en cuenta para el aprendizaje significativo de los niños, ya que estos desarrollan mejor sus estrategias de aprendizajes para relacionarse con sus demás compañeros y llegar a la socialización conjunta.

La Importancia del Juego en la Socialización

En la época contemporánea, gracias a los avances científicos, se sabe que mucha de las cosas que el niño aprende desde la edad preescolar lo hace a través de las actividades propias de su edad, y que hacen que el niño aprenda de manera fácil. Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo; e igualmente, el juego. Según Vygotsky, "es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular y organizar la conducta".

Por experiencia sabemos que el juego es un caso característico de conducta despreciada por la escuela tradicional, porque para ellos les parecía carente de significación educativa. Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos han hecho ver que la mejor forma de desarrollar el aprendizaje y la socialización es a través del juego, pues en ello el niño pone de manifiesto el interés, las inquietudes, manifiesta la comunicación con los demás, se establecen relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades.

Es también representación y comunicación del mundo exterior, aunque los adultos cuando ven jugar a un niño, acostumbran a decir que son meros pasatiempo, que con el paso de los años, serán sustituidos por las actividades útiles. Pero habría que recordarles que "el juego es una de las principales actividades del niño donde se desarrollan sus habilidades sociales"

El niño, todo el tiempo está jugando, a la vez está experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin darse cuenta aprende, adquiere nociones de espacio y tiempo, desarrolla su cuerpo, al mismo tiempo da vida a los objetos y a las situaciones; del mismo modo, le resulta agradable, pues a través de él descarga la energía del cuerpo, libera tensiones familiares, sirviendo además para las coordinaciones musculares, el juego, es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento.

Jean Chateau, nos afirma que "el juego es sobre todo una forma de asimilación, empezando desde la infancia y continuando hasta la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad, permite transformar lo real por asimilación a las realidades; y desde este punto de vista cumple un papel fundamental, porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite, además, resolver problemáticas mediante los conflictos que se plantean en el mundo de los adultos.

Por las ideas anteriores solo queda por aclarar que el juego es una de las actividades fundamentales en la vida del niño, a través de que puede integrarse en las actividades que realiza el grupo escolar; y al mismo tiempo relacionarse e interactuar con los demás compañeros. Y de igual forma le da la libertad de movimiento, acción y desarrollo, de sus habilidades motrices.

Decir que el juego es importante para los niños parece reiterativo y está tan generalizado que no sería exagerado afirmar que todos los que han pensado en la educación del niño, se han referido de alguna manera a este tipo de actividad, aunque en algunas ocasiones no haya sido suficientemente considerada y en otras casi ignorada. Pero si hablar del juego, en este caso el tradicional y de su importancia para el niño, quizás no fuera de gran interés una reflexión en este sentido que incluya una toma de posición acerca de cómo utilizarlo cuando se tiene por objetivo la formación del niño y su desarrollo integral, no tendría razón de ser.

En el contexto de la Educación escolar, son diversos los juegos que se utilizan en el quehacer pedagógico, como parte de las actividades que se organizan, en los horarios previstos para jugar y en los de receso docente.

Los llamados juegos didácticos, los de movimiento y los tradicionales, todos ayudan a alcanzar objetivos educacionales, y al mismo tiempo, hacer que los niños se sientan más felices. Por ello, en la presente investigación se presentan y describen algunos juegos tradicionales para que las docentes de

La escuela Juan Montalvo cuenta con un valioso material de apoyo lúdico, que no sólo ayudará a facilitar el desarrollo integral de los niños, sino que también fomentarán el rescate de los valores culturales locales y regionales, uno de los propósitos inmediatos de la siguiente propuesta.

6.4 Objetivos de los Juegos Tradicionales

Objetivo General

Elaborar Estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas de edad escolar de la Escuela Juan Montalvo a través de la ejecución de juegos tradicionales.

Objetivos Específicos

- Socializar las estrategias lúdicas con los docentes.
- Planificar las estrategias lúdicas para el desarrollo socio-afectivo
- Ejecutar las estrategias lúdicas para el desarrollo social
- Establecer indicadores de evaluación de la propuesta.

• 6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Para la ejecución de esta propuesta es factible porque permite aplicar y mejorar la educación de los estudiantes de la escuela Juan Montalvo.

Con la utilización de los juegos tradicionales podemos vincular el aspecto pedagógico ya que se busca una educación constructivista, es decir convertir a los centros educativos en agentes culturales activos y potencializados de habilidades, capacidades, destrezas, competencias y conocimientos para que estudiante sea el constructor de sus aprendizaje y el docente un facilitador o guía de este proceso que para esto, debe estar actualizado el docente.

Todo ser humano necesita relacionarse con la sociedad es por ello que con la utilización de los juegos tradicionales podemos hacer que nuestros estudiantes estén comunicados, mejoren sus relaciones interpersonales, que conozcan gente de un mismo país o de otro donde se puede compartir vivenciales sociales, culturales, políticas o religiosas, y porque no decirlo dentro un aspecto social ya que podemos hacerle reflexionar a nuestros estudiantes sobre los

fenómenos ambientales y de contaminación que están pasando a nivel mundial.

Factibilidad Organizacional

Para la ejecución de esta propuesta se cuenta con la ayuda y colaboración del director del establecimiento, junto con los docentes, padres de familia y estudiantes para tomar en consideración cada uno de los aspectos a exponer en las diversas acciones a seguir.

Factibilidad Técnicos operativos

Existen los recursos tanto económicos, humanos y tecnológicos para el desarrollo de la propuesta.

Factibilidad Social

Cada uno de los miembros de la comunidad educativa “Juan Montalvo” están dispuestos a contribuir con el desarrollo de la mejora en la organización, y el desarrollo socio afectivo.

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

ESTRATEGIA es el conjunto de decisiones fijadas en un determinado contexto o plano, que proceden del proceso organizacional y que integra misión, objetivos y secuencia de acciones administrativas en un todo independiente.

