

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION**  
**CARRERA: CULTURA FISICA**

**Informe del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la  
obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la  
Educación,  
Mención: Cultura Física**

**TEMA:**

---

“LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”, DE LA CIUDAD DE SANGOLQUI, CANTON RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA, PERIODO NOVIEMBRE 2010 MARZO 2011.

---

**AUTOR:** Sánchez Bautista José Antonio

**TUTORA:** Ing. Marcia Eulalia Vásquez Freire

Ambato – Ecuador

2011

*APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

***CERTIFICA:***

Yo, Ingeniera Marcia Eulalia Vásquez Freire, CI. 180191350-8 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”, DE LA CIUDAD DE SANGOLQUI, CANTON RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA, PERIODO NOVIEMBRE 2010 MARZO 2011. desarrollado por el egresado: SANCHEZ BAUTISTA JOSE ANTONIO, 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.

Ambato, 20 de marzo de 2011

---

Ing. Marcia Eulalia Vásquez Freire, MSc.

CI. 180191350-8

TUTORA

## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

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

---

Sánchez Bautista José Antonio

CI. 180247906-1

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

La Comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de Graduación sobre el tema: “LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DEL OCTAVO AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”, DE LA CIUDAD DE SANGOLQUI, CANTON RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA, PERIODO NOVIEMBRE 2010 MARZO 2011., presentada por el Sr. SANCHEZ BAUTISTA JOSE ANTONIO egresado de la Carrera de Cultura Física, promoción 2006-2010, una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de 10, DIEZ en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

---

Dr. Williams Castro, MSc.

---

Dra. Mercedes Lozada, MSc

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a cada una de las personas que hicieron posible esta investigación, a mis hijos Alex Darío, Roberto Antonio y Adriana Estefanía, que son mi inspiración para seguir superándome, a la Universidad Técnica de Ambato que permitió realizar mi meta

Lo dedico a mis noches de desvelo, al tiempo no compartido con mi familia porque sacrifique su tiempo junto a mí; y a la persona que siempre motivo mi superación.

A mi madre, porque creyó en mí dándome ejemplos dignos de perseverancia.

Mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por la vida y por el don de la sabiduría, a mi familia por ser el pilar fundamental de mi vida. A todos mis maestros que aportaron a mi formación. Para quienes me enseñaron más que el saber científico, a quienes me enseñaron a ser lo que no se aprende en salón de clase y a compartir el conocimiento con los demás.

A todas las personas que de una u otra forma, me ayudaron a seguir adelante en todo momento y a mi tutora de tesis, Ingeniera Marcia Vásquez por su confianza, amistad y apoyo en mi investigación.

# I. *ÍNDICE GENERAL*

## Contenido

APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
I.    ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE DE CUADROS, TABLAS, GRÁFICOS Y ANEXOS. ....	x
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiv
INTRODUCCION .....	1
CAPITULO I .....	3
1.    EL PROBLEMA .....	3
1.1.    TEMA .....	3
1.2.    PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2.1.    Contextualización.....	3
1.2.3.    Prognosis.....	8
1.2.4.    Formulación del problema .....	8
1.2.5.    Interrogantes .....	9
1.2.6.    Delimitación del objeto de investigación.....	9
1.3.    JUSTIFICACION .....	10
1.4.    OBJETIVOS .....	11
1.4.1.    General.....	11
1.4.2.    Específico.....	11
CAPITULO II.....	12
2.    MARCO TEORICO.....	12
2.1.    Antecedentes Investigativos.....	12
2.2.    Fundamentación filosófica.....	13

2.3.	Fundamentación legal .....	14
2.4.	Categorías fundamentales .....	19
	Método Lúdico o de Juego de Enseñanza .....	22
2.5.	Hipótesis .....	26
2.6.	Señalamiento de variables.....	27
CAPITULO III.....		28
3.	METODOLOGIA .....	28
3.1.	Modalidad Básica de la investigación.....	28
3.2.	Nivel o tipo de investigación .....	29
3.3.	Población y muestra .....	29
3.4.	Operacionalización de variables .....	31
	Populares.....	31
3.5.	Plan de recolección de información .....	34
3.6.	Plan de procesamiento de la información .....	34
CAPITULO IV.....		35
4.	ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	35
4.1.	Análisis de los resultados.....	35
4.2.	Interpretación de datos .....	36
4.2.	Verificación de la hipótesis.....	54
CAPITULO V .....		56
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	56
CAPITULO VI.....		58
6.	PROPUESTA.....	58
6.1.	Datos informativos .....	58
6.2.	Antecedentes de la propuesta .....	58
6.3.	Justificación .....	59
1.1.	Árbol de Objetivos .....	60
1.2.	Matriz de involucrados.....	61
1.3.	Línea Base.....	62
1.4.	MATRIZ DE MARCO LÓGICO .....	67
1.5.	Previsión de la evaluación.....	76



1. BIBLIOGRAFIA .....	77
2. ANEXOS .....	79

# *ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS.*

## INDICE DE CUADROS

CUADRO 1 .....	5
CUADRO 2 .....	31
CUADRO 3 .....	33
CUADRO 4 .....	35
CUADRO 5 .....	54
CUADRO 6 .....	61
CUADRO 7 .....	67
CUADRO 8 .....	76

## INDICE DE TABLAS

TABLA 1 .....	37
TABLA 2 .....	38
TABLA 3 .....	39
TABLA 4 .....	40
TABLA 5 .....	41
TABLA 6 .....	42
TABLA 7 .....	43
TABLA 8 .....	44
TABLA 9 .....	45
TABLA 10 .....	46
TABLA 11 .....	47
TABLA 12 .....	48
TABLA 13 .....	49
TABLA 14 .....	50
TABLA 15 .....	51

## INDICE DE GRAFICOS

GRAFICO 1.....	7
GRAFICO 2.....	19
GRAFICO 3.....	37
GRAFICO 4.....	38
GRAFICO 5.....	39
GRAFICO 6.....	40
GRAFICO 7.....	41
GRAFICO 8.....	42
GRAFICO 9.....	43
GRAFICO 10.....	44
GRAFICO 11.....	45
GRAFICO 12.....	46
GRAFICO 13.....	47
GRAFICO 14.....	48
GRAFICO 15.....	49
GRAFICO 16.....	50
GRAFICO 17.....	51
GRAFICO 18.....	60

## INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1.- MAPA DEL CANTON RUMIÑAHUI .....	79
ANEXO 2.- MAPA DE UBICACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA” .....	80
ANEXO 3.- MAPA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA ANA .....	81
ANEXO 4.- FOTOGRAFÍA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ANA” .....	82
ANEXO 5.- CUESTIONARIO.....	83
ANEXO 6.- ENTREVISTA.....	86
ANEXO 7.- NOMINA DE ESTUDIANTES OCTAVO AÑO DE EDUCACION BASICA.....	87
ANEXO 8.- FICHA DE OBSERVACION.....	88

## ***RESUMEN EJECUTIVO***

***TÉMA:*** “LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”, DE LA CIUDAD DE SANGOLQUI, CANTON RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA, PERIODO NOVIEMBRE 2010 MARZO 2011.”

***AUTOR:*** José Antonio Sánchez Bautista

***TUTORA:*** Ing. Marcia Eulalia Vásquez Freire

### ***RESUMEN:***

Identificado el problema de la pérdida de identidad cultural, que es el conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social; en la práctica de los juegos recreativos tradicionales que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado y juegos populares, inmersos en actividades lúdicas, arraigadas en una sociedad, que se encuentran muy difundidas en una población, comunidad, territorio , que generalmente se conjugan entre ellas.

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por

las opciones comerciales que aparecen día con día especialmente con la influencia de extranjerismos y la presencia del mal uso de la tecnología

Los juegos recreativos tradicionales y populares deben trascender sostenible y sustentable al ser practicados lúdicamente, socializados y difundidos a través de varios medios, en el presente estudio se lo realizara por medio de un cuento interactivo.