Dentro del planteamiento de la Estrategia, se describe cómo se lograrán los objetivos generales de manera eficaz y correcta, es decir qué acciones de intervención ayudarán a la organización a cumplir con su Misión y organizando para cada estrategia planes y presupuestos, tan detallados como sea necesario.

Debido a que las consecuencias de cualquier decisión tienen un efecto drástico y amplio, la administración a través de su función de planeación, debe buscar el mejor curso de acción posible y de cualquier forma estar preparada para cambiar, si la experiencia y la información nueva que se presenten, sugieren que es necesario el cambio en las acciones ya antes establecidas.

Las estrategias planteadas para lograr un objetivo (o los objetivos), deberán complementarse unas a otras.

El planteamiento de la Estrategia, viene a ser la respuesta a: **¿Cómo los vamos a lograr?**

Las estrategias se pueden dividir de acuerdo con dos criterios, su naturaleza y su función: de acuerdo con su naturaleza, pueden ser cognitivas, Meta cognitivas y de apoyo. De acuerdo con su función, se pueden clasificar las estrategias de acuerdo a sus procesos a los que sirven: sensibilización, atención adquisición, personalización, recuperación, transfer y evaluación

ESTRATEGIAN DENTRO DEL ÁMBITO EDUCATIVO

En el ámbito educativo, particularmente en las investigaciones que tienen lugar en Ciencias Médicas, se realiza un proceso investigativo con ciertas insuficiencias dadas por la inseguridad al definir las estrategias como aportes prácticos de las investigaciones, lo que provoca la improvisación y el uso de instrumentos prácticos no pertinentes que dificultan la aplicación práctica de los fundamentos teóricos, por ello el objetivo es elaborar una metodología para el diseño, aplicación y evaluación de las estrategias como aporte práctico en investigaciones educativas.

Métodos: Entre los métodos teóricos se aplicaron el histórico lógico, sistémico estructural y modelación, entre los empíricos: la entrevista, observaciones, la consulta a expertos y revisión documental y entre los estadísticos: el Delphi.

Resultados: Se logra una metodología para el diseño, aplicación y evaluación de las estrategias como aporte práctico en investigaciones educativas en el

ámbito de la educación superior desde las fases y estructura que deben poseer las estrategias en este contexto.

LUDICO: La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

EL JUEGO es un tipo de actividad especialmente diferenciada, por ser un conjunto de acciones consientes, que promueve de manera inconsciente en el sujeto sentimientos, deseos y anhelos, así como la aspiración de auto realizarlos.

El juego produce sentimientos de reto, logro, satisfacción y empoderamiento, que son difíciles de experimentar en situaciones de cambio de contexto, es por ello que su mayor trascendencia se ubica en la infancia, debido a que el tiempo de juego es un espacio a salvo donde se interioriza y se reproduce la realidad circundante. El juego posee como atributo y característica propia la capacidad de molde habilidad entre lo real y lo imaginario. Por lo que resulta conveniente la aplicación de programas hacia una educación compensatoria que aporte equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez para favorecer el desarrollo la inteligencia, la cual es una condición previa para aprender mediante un aprendizaje activo, basándose para ello en la reeducación lúdica para cubrir de manera intencionada y formal cada una de las etapas de juego denominado infante actor al niño afirmarse.

Características del juego

- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

- Favorecer el proceso socializador.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre éstos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Algunos ejemplos son: la Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, la pelota mano, el lanzamiento de barra,

INCORPORACIÓN

Es la **acción y efecto de incorporar o incorporarse**. Este verbo, por su parte, refiere a unir o agregar algo a otra cosa para que se haga un todo; a reclinar el **cuerpo** que estaba echado; o a agregarse a otras personas para formar un cuerpo. El primer significado está vinculado a **sumar una parte o un elemento a un conjunto**. Por ejemplo: “Tras la cocción, procedemos a la incorporación de medio vaso de vino tinto y luego dejamos enfriar”, “Con la incorporación de la lavandina a la preparación, la mezcla ya queda lista para utilizar”, “La incorporación de los tornillos adicionales nos permite asegurar los estantes con mayor precisión

6.7 Matriz de Modelo Operativo

FASE O ETAPAS	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
¿Cómo?	¿Para qué?	¿Qué?	¿Cuánto?	¿Quién/ Quiénes?	¿Cuándo?
Socialización	Para que los estudiantes se encuentren motivados y sepan que quieren aprender	Participar en los juegos y juguetes tradicionales.	Institución Personal Docentes Estudiantes Proyector Diapositivas Programas de PowerPoint	Director Sra. Ayde Bueno	Martes 19 de septiembre 2011
Planificación	Contenidos y destrezas a desarrollar	Conocer los juegos y los juguetes tradicionales.	Materiales del medio Sogas, trompos, Rayuela, rondas(pajar pinta)		Lunes 26 septiembre del 2011
Ejecución	Juegos a realizar según el plan de acción	Observar hechos sobresalientes sobre la <u>historia</u> de los juegos y los juguetes tradicionales.			Lunes 10 de octubre del 2011
Evaluación	Saber que destrezas desarrolladas han sido adquiridas por los estudiantes	Trabajo grupal			

Tabla 7. Administración: Elaborado por Ayde Lourdes Bueno. C

6.7 Administración de la Propuesta

Con la aplicación de los Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo socio- efectivo, propuesto por Ayde Lourdes Bueno Calderón, quién trabaja como profesora de la escuela Juan Montalvo, está propuesta de investigación tendrá todo el apoyo y facilidades para su realización del director del establecimiento, personal docente, padres de familia ya que con esto lograremos alcanzar los objetivos y metas propuestas para mejorar la interrelación de los estudiantes.

La factibilidad que tenga esta propuesta será muy importante para el desarrollo de las mismas siendo que es uno de los medios que ayudará al establecimiento en gran medida a superar este problema que afecta a los niños, padres de familia, maestros quiénes serán encargados de la observación para cumplir con el desarrollo de esta propuesta.