La hipótesis del trabajo e investigación fue LOS JUEGOS RECREATIVOS INCIDEN EN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DE OCTAVO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA” DE LA CIUDAD DE SANGOLQUI, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA, PERIODO NOVIEMBRE 2010 MARZO 2011. Con lo que se pretende motivar la práctica de los mismos.

El contenido de la investigación comprende aspectos importantes sobre los cuentos interactivos y la socialización de los juegos recreativos propios de la zona para fomentar y recuperar la identidad cultural.

## INTRODUCCION

La presente investigación, tiene por objeto rescatar, aplicar y difundir los juegos recreativos tradiciones y populares, propios de la zona en la ciudad de Sangolquí, cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha, a través de la creación de cuentos interactivos, aplicando en los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Santa Ana”.

Capítulo I.- Identificación del problema; La pérdida de identidad cultural ha permitido que los juegos recreativos ancestrales, no los realicen, por causas como la influencia de extranjerismos, el deficiente uso de la tecnología, sin control para la guía de esta herramienta global., se ha analizado el contexto, para determinar los descriptores, causas de la problemática para el estudio presente.

Capítulo II.- Partiendo de la política del buen vivir y las buenas costumbres se rescata la actividad física y los juegos recreativos para mantener una sociedad activa y saludable. Sobre el tema de investigación planteado se propone rescatar los juegos recreativos tradicionales y populares del sector, y aplicarlos en los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Santa Ana de la parroquia Sangolquí.

Capítulo III.- La metodología, se ha realizado con las técnicas de investigación, la observación a los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Santa Ana” la encuesta a docentes, estudiantes y padres de familia, la



entrevista al Lic. Jorge Terán, docente de Cultura Física, con herramientas como el cuestionario, que ha permitido verificar la hipótesis.

Capítulo IV.- Análisis e interpretación de los datos e información levantada, que generan resultados cualitativos y cuantitativos, para la verificación de la hipótesis enuncie que fue alternativa.

Capítulo V.- Conclusiones y recomendaciones que se originan de las técnicas de investigación, aplicadas en un plan de campo, con corresponsabilidad para ser efectivo, eficiente, y eficaz la investigación.

Capítulo VI.- Aplicamos la metodología del marco lógico por describir las actividades, sub actividades, que reflejan en el logro del objetivo general el propósito hasta llegar a cumplir el fin, que es el efecto en el árbol de objetivos.

Con ello se ha ido construyendo el conocimiento, para el cumplimiento del estudio de los juegos recreativos populares y tradicionales en la Unidad Educativa Particular Santa Ana.

## **CAPITULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA**

LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”, DE LA CIUDAD DE SANGOLQUI, CANTON RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA, PERIODO NOVIEMBRE 2010 MARZO 2011.

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1. Contextualización**

Los juegos tradicionales son fruto del paso del tiempo, adaptados a las características socioeconómicas del lugar y tamizadas por mentes creativas y dinámicas. Su transmisión (principalmente oral), los mantiene latentes de generación en generación y en constante evolución. En ese transvase generacional son rescatados por la memoria de los adultos para ser revividos por los niños. Por consiguiente, no es de extrañar que dispongamos de multitud de versiones y variantes dependiendo del lugar y momento en que se hayan sido puestos en práctica.

La posibilidad de transmitir conocimientos, imágenes, textos, sonido por medio de la enseñanza virtual, permitirá la evolución del aprendizaje mejorando la educación tradicional.

Según Álvarez G. (2003),<sup>1</sup> puede incluirse dentro de limitantes la falta de tiempo para asistir a seminarios o cursos, las grandes distancias entre el sitio de trabajo y el lugar de instrucción, la necesidad de estar en el puesto de trabajo en el momento del curso, etc.

1. Álvarez, J.A. Consultor en Desarrollo Organizacional. Email: la ibericaconsulting.com

El Ministerio de Cultura y Deportes del Ecuador, basado en el Buen Vivir, aplicando políticas públicas bajo la territorialidad, rescata los juegos populares, que son expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan los juegos como rituales, los mismos que se efectúan en las distintas regiones de nuestro país.

Se realizan en los diferentes cantones de la provincia del Pichincha, planes, programas con los cuales se construyen y fortalecen espacios públicos interculturales, de encuentro común, para recuperar las costumbres, hábitos propios de la localidad parcialmente olvidados o reemplazados por el desarrollo de la tecnología, el marketing, la pérdida de identidad, la influencia de la globalización, mundialización e internacionalidad, ha promovido un desconocimiento de lo que teníamos antes de ser república.

El resultado esperado es la reactivación a la estimulación motriz de niños y adultos mayores a través de juegos recreacionales tradicionales, ancestrales.

Sobre educación virtual en Ecuador, no se puede hablar demasiado, las experiencias de las instituciones ecuatorianas han sido escasas, ya sea por las condiciones tecnológicas del país como por la demanda casi inexistente de la educación mediada por tecnologías.

**CUADRO 1**

Año	Área del conocimiento	Nivel	Modalidad	Plataforma	Nombre	Tipo de Institución
1999	Humanidades	Ed. Continua	Virtual	Idea Solutions	UTPL	Privada
2002	Ciencias Sociales	Pregrado	Virtual	Idea Solutions		
	Humanidades, Técnica, Ciencias, Administración y Comercio	Ed. Continua	Virtual	Idea Solutions		
	Tecnología	Pregrado	Virtual	Propia	UTE	Privada
	Administración y Comercio	Pregrado	Mixto	Propia		
	Educación	Pregrado	Mixto	Propia	ESPE	Estatal
	Tecnología	Pregrado	Mixto	Propia		
	Administración y Comercio	Pregrado	Mixto	Propia		
2001		Diplomado	Mixto	Learning Space	UDLA	Privada
2002		Pregrado	Mixto	Learning Space		

Elaborado por José A. Sánchez B.

Fuente: Seminario sobre Universidades Virtuales en América Latina y el Caribe (Quito 2003)

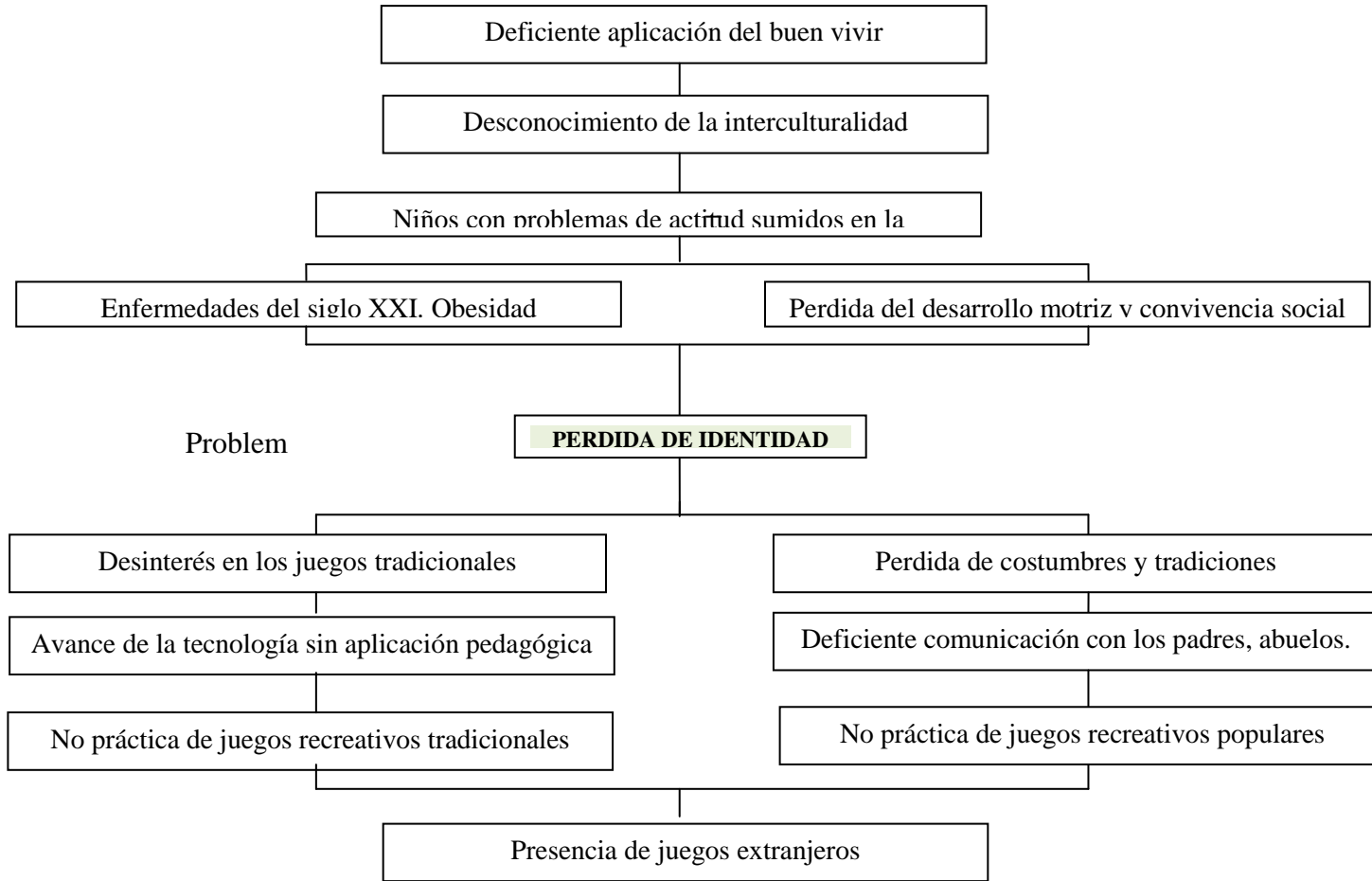
Es necesario diferenciar entre educación virtual o en línea en la que el desarrollo de los programas es completamente a través de las NTIC's y educación a distancia tradicional o semipresencial con apoyo de las NTIC's.

La Unidad Educativa Particular "Santa Ana" posee formación académica desde el primer año de educación básica hasta el tercer año de bachillerato con diferentes especialidades contando actualmente con 415 estudiantes hombres y mujeres, 34 docentes, personal administrativo 04, personal médico 02 y las autoridades el Rector Msc. Luis Marcillo, Vicerrectora Msc. Mary Vizuete, Inspector General Lic. Miguel Barreno y Director de la Primaria Lic. Klever Calispa, el Octavo año de educación básica cuenta actualmente con 33 estudiantes 14 hombres 19 mujeres. Básicamente la Unidad Educativa Particular "Santa Ana" posee un laboratorio de audiovisuales que se utiliza para la formación del estudiantado.-

### **1.2.2. Análisis Crítico**

### ARBOL DE PROBLEMAS

Efecto



Problem

Causa

GRAFICO 1

Elaborado por José A. Sánchez B.

Al no tener conocimiento de planes, programas con los cuales se trata de fortalecer los juegos tradicionales proponiéndose recuperar las costumbres, hábitos propios de la localidad, los cuales se encuentran olvidados o han sido reemplazados por la tecnología, la misma que debe ser provechosa, por lo que es necesario que se conozca lo nuestro, lo ancestral y tradicional a nivel mundial, se difunda y socialice de una manera virtual. El resultado esperado que deseamos obtener es la reactivación de la psicomotricidad de los niños, utilizando la herramienta más importante y al alcance de todos los juegos recreacionales, cultivando así en nuestros niños la cultura ancestral y la identidad propia de cada lugar.

### **1.2.3. Prognosis**

Al no realizar esta investigación, los juegos recreativos tradicionales se quedarán en el olvido y serán reemplazados por la tecnología sin trascendencia, convirtiéndose así los niños en personas sedentarias, con enfermedades globalizadas como la obesidad, tratamos con esta investigación de reencontrarnos con nuestra cultura que ha perdido mucho espacio en la actualidad, los juegos recreativos permitirán que los niños desarrollen sus capacidades psicomotrices e ingresen en una actividad física recreativa.

### **1.2.4. Formulación del problema**

¿Cómo los juegos recreativos inciden en la integración educativa del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “Santa Ana”, de la ciudad de Sangolquí, Provincia de Pichincha, en el periodo noviembre 2010, marzo 2011?

### **1.2.5. Interrogantes**

- ¿Cómo ha influenciado las costumbres de juegos procedentes del extranjero?
- ¿Se debe usar la tecnología para difundir lo costumbrista y ancestral de nuestro país?
- ¿Cuáles son los juegos populares tradicionales?
- ¿Influye en la actitud de los niños la tecnología?
- ¿Cómo influyen en las tradiciones y costumbres la poca comunicación con padres y abuelos?
- ¿Se ha perdido la convivencia social entre generaciones?

### **1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.**

**CAMPO:** DEPORTIVO

**AREA:** CULTURA FÍSICA

**ASPECTO:** JUEGOS RECREATIVOS

**TEMA:** LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA INTEGRACIÓN EDUCATIVA DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACION BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”, DE LA CIUDAD DE SANGOLQUI, CANTON RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA, PERIODO NOVIEMBRE 2010 MARZO 2011.

**DELIMITACION ESPACIAL:** APLICADO A LOS 33 ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ANA”, DE LA CIUDAD DE SANGOLQUI, DEL CANTON RUMIÑAHUI DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA.

**DELIMITACION TEMPORAL:** NOVIEMBRE DEL 2010 – MARZO 2011.



### 1.3. JUSTIFICACION

La presente investigación es **novedosa** por que dentro de la ciudad de Sangolquí, se están perdiendo en la juventud toda clase de juegos tradicionales, por el ingreso de la tecnología.

Es **factible**, porque los estudiantes del Octavo Año de educación básica, de la Unidad Educativa “Santa Ana”, están inmerso en el mundo de la tecnología globalizada, y se han dejado a un lado todo tipo de juegos tradicionales, que aplicados activaran y desarrollaran en ellos una cultura de aceptación hacia sus raíces, se incrementará su psicomotricidad y permitirá optimizar su imaginación.

Es **importante** porque mediante estos desarrollamos un canal de conexión hacia las actividades deportivas recreativas y podemos crear en ellos una cultura de deporte permitiéndoles así desarrollarse deportivamente y crear un semillero para deportistas de elite en un futuro en el Cantón Rumiñahui.

De **interés** por cuanto la comunidad educativa podrá integrarse a través de actividades recreativas que permitirá fortalecer el aspecto físico y sobre todo la parte afectiva, rescatando los valores que en los últimos tiempos se han perdido.

Es de **impacto**, la presente investigación se relaciona con rescatar los juegos recreativos tradicionales de la zona y se enfoca, orienta, dirige con tecnología hacia lo virtual que permitirá una mejor aceptación de la comunidad educativa.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. General**

Recuperar los juegos recreativos tradicionales en los estudiantes del Octavo Año de Educación Básica de Unidad Educativa “Santa Ana”, de la ciudad de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha, en el período noviembre 2010 a marzo 2011.

### **1.4.2. Específico**

- Determinar la no practica de los juegos tradicionales.
- Identificar juegos tradicionales propios de la localidad.
- Implementar la práctica de los juegos recreativos

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEORICO**

#### **2.1. Antecedentes Investigativos**

Sobre el tema de investigación en la Unidad Educativa Particular “Santa Ana” no existe un proyecto relacionado a los Juegos Recreativos y su incidencia en la integración educativa, pero si encontramos datos relacionados con el tema a nivel nacional e internacional.

En la Universidad Técnica de Ambato, en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación carrera de Cultura Física, se encuentra la tesis (Los Juegos Recreativos Tradicionales y su Incidencia en la Integración educativa del Colegio Universitario “Juan Montalvo” del Cantón Ambato año lectivo 2008-2009) cuyo autor es el Sr. Aguirre Cevallos Geovanny Vinicio el mismo que realiza las siguientes conclusiones:

- Con el presente trabajo hemos logrado integrar a los alumnos del Colegio Universitario Juan Montalvo, motivándolos a llevar un recuerdo, una sana y buena amistad.