6.8 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	Desconocimiento del uso de las juegos tradicionales
¿Por qué evaluar?	Por los altos índices de desconocimiento los juegos tradicionales
¿Para qué evaluar?	Para mejorar el desarrollo socio afectivo
¿Con qué criterios evaluar?	Criterio critico-analítico.
Indicadores	Aspectos cualitativos obtenidos en las encuestas.
¿Quién evalúa?	Ayde Bueno
¿Cuándo evaluar?	Durante todo el proceso de aplicación de la propuesta
¿Cómo evaluar?	Con la aplicación de un diseño de proyecto
Fuentes de Información	Entrevista, documentos, libros, revistas y folletos, internet.
¿Con qué evaluar?	Encuestas, fichas observación.

6.9 PLAN OPERATIVO

Este modelo exige la vinculación de cuatro componentes:

- a) El **planeamiento estratégico** que, a través de un proceso de análisis situacional coloca a la gerencia operativa bajo un arco direccional claro y de mediano plazo, a la vez que genera un conjunto de resultados relevantes que hagan de interfaz entre ésta y la Alta Dirección. (El producto de este proceso es el Plan Estratégico del Organismo.)
- b) El **proceso de formulación, programación y ejecución presupuestaria** permite la vinculación efectiva entre aquellos y los resultados, los productos y las operaciones estipulados en el Plan Estratégico que la gerencia debe garantizar, transformando el presupuesto en una verdadera herramienta de gestión. (El producto de este proceso es el presupuesto por Programas que refleja el plan operativo anual alineado con el Plan Estratégico.)
- c) La **estructura organizativa** que implica
- d) La redefinición del rol y de las atribuciones del gerente, así como su interrelación con la Alta Dirección y las áreas administrativas. El producto de este proceso es la función redefinida.

PLAN OPERATIVO

TROMPO



SOGA



RAYUELA



CARRERA DE TRES PIES



CARRERA DE SACOS



PAJARAPINTA



Administración de la Propuesta

Básicamente la propuesta está conformada en dos fases o etapas:

Fase I: descripción de los juegos tradicionales.

Fase II: plan de acción.

Juego 1. Metras

Objetivo: brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.

Contenido: desarrollo cognitivo.

Modalidades: tribilín, círculo, rayito.

Material: metras de fibra de vidrio, paraparas, bolitas de barro.

Participantes: número limitado.

Duración: se juega por partidas de duración variables, máximo cinco minutos cada una. El conjunto de partidas conforma el juego en sí. El juego finaliza cuando uno o varios jugadores se apoderan de las metras del o de los contrarios (se las gana).

Preparación: la docente orientará a los niños para que hagan uno óvalo en el suelo y coloquen las metras en el mismo. Luego les ayuda a trazar una línea recta a una distancia aproximada de 5 pasos, para que los niños lancen cada uno una metra, aquel que quede más cerca, tendrá derecho a lanzar primero al óvalo demarcado, denominado rayo o tribilín, intentando sacar todas las metras. Al quedar por lo menos una metra en el tribilín, todo aquel que hubiese sacado metras, debe cuidarse porque si el contrario le "pega" deberá entregárselas, quedando eliminado y fuera de la partida. La partida finaliza al no quedar metras en el tribilín, bien sea por que han sido todas "sacadas" o se ha eliminado al niño cuando pierde las metras que aportó en la partida. En todo el caso el ganador es aquel niño que logra obtener una cantidad de metras superior a las que inicialmente aportó o "cazó".

Descripción: se hace un pequeño hoyo en el suelo y se traza una línea; los participantes lanzan sus metras a la "hoya" y de acuerdo con la ubicación más cercana se toma el orden para seguir el juego. El ganador de la partida será aquel que logre primero pegarle al contrario o meta su metra en el hoyo o viceversa.

Juego 2. Trompo

Objetivo: favorecer la interacción del niño con su medio.

Contenido: desarrollo socio-afectivo.

Modalidades: círculo o mapola y malabarismo.

Material: madera de llevo, de vera, cabuya o curricán, clavos de acero o de hierro. El trompo puede ser de madera o plástico, con la punta de hierro o de acero.

Participantes: número ilimitado.

Duración: se juega por partidas de duración variables dependiendo de las características del terreno y de la distancia acordada. Una partida finaliza al darle los clavados o chipolas al perdedor.

Preparación: la docente orientará a los niños para que hagan un pequeño círculo con un señalamiento en el centro que puede ser una cruz, una moneda, una piedrita, etc. Aquel niño que "pique" más lejos de la marca coloca su trompo en el centro, "se queda" y los demás intentan sacarlo para recorrer "pasearlo" una distancia previamente establecida por la docente. Al fallar algunos de los participantes, bien sea en el intento de sacar el trompo del círculo, coloca su propio trompo "quedándose" y se levanta al del contrario.

Descripción: el primero que es llevado hasta el final de la distancia establecida, se penaliza con las clavadas (cines) o chipola, acción de amarrar

al trompo perdedor y golpearlo con la punta de los trompos de los otros jugadores. El número de clavadas se acuerda antes de iniciar la partida.

Juego 3. Pisé o Descanso

Objetivo: desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas del niño.

Contenido: desarrollo del lenguaje.

Modalidades: juego de la semana, la carta, el avión, el caracol, la barquilla.

Material: tiza, objetos pequeños planos y pedacitos de piedras.

Participantes: generalmente no pasa de diez personas, hembras y varones.

Duración: ilimitada, una ronda finaliza cuando uno de los participantes se apodera del mayor número de casillas.

Descripción 1ª fase: se hace la figura del "pisé" en el suelo: caracol, avión, coto, barquilla, cuadros rectangulares, etc. Por orden establecido casi siempre por sorteo, cada participante lanza una piedra al primer cuadro; debe saltar sin tocarlo, recorriendo con un solo pie el resto del "pisé", se devuelve, toma la piedra y salta nuevamente. Luego, pasa por todos los cuadros hasta el momento de incurrir en una falta, cuando le corresponde el turno al contrario.

2ª fase: idéntica a la anterior, reconociéndose los mismos errores, se desarrolla con los ojos vendados, caminando o saltando en un solo pie. Aquel que logra recorrer exitosamente todo el "pisé" se hace propietario del cuadro donde lanzó la piedrita; impidiendo que los otros participantes puedan tocarlo debiendo saltarlo. El ganador es el jugador dueño de más cuadros.

En el caso de recorrer el "pisé" caminando al regresar se toma la piedra en posición de cuclillas, concibiéndose como error tocar alguna raya al buscarla. Como se observa es mucho más difícil recorrerlo saltando en un pie, aumentando la complicación al intentar tomar la piedrita.

Juego 4. Volantín, Papagayo, Petaca, Cometa.

Objetivo: favorecer experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.

Contenido: contenido socio emocional y moral.

Modalidades: elevar el volantín con o sin hojilla en la cola.

Material: carretes de hilo de madera o plástico, trapos, madera, almidón, tijeras, hojillas, cabuya, anime, pita, papel, plumas sencillas, palos de caña brava, de bambú.

Participantes: una, dos o más personas.

Duración: depende del interés que demuestren los niños.

Preparación: se hacen formas y figuras de papel como las de un cajón, una estrella, una "H", etc. Luego se moldean, se amarran las partes utilizando almidón u otro pegamento, amarrándosele al rabo una cola construida con retazos de tela o papel.

Descripción: el objetivo del juego es elevar y mantener el papagayo lo más alto posible durante un periodo de tiempo determinado. Al llevar la hojilla se pretende también cortar la cabuya del contrario para eliminarlo del juego.

Juego 5. Fusilado, Stop.

Objetivo: Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: pelota de goma, de trapo, plástico, etc.

Participantes: varias personas.

Duración: tiempo indefinido.

Descripción: se hace una cantidad de huecos enumerados asignándole uno a cada participante. Colocando al frente un jugador, trata de meter la pelota en alguno distinto al suyo, si falla repite el lanzamiento. Al acertar, el participante

señalado se desplaza a buscar la pelota mientras los demás se alejan lo más rápido posible, luego al tenerla grita "stop" todos deben pararse, inmediatamente da tres pasos y trata de pegársela al ubicado más cerca.

Esta dinámica se repite en todo el juego. El inicio de cada ronda se hace siguiendo el orden numérico establecido. El objetivo del juego es castigar, "fusilar" al jugador que más errores cometa, estableciendo generalmente tres como el número máximo.

Se conciben como fallas:

- 1) faltar al intentar pegarle al contrario,
- 2) no esconderse lo suficientemente rápido sirviendo de blanco fácil;
- 3) dejar de pegar. El castigo al perdedor es ser "fusilado", se le coloca de espalda al resto y cada uno le pega la pelota tantas veces como fue acordado al iniciar el juego.

Modalidades: el juego también se hace sin hueco, lanzando la pelota hacia arriba, la única diferencia es que en caso de agarra la pelota en el aire, el jugador aludido la lanza nuevamente mencionando otro número, al picar en el suelo la pelota sigue la otra fase del juego. "Stop" es la palabra que se dice cuando el jugador tiene la pelota en la mano y los demás no pueden seguir corriendo, deben quedarse en el sitio donde están.

Juego 6. Pelotica de Goma.

Objetivo: favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: pelota de goma.

Participantes: uno vs uno, dos vs dos, generalmente hasta cinco o seis veces.

Duración: tiempo indeterminado. Se juega por partidos de 3 a 5 innings que al terminar uno "echan" el otro, hasta que decidan no seguir jugando.

Descripción: se juega bajo la orientación del béisbol. Las especialidades son entre otras: usar casi siempre dos bases, batear lanzando la pelota verticalmente hacia arriba y golpearla con el puño de la mano contraria. El número de participantes y de condiciones de juego dependen del tamaño del terreno.

Juego 7. Fuga, Garrufio, Runcha.

Objetivo: estimular la coordinación motora fina y la coordinación óculo-manual.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: chapas de refrescos, martillo, clavos, trozo de hilo o pábilo, botones.

Duración: tiempo ilimitado.

Preparación: se toma una chapa de refresco y se doblan los bordes con un martillo hasta aplanarla completamente. Luego se le hacen dos pequeños huecos en el centro con un clavo por donde se introduce el hilo haciendo un nudo en las puntas para cerrar el círculo.

Descripción: más tarde se toma la chapa con el hilo entre las manos cruzando hilos con los dedos pulgares tratando de enrollar hasta que las chapas comienzan a dar vueltas atrás y adelante, produciendo un silbido muy característico parecido al ulular de las palomas.

Juego 8. Carrera de Sacos.

Objetivo: favorecer la coordinación motora global que comprenda los desplazamientos mayores.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: sacos de fique.

Participantes: generalmente son de un mismo sexo, aun cuando en los relevos se hacen o pueden hacerse mixtos (varones y hembras en un mismo saco).

Duración: tiempo indefinido.

Preparación: se delimita una línea de salida y otra de llegada. Los participantes metidos cada uno en un saco. Ubicados uno al lado del otro con separación, al darse la partida deben salir saltando resultando ganador el primero que llegue a la meta.

Descripción: puede jugarse en relevo de equipos, un jugador recorre la distancia acordada, se devuelve hacia el lugar de partida de su grupo, se quita el saco, se lo pone otro compañero y arranca, y así sucesivamente, hasta terminar todo el equipo. El ganador será el equipo que llegue primero. Serán descalificados aquellos jugadores que caminen, corran o salten fuera del saco

Juego 9. Soga.

Objetivo: satisfacer necesidades de contacto físico, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos.

Contenido: desarrollo socio emocional y moral.