- Recordar los juegos tradicionales ya olvidados por la juventud de este tiempo.
- Regenerar el trabajo en grupo ya que se carecía de ello.

## **2.2. Fundamentación filosófica**

El ser humano desde que empieza su infancia aprende a través del juego por lo que no debemos olvidar que la actividad lúdica es el método más adecuado para cambiar su conducta, desarrollando en el niño su habilidad de imaginación e integración con sus pares.

Los juegos recreativos son actividades que se transmiten de generación en generación los abuelos a los padres y estos a sus hijos , la actividad recreativa existe en todo el mundo con pequeñas diferencias en las reglas dependiendo del lugar, existe juegos recreativos tanto para niñas como para niños por el mismo placer de jugar dependiendo de la edad , ellos son quienes deciden cuando y como se juegan, imponen reglas de fácil comprensión, no requieren de material costoso son simples de conseguir y pueden practicar en cualquier momento y lugar.

Es muy importante en el ámbito educativo la actividad lúdica para transmitir a las niñas y niños características, valores que en los últimos tiempos se a deteriorado, además conociendo los juegos recreativos de diferentes regiones permitirá conocer sus historias y realidades.

**Fundamentación Ontológica.-** La presente investigación tiene como objetivo la integración con los diferentes actores en el conocimiento y práctica de los juegos recreativos tradicionales propios de la localidad ,para rescatarlos y difundirlos a las nuevas generaciones, Los juegos tradicionales benefician al ser humano en todas las etapas de su existencia favoreciendo su formación psicomotriz.

**Fundamentación Epistemológica.-** La actividad lúdica en todas sus dimensiones facilita el aprendizaje escolar, El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

**Fundamentación Axiológica.-** Desde la existencia del hombre el juego ha estado presente lo que ha permitido la integración social y el cambio de conducta del ser humano promulgando los valores del juego limpio en todas las competencias deportivas y recreativas.

**Fundamentación Pedagógica.-** La enseñanza - aprendizaje lúdica, permite que a través de juegos el estudiante capte la esencia del mensaje, lo aplique, lo aprenda, es decir aplicamos competencias. Saber ser, saber como hacer.

### **2.3. Fundamentación legal**

## **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA**

Artículo 82 dice:

“El Estado protegerá, estimulará, promoverá y coordinará la cultura física, el deporte y la recreación como actividades para la formación integral de las personas. Proveerá de recursos e infraestructura que permita la masificación de dichas actividades”.

En la sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

**RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR**

**En el Capítulo primero Inclusión y equidad**

Art. 340.-El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo.

El sistema se articulará al Plan Nacional de Desarrollo y al sistema nacional descentralizado de planificación participativa; se guiará por los principios de universalidad, igualdad, equidad, progresividad, interculturalidad, solidaridad y no discriminación; y funcionará bajo los criterios de calidad, eficiencia, eficacia, transparencia, responsabilidad y participación.

El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte.

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

## **La Ley del Deporte.**

Art. 2.- Para el ejercicio de la cultura física, el deporte y la recreación, al Estado le corresponde:

Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y de recreación de la población ecuatoriana así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte, la educación física y la recreación.

Proveer los recursos económicos e infraestructura que permitan masificar estas actividades.

## **CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

### Capítulo III

#### Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.



## Declaraciones

Declaración de los Derechos y Deberes del hombre (ago/26/1789), en el artículo 15 “Toda persona tiene derecho a descanso, a una honesta recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre, en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico”.

Declaración Universal de los Derechos Humanos (10/dic./1948), establece en su artículo 2 “Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas.

La participación ciudadana, la interculturalidad, el fomentar activas las costumbres y tradiciones de la localidad, región, a nivel nacional, el respeto a lo ancestral, y a las diversas culturas, con costumbres propias de un territorio.

## **ACUERDOS INTERNACIONALES**

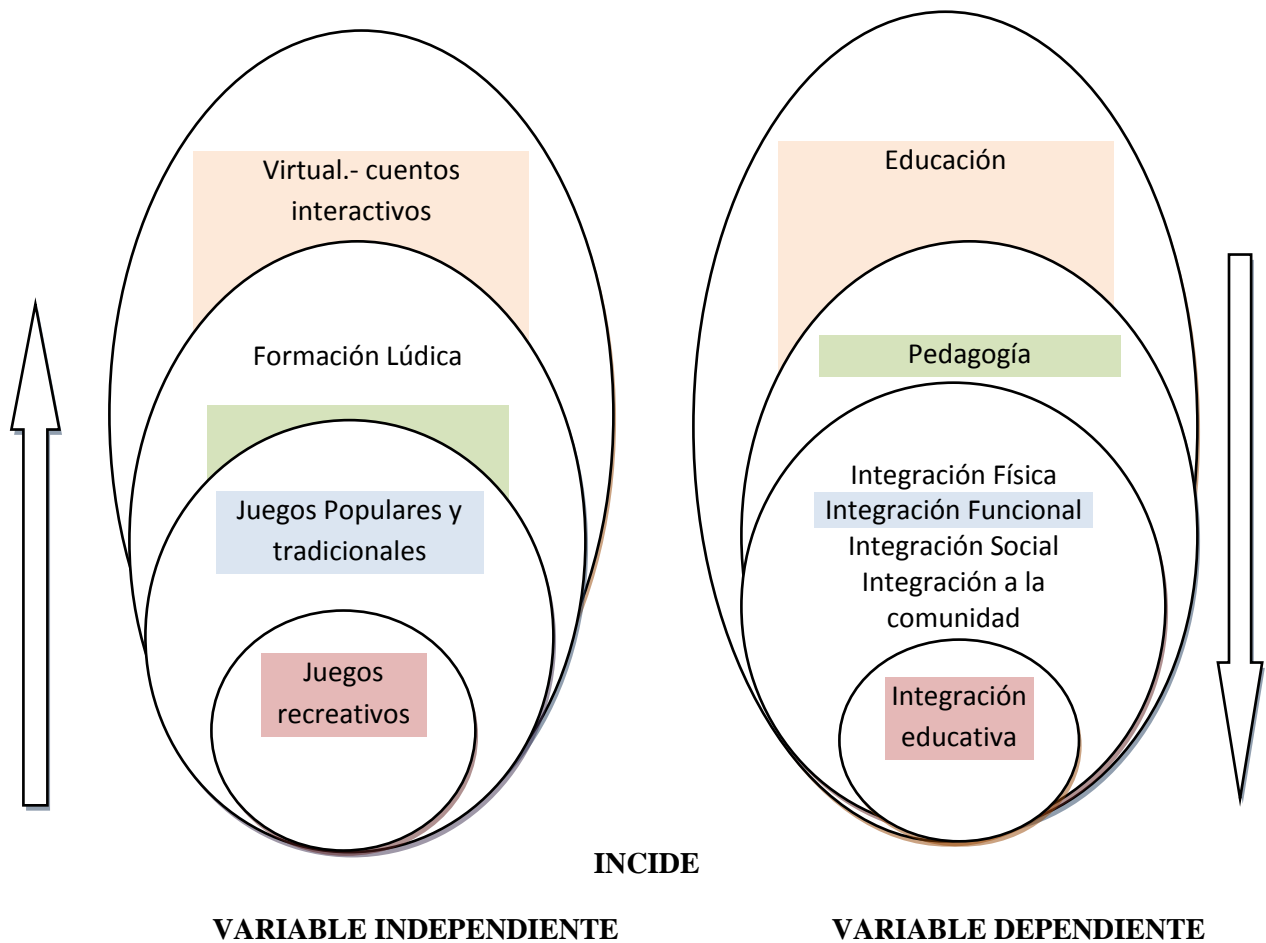
Conferencia ONU sobre Asentamientos Humanos, Hábitat y Medio Ambiente, realizada en 1976 en Vancouver – Canadá, “...que la RECREACIÓN es necesidad fundamental del hombre contemporáneo...”.