Material: mecate, cuerda, cierto espacio de terreno.

Participantes: número ilimitado, varones y mujeres

Duración: tiempo indefinido.

Descripción: se delimitan dos grupos en los extremos donde va a estar cada sector de participantes y una cuerda central. Los dos equipos van a estar unidos por un mecate, agarrando cada grupo por una punta o borde. Al dar la voz de mando, partida, cada equipo comienza a halar para intentar mover al contrario hasta el punto central, resultando ganador aquel que logre hacerlo y perdedor el que se deje mover. Se acostumbran iniciar nuevas rondas de juego.

Juego 10. Emboque o Perinola.

Objetivo: promover en el niño el desarrollo de la motricidad gruesa y la coordinación óculo-manual.

Contenido: motricidad global. Coordinación óculo-manual.

Material: madera, plástico.

Participantes: uno o varios jugadores, hembras y varones.

Duración: tiempo indefinido.

Descripción: se trata de emboscar más rápidamente o mayor número de veces que el contrario:

- 1) Pueden ser "emboscadas" seguidas en el menor tiempo posible, las llamadas "carambolas";
- 2) Establecer un número máximo de "emboscadas" por ejemplo, diez, y el que llega primero sale con la embocada, sigue sus carambolas, si las falla, nuevamente intenta embocar; se le toca el turno al contrario, éste repetirá el ciclo anterior, (el que llegue primero al número de embocadas establecidas gana). También se juega solo o jugar sin mirar la perinola en el momento de la embocada.

6.10 BIBLIOGRAFÍA

- ALVEAR Janet, Bases Teóricas y Sugerencias Metodológicas, Cuenca – Ecuador 2009.
- Ministerio de Educación, Consejo de Educación, plan decenal 2006 – 2015
- VOLODASKI Graciela. Editorial: La Crujía Año: 2006. Argentina

Web Grafía

- html.rincondelvago.com/juegos-y-educación-física.
- [Http://www.psicopedagogia.com/definicionmetacognicion](http://www.psicopedagogia.com/definicionmetacognicion).
- <http://isep./master-psicologia>
- http://es.wikipedia.org/wikipedia_critica
- www.agapea.com/EDUCACION-SOCIOAFECTIVA
- [hml.rincondelvago.com/metodología-del-juego](http://html.rincondelvago.com/metodología-del-juego)

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO SEMINARIO DE GRADUACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida niño de la Escuela “JUAN MONTALVO” de la Ciudad de Cuenca, Provincia del Azuay.

Fecha:.....

Objetivo

Recabar información sobre Sistema de juegos tradicionales para mejorar el socio afectividad.

Instrucciones

- Marque con una X dentro del paréntesis en la respuesta que considere correcta.

1.-Que es lo que más te gusta cuando juega

A veces ()

Siempre ()

Nunca ()

2.- Cree usted que es importante emplear el juego para aprender un contenido nuevo

Si ()

No ()

3.- Que juego es el más te gusta.

Pelota

Carreras

Saltar con la soga

4.- Cree usted que los juegos dependen mucho del espacio físico.

Si ()

No ()

5.- Piensa usted que en la escuela que asiste existe empatía entre compañeros.

Si ()

No ()

6.- Cual cree usted que sea la relación entre los docentes

Bueno ()

Malo ()

Regular ()

7.- Que actividades realiza el alumno para rescatar costumbres propias de su comunidad.

Juegos ()

Cantos ()

Recitaciones ()

8.-Considera usted que las actividades que realizan los niños sirven para fomentar las costumbres ecuatorianas.

Si ()

No ()

9.- Como es la actitud que presenta el estudiante frente a costumbre ajenas

Buena ()

Mala ()

Regular ()



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

Encuesta dirigida a los docentes de la Escuela "JUAN MONTALVO" de la Ciudad de Cuenca, Provincia del Azuay.

Fecha:.....

Objetivo

Recabar información sobre Sistema de juegos tradicionales para mejorar la socio afectividad.

Instrucciones

Marque con una X dentro del paréntesis en la respuesta que considere correcta.

1.-Realizan expresiones lúdicas los niños cuando juega.

Movimientos ()

Gestos ()

2.- Cree usted que es importante emplear el juego durante la enseñanza de contenidos

Si ()

No ()

3.- Influye el juego tradicional en la interrelación del estudiante.-

Si ()

No ()

4.- Cree usted que los juegos dependen mucho del espacio físico.

Si ()

No ()

5.- Piensa usted que en su escuela existe empatía entre compañeros.

Si ()

No ()

6.- Cual cree usted que sea la interrelación entre los docentes

Bueno ()

Malo ()

Regular ()

7.- Que actividades realiza entre alumnos para rescatar costumbres propias de su comunidad.

Juegos ()

Cantos ()

Recitaciones ()

8.- Considera usted que las actividades que realizan en el aula con sus compañeros sirven para fomentar las costumbres ecuatorianas.

Si ()

No ()

9.- Como es la actitud que presentan el estudiante frente a costumbre ajenas

Buena ()

Mala ()

Regular ()

Administración de la Propuesta

Básicamente la propuesta está conformada en dos fases o etapas:

Fase I: descripción de los juegos tradicionales.

Fase II: plan de acción.

Juego 1. Metras

Objetivo: brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.

Contenido: desarrollo cognitivo.

Modalidades:

Tribilín

Círculo, rayito.

Material: metras de fibra de vidrio, parapas, bolitas de barro.

Participantes: número limitado.

Duración: se juega por partidas de duración variables, máximo cinco minutos cada una. El conjunto de partidas conforma el juego en sí. El juego finaliza cuando uno o varios jugadores se apoderan de las metras del o de los contrarios (se las gana).