Asamblea General ONU de 1980, establece que, para el hombre “después de la nutrición, salud, educación, vivienda, trabajo y seguridad social, la RECREACIÓN debe considerarse como una necesidad básica y fundamental para

su desarrollo”, Reconociendo a la Recreación, como una NECESIDAD y DERECHO de todo ser humano.

#### 2.4. Categorías fundamentales

**GRAFICO 2**



Elaborado por José A. Sánchez B.

## **VARIABLE INDEPENDIENTE**

**Juegos Recreativos.-** Son actividades que proporcionan al individuo satisfacción y consecuentemente mantienen el equilibrio psicológico colaborando en el desarrollo de las personas.

Fue formulado por Casuí, considera al juego como resultante fatal del crecimiento el juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico.

Casuí afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

© Edufuturo Pichincha - Ecuador 2010

### **Juego Popular.-**

Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico. (Carmen Cervantes Trigueros. 1998).

### **Juego Tradicional.-**

“Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”.

(Carmen Cervantes Trigueros. 1998).

Los juegos populares y tradicionales son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día.

[html.rincondelvago.com/pedagogia-del-ocio.html](http://html.rincondelvago.com/pedagogia-del-ocio.html)

### **Formación Lúdica.-**

Hay mucho aprendizaje en el juego. Apoyamos los procesos de desarrollo personal y organizacional en la vivencia lúdica que permite trascender hacia una experiencia poética. En todas las civilizaciones, los niños aprenden a relacionarse y sociabilizar a través de esta actividad y en algunas culturas, inclusive aprenden el oficio familiar; estos argumentos y años de experiencia en la materia nos permiten utilizar el juego como herramienta clave.

Darnos cuenta de nuestro comportamiento en una actividad lúdica nos permite reflexionar sobre nuestra actuación en la vida personal y laboral. Este es el primer paso en todo proceso de cambio, saber que queremos cambiar.

Las actividades focalizadas de esta manera son agradables, dinámicas y divertidas, pasamos rápidamente del simple conocimiento, al dominio de la destreza y en un futuro al cambio de actitud.

## **Método Lúdico o de Juego de Enseñanza**

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

<http://www.suelosinteractivos.com/recursos-interactivos/juegosinteractivos.html>

## **Virtualidad**

La virtualidad no es un algo nuevo en la historia de la humanidad. Desde el mito de la caverna de Platón pasando por las imágenes o leyendas de la Edad Media, hasta la visión; no desde la fe de la percepción cristiana de la eucaristía, la virtualidad, entendida como semblanza de realidad (pero no real), ha estado siempre presente entre nosotros. La diferencia radica en que mientras a lo largo de la historia el potencial de la virtualidad residía en la imaginación, en las ideas, en las creencias, hoy día, manteniendo todavía vivo –por suerte– ese potencial, la tecnología nos brinda la posibilidad de, incluso, visionarlo con nuestros propios ojos, reconstruir la imaginación, de hacer realidad visual nuestras ideas. Se trata de lo que paradójicamente llamamos “realidad virtual”. Hoy existe, además, la posibilidad ampliamente difundida de construir auténticas comunidades virtuales, es decir, espacios no físicos y atemporales de interacción humana.

**La virtualidad** nos ofrece la posibilidad de crear entornos nuevos de relación, y como tales, deben de ser tratados de forma distinta para extraer de ellos el máximo de su potencial. La riqueza de estos nuevos entornos, todavía en fase de exploración, es enorme y su poder reside en nuestra capacidad de saber usarlos al máximo de sus posibilidades. Debemos cambiar de hábitos, ser creativos, para rendir en este nuevo medio mientras podamos hacerlo. En la generalización del aprendizaje para el uso, y para el saber estar y saber participar en ese medio, está la clave del éxito.

**Cuentos Interactivos.**- Como dice la palabra, son aquellos cuentos que no sujetamos en nuestras manos, los vemos virtualmente (en internet, en la televisión, etc). Estos cuentos se han hecho muy populares en estos tiempos que corren, en los que internet ya forma parte de nuestras vidas. Destacan principalmente porque los personajes de dichos cuentos, hablan con nuestros pequeños y requieren su colaboración. Es decir, interactúan con el que le está viendo y le pide su ayuda y colaboración.

[www.universalsbaby.com](http://www.universalsbaby.com)

## **VARIABLE DEPENDIENTE**

### **EDUCACION**

La **educación**, el proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

## **PEDAGOGIA**

La **pedagogía** es el conjunto de saberes que se encarga de la educación como fenómeno específicamente humano y típicamente social. Para gran parte de los pedagogos Se trata de una ciencia aplicada de carácter psicosocial, cuyo objeto de estudio es la educación. Para la mayor parte de la comunidad científica, e incluso para alguno de los padres de la Pedagogía, es una aplicación práctica de la psicología de la educación definen a la pedagogía como la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. Tiene como objetivo proporcionar guías para planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechando las aportaciones e influencias de diversas ciencias, como la psicología (del desarrollo, personalidad, súper dotación, educativa, social), la sociología, la antropología, la filosofía, la historia y la medicina, entre otras. Luego, el pedagogo es el experto en educación formal y no formal que investiga la manera de organizar mejor sistemas y programas educativos, con el objeto de favorecer al máximo el desarrollo de las personas y las sociedades. Estudia la educación en todas sus vertientes: escolar, familiar, laboral y social.

## **TIPOS DE INTEGRACION**

### **Integración Educativa.-**

Birch (1974) define la integración educativa como un proceso que pretende unificar las educaciones ordinaria y especial con el objetivo de ofrecer un conjunto de servicios a todos los niños, en base a sus necesidades de aprendizaje.

### **Integración Física.-**

La actuación educativa se lleva a cabo en centros de Educación Especial contruidos junto a centros ordinarios, pero con una organización segregada; de esta manera se comparten espacios comunes, como el patio o los comedores.

### **Integración Funcional.-**

Se considera que esta se articula en tres niveles de menor a mayor integración funcional:

- Utilización de los mismos recursos por parte de los alumnos deficientes y los alumnos de centros ordinarios, pero en momentos diferentes.
- Utilización simultánea de los recursos por parte de los dos grupos.
- Utilización de algunas instalaciones comunes, simultáneamente y con objetivos educativos comunes.

### **Integración Social.-**

Supone la inclusión individual de un alumno considerado deficiente en un grupo-clase ordinario, sería la única forma verdadera de integración, según algunos.



## **Integración a la Comunidad.-**

Es la continuación, durante la juventud y vida adulta, de la integración educativa o escolar.

En la actualidad esta clasificación no tiene mucha razón de ser. La integración educativa es una y le da cuando el niño con necesidades educativas especiales participa de un modelo educativo único y general, que contempla las diferencias y se adapta a las características de cada alumno, al margen de que comparta espacios comunes, que es algo fundamental, pero no suficiente. Puede ocurrir que niños ubicados a tiempo completo en aulas ordinarias estén totalmente desintegrados porque no se les presta atención, ni participan de las tareas del resto del grupo, en definitiva porque están marginados dentro de la misma aula.

### **2.5. Hipótesis**

Los juegos recreativos inciden en la integración educativa de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa particular “Santa Ana” de la ciudad de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha, periodo noviembre 2010 marzo 2011.

Hi “los juegos recreativos **si** inciden en la integración educativa del octavo año de básica de la unidad educativa particular “Santa Sana”, de la ciudad de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha, periodo noviembre 2010 marzo 2011

Ho.- los juegos recreativos **no** inciden en la integración educativa del octavo año de básica de la unidad educativa particular “Santa Ana”, del la ciudad de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha, periodo noviembre 2010 marzo 2011.