Preparación: la docente orientará a los niños para que hagan uno óvalo en el suelo y coloquen las metras en el mismo. Luego les ayuda a trazar una línea recta a una distancia aproximada de 5 pasos, para que los niños lancen cada uno una metra, aquel que quede más cerca, tendrá derecho a lanzar primero al óvalo demarcado, denominado rayo o tribilín, intentando sacar todas las metras. Al quedar por lo menos una metra en el tribilín, todo aquel que hubiese sacado metras, debe cuidarse porque si el contrario le "pega" deberá entregárselas, quedando eliminado y fuera de la partida. La partida finaliza al no quedar metras en el tribilín, bien sea por que han sido todas "sacadas" o se ha eliminado al niño cuando pierde las metras que aportó en la partida. En

todo el caso el ganador es aquel niño que logra obtener una cantidad de metras superior a las que inicialmente aportó o "cazó".

Descripción: se hace un pequeño hoyo en el suelo y se traza una línea; los participantes lanzan sus metras a la "hoya" y de acuerdo con la ubicación más cercana se toma el orden para seguir el juego. El ganador de la partida será aquel que logre primero pegarle al contrario o meta su metra en el hoyo o viceversa.

Juego 2. Trompo

Objetivo: favorecer la interacción del niño con su medio.

Contenido: desarrollo socio-afectivo.

Modalidades: círculo o mapola y malabarismo.

Material: madera de llevo, de vera, cabuya o curricán, clavos de acero o de hierro. El trompo puede ser de madera o plástico, con la punta de hierro o de acero.

Participantes: número ilimitado.

Duración: se juega por partidas de duración variables dependiendo de las características del terreno y de la distancia acordada. Una partida finaliza al darle los clavados o chipolas al perdedor.

Preparación: la docente orientará a los niños para que hagan un pequeño círculo con un señalamiento en el centro que puede ser una cruz, una moneda, una piedrita, etc. Aquel niño que "pique" más lejos de la marca coloca su trompo en el centro, "se queda" y los demás intentan sacarlo para recorrer "pasearlo" una distancia previamente establecida por la docente. Al fallar algunos de los participantes, bien sea en el intento de sacar el trompo del círculo, coloca su propio trompo "quedándose" y se levanta al del contrario.

Descripción: el primero que es llevado hasta el final de la distancia establecida, se penaliza con las clavadas (kines) o chipola, acción de amarrar

al trompo perdedor y golpearlo con la punta de los trompos de los otros jugadores. El número de clavadas se acuerda antes de iniciar la partida.

Juego 3. Pisé o Descanso

Objetivo: desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas del niño.

Contenido: desarrollo del lenguaje.

Modalidades: juego de la semana, la carta, el avión, el caracol, la barquilla.

Material: tiza, objetos pequeños planos y pedacitos de piedras.

Participantes: generalmente no pasa de diez personas, hembras y varones.

Duración: ilimitada, una ronda finaliza cuando uno de los participantes se apodera del mayor número de casillas.

Descripción 1ª fase: se hace la figura del "pisé" en el suelo: caracol, avión, coto, barquilla, cuadros rectangulares, etc. Por orden establecido casi siempre por sorteo, cada participante lanza una piedra al primer cuadro; debe saltar sin tocarlo, recorriendo con un solo pie el resto del "pisé", se devuelve, toma la piedra y salta nuevamente. Luego, pasa por todos los cuadros hasta el momento de incurrir en una falta, cuando le corresponde el turno al contrario.

2ª fase: idéntica a la anterior, reconociéndose los mismos errores, se desarrolla con los ojos vendados, caminando o saltando en un solo pie. Aquel que logra recorrer exitosamente todo el "pisé" se hace propietario del cuadro donde lanzó la piedrita; impidiendo que los otros participantes puedan tocarlo debiendo saltarlo. El ganador es el jugador dueño de más cuadros.

En el caso de recorrer el "pisé" caminando al regresar se toma la piedra en posición de cuclillas, concibiéndose como error tocar alguna raya al buscarla. Como se observa es mucho más difícil recorrerlo saltando en un pie, aumentando la complicación al intentar tomar la piedrita.

Juego 4. Volantín, Papagayo, Petaca, Cometa.

Objetivo: favorecer experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.

Contenido: contenido socio emocional y moral.

Modalidades: elevar el volantín con o sin hojilla en la cola.

Material: carretes de hilo de madera o plástico, trapos, madera, almidón, tijeras, hojillas, cabuya, anime, pita, papel, plumas sencillas, palos de caña brava, de bambú.

Participantes: una, dos o más personas.

Duración: depende del interés que demuestren los niños.

Preparación: se hacen formas y figuras de papel como las de un cajón, una estrella, una "H", etc. Luego se moldean, se amarran las partes utilizando almidón u otro pegamento, amarrándosele al rabo una cola construida con retazos de tela o papel.

Descripción: el objetivo del juego es elevar y mantener el papagayo lo más alto posible durante un periodo de tiempo determinado. Al llevar la hojilla se pretende también cortar la cabuya del contrario para eliminarlo del juego.

Juego 5. Fusilao, Stop.

Objetivo: Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: pelota de goma, de trapo, plástico, etc.

Participantes: varias personas.

Duración: tiempo indefinido.

Descripción: se hace una cantidad de huecos enumerados asignándole uno a cada participante. Colocando al frente un jugador, trata de meter la pelota en alguno distinto al suyo, si falla repite el lanzamiento. Al acertar, el participante

señalado se desplaza a buscar la pelota mientras los demás se alejan lo más rápido posible, luego al tenerla grita "stop" todos deben pararse, inmediatamente da tres pasos y trata de pegársela al ubicado más cerca.

Esta dinámica se repite en todo el juego. El inicio de cada ronda se hace siguiendo el orden numérico establecido. El objetivo del juego es castigar, "fusilar" al jugador que más errores cometa, estableciendo generalmente tres como el número máximo.

Se conciben como fallas: 1) faltar al intentar pegarle al contrario, 2) no esconderse lo suficientemente rápido sirviendo de blanco fácil; 3) dejar de pegar. El castigo al perdedor es ser "fusilado", se le coloca de espaldas al resto y cada uno le pega la pelota tantas veces como fue acordado al iniciar el juego.