## **2.6. Señalamiento de variables**

VARIABLE INDEPENDIENTE: Los juegos recreativos

VARIABLE DEPENDIENTE: Integración educativa

PALABRA VINCULANTE: Incide

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1. Modalidad Básica de la investigación**

Cualitativa y cuantitativa

- **De campo.-**

La presente investigación es de campo por cuanto se realiza en el lugar de los hechos, en el Octavo año de básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, lo que permite analizar el problema directamente donde se adquirió la información.

- **Bibliográfica.-**

La presente investigación es bibliográfica por cuanto se ha revisado diferentes textos, revistas, páginas web de diferentes autores, para obtener información veraz y precisa.

### 3.2. Nivel o tipo de investigación

- **Exploratorio.-** Investigamos si los juegos recreativos tradicionales y populares de la zona están presentes en la actividad física y recreativa en la comunidad de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana”.
- **Descriptivo.-** Los juegos tradicionales y populares son poco practicados en la actividad física de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, la inclinación por la disciplina del fútbol y baloncesto es más evidente aunque en la práctica no se utilizan las técnicas adecuadas, los estudiantes se concentran en juegos tecnológicos (celular) para divertirse en sus horas libres.
- **De intervención social.-** Es social debido a que se analiza la problemática socio-educativa y plantea la posibilidad de una solución.

### 3.3. Población y muestra

#### POBLACION

Esta investigación está dirigida a los estudiantes del Octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana” de la ciudad de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha, el cual cuenta con una población de 33 estudiantes.

Profesores Cultura Física: 02

El total de la población es de 35 en el cual nosotros investigamos, cuyos nombres constan en los anexos respectivos.

### **MUESTRA**

El total de la población universo es de 33 estudiantes, 14 hombres y 19 mujeres.

Simbología:

$N =$  población (35)

### 3.4. Operacionalización de variables

#### VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Recreativos

CUADRO 2

Conceptualización	Categoría	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
<p>-Juegos recreativos Son actividades que proporcionan descanso, diversión, la participación es voluntaria, permitiendo el desarrollo físico motor y la capacidad creativa del individuo</p> <p>Formación Lúdica.- Hay mucho aprendizaje en el juego los niños aprenden a relacionarse y sociabilizar a través de esta actividad. .</p> <p>-Cuentos interactivos.- Como dice la palabra, son aquellos cuentos que no sujetamos en nuestras manos, los vemos virtualmente (en internet, en la televisión, etc). Estos cuentos se han hecho muy</p>	<p>Populares</p> <p>Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico</p> <p>Tradicionales.- “Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”</p> <p>Tecnología.- es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las</p>	<p>Juegos locales</p> <p>Regionales O propios de la zona</p> <p>Quienes los practican</p> <p>Se dan a conocer de generación en generación</p>	<p>¿Qué resultados tenemos con la práctica de los juegos recreativos?</p> <p>¿Prácticas semanales de juegos recreativos?</p> <p>Cuáles son los juegos populares?</p> <p>Como se socializa?, como se difunde?</p>	<p>Observación</p> <p>Estudiantes docentes.</p> <p>Encuesta</p> <p>Estudiantes</p> <p>Padres de familia docentes</p> <p>Entrevista , profesor de cultura física</p> <p>Instrumento el cuestionario</p>

<p>populares en estos tiempos que corren, en los que internet ya forma parte de nuestras vidas. Destacan principalmente porque los personajes de dichos cuentos, hablan con nuestros pequeños y requieren su colaboración. Es decir, interactúan con el que le está viendo y le pide su ayuda y colaboración.</p>	<p>necesidades de las personas. Es una palabra de origen griego, τεχνολογία, formada por <i>téchnē</i> (τέχνη, “arte, técnica u oficio”) y <i>logía</i> (λογία), el estudio de algo. Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al conjunto de todas. Cuando se lo escribe con mayúscula, tecnología puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías, como a educación tecnológica, la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes.</p>			
---	--	--	--	--

Elaborado por José A. Sánchez B.

OPERACIONALIZACION VARIABLE DEPENDIENTE.- Integración Educativa

**CUADRO 3**

Conceptualización	Categoría	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos
<p>Integración educativa.- Birch (1974) define la integración educativa como un proceso que pretende unificar las educaciones ordinaria y especial con el objetivo de ofrecer un conjunto de servicios a todos los niños, en base a sus necesidades de aprendizaje.</p> <p>Unión de los miembros de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, estudiantes, docentes y padres de familia</p>	<p>Socio educativo.- - Consecución de logros con significación personal y social (Conocer-Hacer personal y socialmente). Se reconoce como “no-neutral” ante la injusticia, sin adoctrinamiento.</p>	<p>Estudiantes</p> <p>Docentes</p>	<p>Conocimiento de los juegos recreativos propios de la zona</p> <p>Enseñanza de los juegos recreativos</p>	<p>Observación</p> <p>Encuesta</p> <p>Entrevista.</p> <p>Instrumento el cuestionario</p>

Elaborado por José A. Sánchez



### **3.5. Plan de recolección de información**

Tiene validez y confiabilidad. La técnica para recolectar información en esta investigación es la encuesta, por ser la manera rápida de llegar al estudiantado.

Encuestas estructuradas.-

Dirigidas a los estudiantes del Octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana” de la ciudad de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha.

### **3.6. Plan de procesamiento de la información**

Una vez elaboradas las técnicas de investigación, se procederá a la aplicación de los mismos a la población o universo, de manera directa entre el investigador y los sujetos investigados.

En la observación

El procedimiento para el análisis de datos será codificar las respuestas de las encuestas, utilizaremos un código para cada pregunta y para cada variable, para luego elaborar la matriz de datos codificados.

## CAPITULO IV

### 4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

#### 4.1. Análisis de los resultados

**PLAN DE INVESTIGACIÓN DE CAMPO  
CUADRO 4**

ACTIVIDAD	INICIO	APLICACIÓN			FINALIZACIÓN
	FECHA	FECHA 15-12-2010	FECHA 17-12-2010	FECHA 17-12-2010	FECHA
		OBSERV.	ENCUESTA	ENTREVISTA A	EVALUACIÓN
AUTORIZACIÓN	14 Noviembre 2010				OBSERVACION
TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	15 – Diciembre 2010.	10 personas	60 personas	Lcdo. Jorge Terán Docente de cultura Física Unidad Educativa “Santa Ana”	
RECOLECCIÓN DE DATOS	05 Enero 2011	.	.	.	
TABULACIÓN	08 Enero 2011	09-enero 2011	10,11,12,13 de Enero 20011		
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	25 Enero 2011		27,28 Enero 2011		
INFORME FINAL CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES CUALITATIVAS	20 Febrero 2011				26 Febrero 2011

Elaborado por José A. Sánchez B.

Fuente La Investigación.

## **4.2 Interpretación de datos**

### Interpretación de Resultados de la Observación

En la observación realizada a los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Ana el 15 de Diciembre del 2010 a las 12h15.

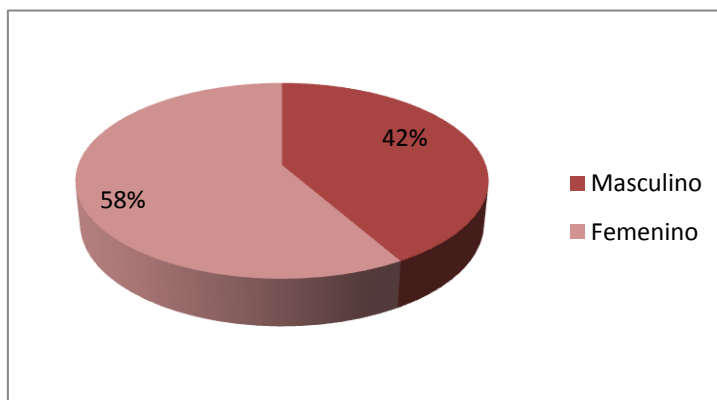
Al aplicar el juego recreativo tradicional propio de la zona “los cocos”, aplicada a 5 hombres y 5 mujeres se determina que en un 60% conoce, 90% coordina, 90% participa, 40% se adapta y el 40% se integra al juego recreativo tradicional.

**ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS DE LA ENCUESTAS  
APLICADAS A DOCENTES ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA DE  
LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”**

**TABLA 1**

Género

Respuesta	Frecuencia	%
Masculino	25	42%
Femenino	35	58%
Total	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 3**

ELABORADO POR: José A Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

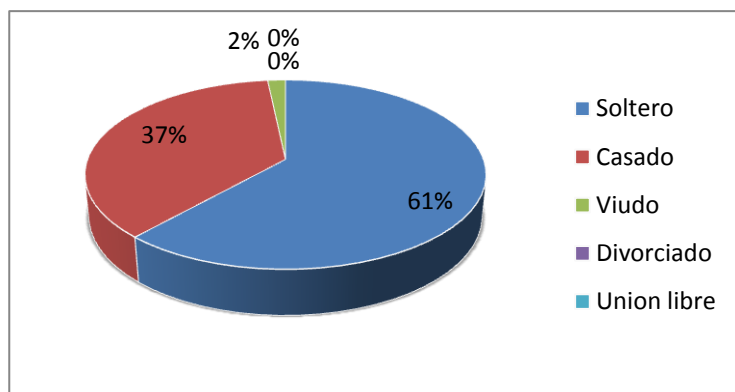
**ANALISIS E INTERPRETACION.**

De la muestra tomada el 58% corresponde al sexo femenino, mientras tanto que el 42% son de sexo masculino.

Dentro de la población el mayor porcentaje se inclina a las mujeres y en menor porcentaje le corresponde a los varones.

**TABLA 2**  
**Estado Civil**

Detalle	Frecuencia	%
Soltero	37	62%
Casado	22	36%
Viudo	1	2%
Divorciado	0	0%
Unión libre	0	0%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 4**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

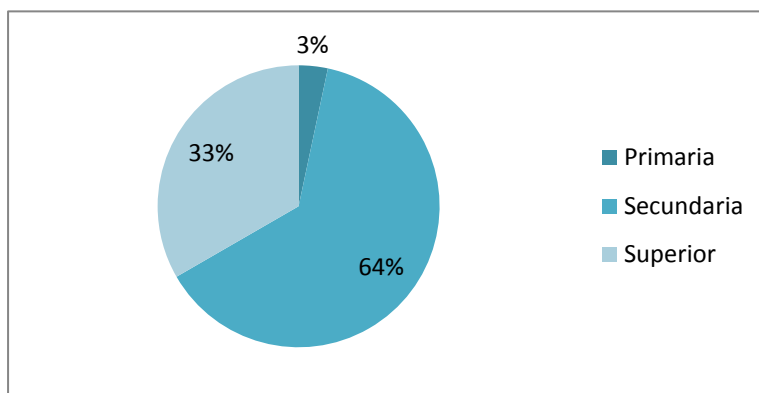
#### ANALISIS E INTERPRETACION.

De la muestra tomada el 62% de la población es de estado civil soltero, el 36% de la población es de estado civil casado, el 2% de la población es viudo y no tenemos casos de Divorcios ni unión libre por lo que corresponde al 0%.

Se determina que la mayoría de la población es de estado civil soltero.

TABLA 3  
**3.- Instrucción Educativa**

Respuesta	Frecuencia	%
Primaria	2	4%
Secundaria	38	63%
Superior	20	33%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 5**

ELABORADO POR: José A Sánchez B

FUENTE. La Investigación

**ANALISIS E INTERPRETACION.**

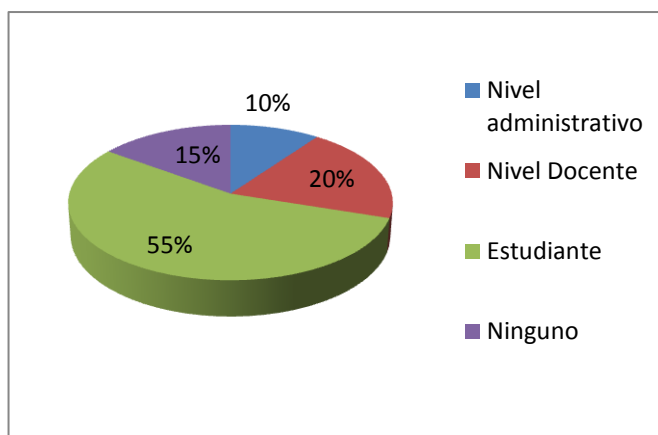
De la muestra tomada 63% de la población tienen instrucción secundaria, el 33% de la población tienen instrucción Superior, mientras tanto que el 4% de la población tiene instrucción primaria.

Se deduce que la mayor parte de la población posee instrucción educativa media y en menor porcentaje instrucción educativa básica.

#### 4.- Qué función ocupa en la institución?

TABLA 4

Respuesta	Frecuencia	%
Nivel administrativo	6	10%
Nivel Docente	12	20%
Estudiante	33	55%
Ninguno	9	15%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 6**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

#### ANALISIS E INTERPRETACION.

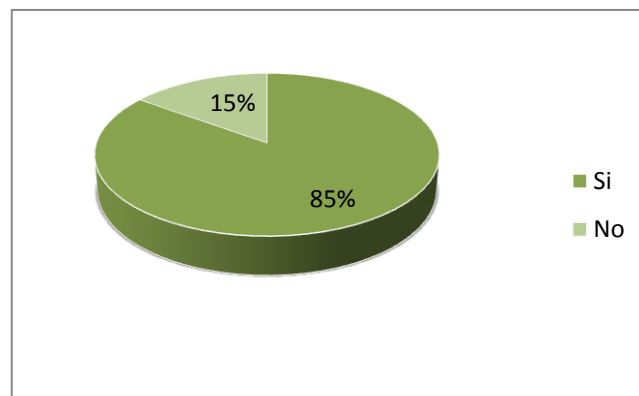
De la muestra tomada el 55% de la población corresponden a estudiantes, el 20% de la población corresponden al personal Docente, el 15% de la población corresponde a los padres de familia, el 10% de la población pertenecen al área Administrativa.

Se deduce que la mayor parte de la población corresponde a estudiantes.

5.- ¿Sus padres o familiares le han comentado sobre la práctica de los juegos tradicionales?

**TABLA 5**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	51	85%
<b>No</b>	9	15%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 7**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

#### ANALISIS E INTERPRETACION.

De la muestra tomada el 85% Los padres o familiares les han comentado sobre la práctica de juegos tradicionales mientras que el 15% de la población no les han comentado sobre los juegos tradicionales.

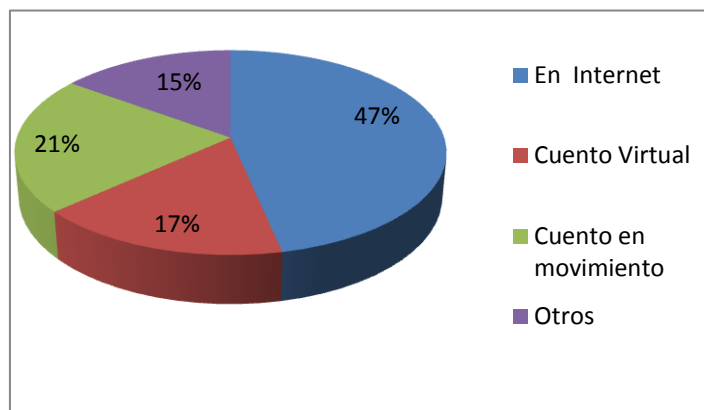
Se deduce que la mayoría de la población educativa comenta sobre la práctica de juegos recreativos.



6.- Ha visto usted juegos populares aplicados en?