Modalidades: el juego también se hace sin hueco, lanzando la pelota hacia arriba, la única diferencia es que en caso de agarra la pelota en el aire, el jugador aludido la lanza nuevamente mencionando otro número, al picar en el suelo la pelota sigue la otra fase del juego. "Stop" es la palabra que se dice cuando el jugador tiene la pelota en la mano y los demás no pueden seguir corriendo, deben quedarse en el sitio donde están.

Juego 6. Pelotica de Goma.

Objetivo: favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: pelota de goma.

Participantes: uno vs uno, dos vs dos, generalmente hasta cinco o seis veces.

Duración: tiempo indeterminado. Se juega por partidos de 3 a 5 innings que al terminar uno "echan" el otro, hasta que decidan no seguir jugando.

Descripción: se juega bajo la orientación del béisbol. Las especialidades son entre otras: usar casi siempre dos bases, batear lanzando la pelota

verticalmente hacia arriba y golpearla con el puño de la mano contraria. El número de participantes y de condiciones de juego dependen del tamaño del terreno.

Juego 7. Fuga, Garrufio, Runcha.

Objetivo: estimular la coordinación motora fina y la coordinación óculo-manual.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: chapas de refrescos, martillo, clavos, trozo de hilo o pábilo, botones.

Duración: tiempo ilimitado.

Preparación: se toma una chapa de refresco y se doblan los bordes con un martillo hasta aplanarla completamente. Luego se le hacen dos pequeños huecos en el centro con un clavo por donde se introduce el hilo haciendo un nudo en las puntas para cerrar el círculo.

Descripción: más tarde se toma la chapa con el hilo entre las manos cruzando hilos con los dedos pulgares tratando de enrollar hasta que las chapas comienzan a dar vueltas atrás y adelante, produciendo un silbido muy característico parecido al ulular de las palomas.

Juego 8. Carrera de Sacos.

Objetivo: favorecer la coordinación motora global que comprenda los desplazamientos mayores.

Contenido: desarrollo psicomotriz.

Material: sacos de fique.

Participantes: generalmente son de un mismo sexo, aun cuando en los relevos se hacen o pueden hacerse mixtos (varones y hembras en un mismo saco).

Duración: tiempo indefinido.

Preparación: se delimita una línea de salida y otra de llegada. Los participantes metidos cada uno en un saco. Ubicados uno al lado del otro con separación, al darse la partida deben salir saltando resultando ganador el primero que llegue a la meta.

Descripción: puede jugarse en relevo de equipos, un jugador recorre la distancia acordada, se devuelve hacia el lugar de partida de su grupo, se quita el saco, se lo pone otro compañero y arranca, y así sucesivamente, hasta terminar todo el equipo. El ganador será el equipo que llegue primero. Serán descalificados aquellos jugadores que caminen, corran o salten fuera del saco

Juego 9. Soga.

Objetivo: satisfacer necesidades de contacto físico, autonomía, apoyo moral y expresión de sentimientos.

Contenido: desarrollo socio emocional y moral.

Material: mecate, cuerda, cierto espacio de terreno.

Participantes: número ilimitado, varones y mujeres

Duración: tiempo indefinido.

Descripción: se delimitan dos grupos en los extremos donde va a estar cada sector de participantes y una cuerda central. Los dos equipos van a estar unidos por un mecate, agarrando cada grupo por una punta o borde. Al dar la voz de mando, partida, cada equipo comienza a halar para intentar mover al contrario hasta el punto central, resultando ganador aquel que logre hacerlo y perdedor el que se deje mover. Se acostumbra iniciar nuevas rondas de juego.

Juego 10. Emboque o Perinola.

Objetivo: promover en el niño el desarrollo de la motricidad gruesa y la coordinación óculo-manual.

Contenido: motricidad global. Coordinación óculo-manual.

Material: madera, plástico.

Participantes: uno o varios jugadores, hembras y varones.

Duración: tiempo indefinido.

Descripción: se trata de emboscar más rápidamente o mayor número de veces que el contrario: 1) pueden ser "emboscadas" seguidas en el menor tiempo posible, las llamadas "carambolas"; 2) establecer un número máximo de "emboscadas" por ejemplo, diez, y el que llega primero sale con la embocada, sigue sus carambolas, si las falla, nuevamente intenta embocar; se le toca el turno al contrario, éste repetirá el ciclo anterior, (el que llegue primero al número de embocadas establecidas gana). También se juega solo o jugar sin mirar la perinola en el momento de la embocada.

PLAN DE ACCIÓN

JUEGO	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
TROMPO	Mantener las relaciones interpersonales con el medio	Desarrollo socio afectivo	Humanos: docente, estudiantes Materiales: Trompo puede ser de plástico o de madera Cabuya Clavo de acero
Descripción de actividades juego			
<p>El trompo está realizado con una pieza de madera dura en forma cónica (de pera) con una punta de metal (pico, púa o rejón) sobre el que se lo hace girar. En la parte superior tiene una especie de cilindro chato o sombrerito, llamado espiga, que sirve de apoyo para enrollar el hilo.</p> <p>Para lograr que el trompo gire, se enrolla un piolín o cordel desde la púa hacia la espiga, y luego se lo lanza al trompo al suelo con un movimiento brusco, sosteniendo el piolín desde el cabo que quedó sobre la espiga. Así se desenrosca al llegar al suelo, y comienza un movimiento giratorio sobre la púa, con un ritmo y duración que varían según el tipo de trompo, el impulso que se le haya dado, y la superficie sobre la que está "bailando". Luego comienza a inclinarse hacia los costados, hasta que pierde su movimiento, y se expresan sus emociones</p>			

JUEGO	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
RAYUELA	Favorece el desarrollo sicomotriz coordinación La óculo manual	Desarrollo sicomotriz Y socio afectivo	Humanos: docente, estudiantes Materiales: Una tiza para pintar la rayuela Un pedazo de teja, ladrillo o piedra plan.
Descripción de actividades Lúdicas			
<p>El cuadro frente a la casilla nº 1 es la tierra y el semicírculo de la parte superior es el cielo.</p> <p>El primer jugador lanza un pedazo de teja o ladrillo desde la tierra a la casilla nº 1. Si se queda en ella deberá ir a recogerla. Si cae fuera o toca raya, cede el turno.</p> <p>Para ir a recoger la teja, primero pasará a la saltando con un solo pie de casilla en casilla sin pisar la casilla ocupada por la teja. Las casillas emparejadas -5/8 y 6/7 - deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo.</p> <p>Cuando el jugador llega al cielo, descansa antes de realizar el camino inverso. Al llegar a la casilla previa a la ocupada por la teja la recoge y vuelve a la tierra.</p> <p>Cada vez que se completa un recorrido se repite tirando la teja a la casilla siguiente. Si se falla, en la siguiente ronda se continúa desde donde se quedó.</p> <p>Al realizar el recorrido del 1 al 11, el jugador tira la piedra por encima del hombro. La casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad. Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.</p>			

JUEGO	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
Pelota	Objetivo: Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas.	desarrollo psicomotriz Desarrollo socio afectivo	Material: pelota de goma, de trapo, plástico, etc. Participantes: varias personas

Descripción de actividades Lúdicas

Se hace una cantidad de huecos enumerados asignándole uno a cada participante. Colocando al frente un jugador, trata de meter la pelota en alguno distinto al suyo, si falla repite el lanzamiento. Al acertar, el participante señalado se desplaza a buscar la pelota mientras los demás se alejan lo más rápido posible, luego al tenerla grita "stop" todos deben pararse, inmediatamente da tres pasos y trata de pegársela al ubicado más cerca.

Esta dinámica se repite en todo el juego. El inicio de cada ronda se hace siguiendo el orden numérico establecido. El objetivo del juego es castigar, "fusilar" al jugador que más errores cometa, estableciendo generalmente tres como el número máximo.

JUEGO 1	OBJETIVOS	CONTENIDOS	RECURSOS
VOLANTÍN, PAPAGAYO, PETACA, COMETA	Favorecer experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.	Socio emocional y moral	carretes de hilo de madera o plástico, trapos, madera, almidón, tijeras, hojillas, cabuya, anime, pita, papel, plumas sencillas, palos de caña brava, de bambú.
VOLANTIN, PAPAGAYO, PETACA, COMETA			
<p>Preparación: se hacen formas y figuras de papel como las de un cajón, una estrella, una "H", etc. Luego se moldean, se amarran las partes utilizando almidón u otro pegamento, amarrándosele al rabo una cola construida con retazos de tela o papel.</p> <p>Descripción: el objetivo del juego es elevar y mantener el papagayo lo más alto posible durante un periodo de tiempo determinado. Al llevar la hojilla se pretende también cortar la cabuya del contrario para eliminarlo del juego.</p>			

JUEGO 1	OBJETIVOS	CONTENIDOS	RECURSOS
FUALLAO STOP	Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas.	Desarrollo psicomotriz	Pelota de goma, de trapo, de plástico.
FUALLAO STOP			
<p>Descripción: se hace una cantidad de huecos enumerados asignándole uno a cada participante. Colocando al frente un jugador, trata de meter la pelota en alguno distinto al suyo, si falla repite el lanzamiento. Al acertar, el participante señalado se desplaza a buscar la pelota mientras los demás se alejan lo más rápido posible, luego al tenerla grita "stop" todos deben pararse, inmediatamente da tres pasos y trata de pegársela al ubicado más cerca.</p> <p>Esta dinámica se repite en todo el juego. El inicio de cada ronda se hace siguiendo el orden numérico establecido. El objetivo del juego es castigar, "fusilar" al jugador que más errores cometa, estableciendo generalmente tres como el número máximo.</p> <p>Se conciben como fallas: 1) faltar al intentar pegarle al contrario, 2) no esconderse lo suficientemente rápido sirviendo de blanco fácil; 3) dejar de pegar. El castigo al perdedor es ser "fusilado", se le coloca de espalda al resto y cada uno le pega la pelota tantas veces como fue acordado al iniciar el juego.</p>			

JUEGO 1	OBJETIVOS	CONTENIDOS	RECURSOS
FUGA, GARRUFLO, RUNCHA	Estimular la coordinación motora fina y la coordinación óculo-manual.	Desarrollo sicomotriz	Chapas de refrescos, martillo, clavos, trozo de hilos, botones
FUGA, GARRUELO, RUNCHA			
<p>Más tarde se toma la chapa con el hilo entre las manos cruzando hilos con los dedos pulgares tratando de enrollas hasta que las chapas comienzan a dar vueltas atrás y adelante, produciendo un silbido muy característico parecido al ulular de las palomas.</p>			

JUEGO 1	OBJETIVOS	CONTENIDOS	RECURSOS
CARRERA DE SACOS	Favorecer la coordinación motora global que comprenda los desplazamientos mayores.	Desarrollo psicomotriz	Sacos de fique
CARRERA DE SACOS			
<p>Puede jugarse en relevo de equipos, un jugador recorre la distancia acordada, se devuelve hacia el lugar de partida de su grupo, se quita el saco, se lo pone otro compañero y arranca, y así sucesivamente, hasta terminar todo el equipo. El ganador será el equipo que llegue primero. Serán descalificados aquellos jugadores que caminen, corran o salten fuera del saco</p>			

RESULTADO DE LA PROPUESTA.

Cambio de comportamiento de los niños y niñas de la escuela.

Actitud positiva frente al trabajo en equipo.

Niños creativos en la aplicación de los diferentes juegos.

Aprendizaje significativo en cada niño, para aplicarlo en las variantes de los juegos.

Docentes motivados.

Autocontrol de disciplina.