**TABLA 6**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En Internet	28	46%
Cuento Virtual	10	17%
Cuento en movimiento	13	22%
Otros	9	15%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 8**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

#### ANALISIS E INTERPRETACION.

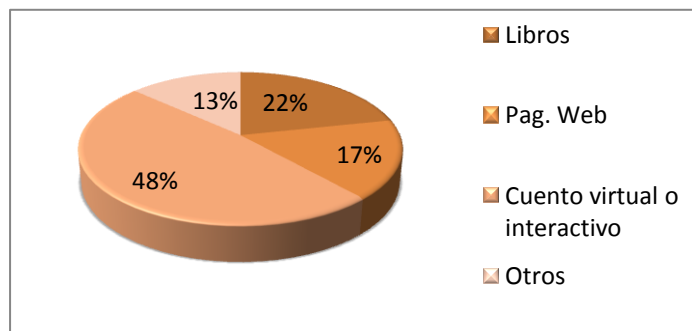
De la muestra tomada el 46% de la población ha visto juegos populares aplicados en Internet, el 17% de la población Conoce de los juegos populares por medio de cuentos virtuales, el 22% de la población los conoce los juegos populares por medio de cuentos en movimiento y por ultimo tenemos el 15% de población los han conocido de otras formas.

Se deduce que la mayor parte de la población educativa conoce referente a los juegos populares y tradicionales; y una minoría a practicado este tipo de juegos.

7.- Le gustaría aprender sobre los juegos tradicionales populares de su localidad a través de?

**TABLA 7**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Libros	13	22%
Pag. Web	10	17%
Cuento virtual o interactivo	29	48%
Otros	8	13%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 9**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

#### ANALISIS E INTERPRETACION.

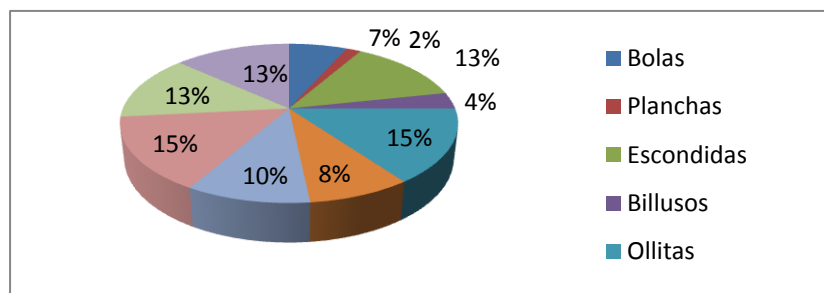
De la muestra tomada el 22% de personas encuestadas dicen que les gustaría aprender sobre los juegos tradicionales populares de su localidad a través de libros, el 17% de la población señalan que les gustaría conocer del tema a través de páginas Web, el 48% de la población le gustaría conocer del tema por medio de cuentos virtuales o interactivos y por último el 13% de la población manifestó que le gustaría conocer de una manera diferente.

Se deduce que el 65% de la población educativa le gustaría conocer sobre los juegos recreativos populares y tradicional de una manera virtual es decir aplicado en tecnología.

8.- Cuál de los juegos tradicionales le resultan conocidos?

**TABLA 8**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Bolas	4	7%
Planchas	1	2%
Escondidas	8	14%
Billusos	2	3%
Ollitas	9	15%
Ishpingas	5	8%
Cocos	6	10%
Rayuela	9	15%
Floron	8	13%
El gato y el ratón	8	13%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 10**

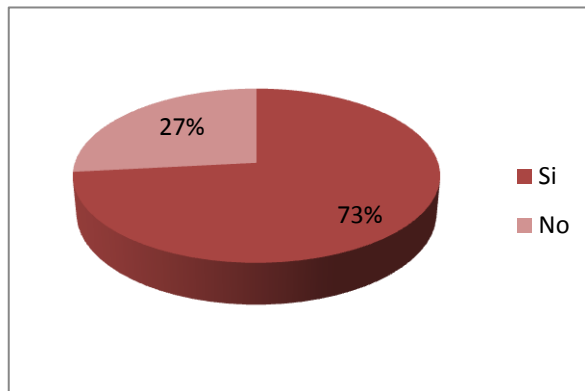
ELABORADOPOR: José A Sánchez B.  
FUENTE. La Investigación

ANALISIS E INTERPRETACION.- De la muestra tomada el 7% de la población afirma que le resultan conocidos los juegos tradicionales Bolas(Canicas), el 2% de la población conoce el juego las planchas, el 14% de la población conocen el juego tradicional las escondidas, el 3% de la población conoce el juego tradicional los billusos, el 15% de la población han jugado al juego tradicional las ollitas, el 8% de la población conocen del juego tradicional las ishpingas, el 10% de la población conocen del juego tradicional los cocos, el 15% de la población conocen del juego tradicional la rayuela, el 13% de la población conocen del juego tradicional el florón, y el 13% de la población conocen del juego tradicional el gato y el ratón. Se deduce que los juegos populares y tradicionales mas conocidos son; las ollitas, la rayuela, las escondidas, por estudiantes mujeres, y en un porcentaje mínimo las planchas practicado por varones.

9.- Alguna ocasión en esta Unidad Educativa ha practicado algún juego tradicional?

**TABLA 9**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	44	73%
<b>No</b>	16	27%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 11**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

## ANALISIS E INTERPRETACION

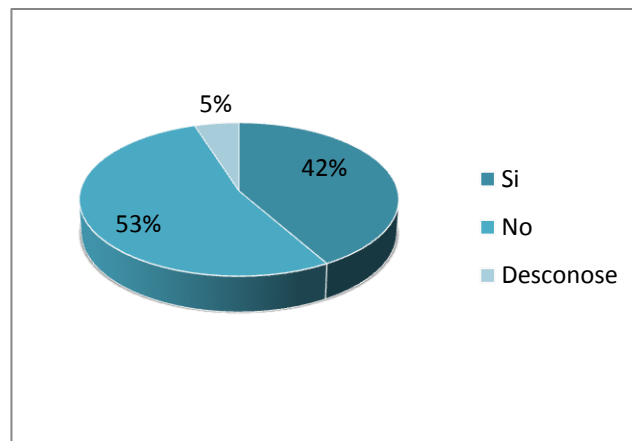
De la muestra tomada el 73% de la población encuestada si ha practicado juegos tradicionales en la Unidad Educativa y el 27% de la población no ha practicado juegos tradicionales en la Unidad Educativa.

Se deduce que la mayoría de la población educativa ha practicado algún juego tradicional.

10.- ¿Cree usted que los juegos actuales son más divertidos que los juegos tradicionales?

**TABLA 10**

Respuesta	Frecuencia	%
Si	25	42%
No	32	53%
Desconoce	3	5%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 12**

ELABORADO POR: José A Sánchez B

FUENTE. La Investigación

## ANALISIS E INTERPRETACION

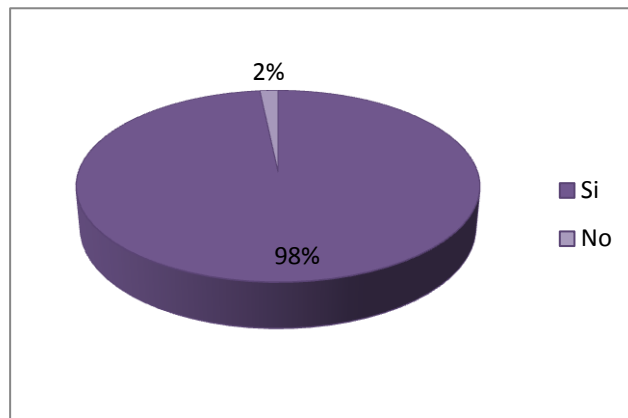
De la muestra tomada el 42% de la población cree que los juegos actuales son más divertidos que los juegos tradicionales, el 53% de la población piensa que los juegos actuales no son más divertidos que los juegos tradicionales y finalmente tenemos que el 5% de la población desconoce si los juegos actuales son más divertidos que los tradicionales.

Se deduce que no se quiere perder la identidad cultural al seguir practicando, difundiendo de los juegos recreativos populares y tradicionales

11.- ¿Le gustaría que en la Unidad Educativa se practiquen estos juegos tradicionales?

**TABLA 11**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	59	98%
<b>No</b>	1	2%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 13**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

## ANALISIS E INTERPRETACION

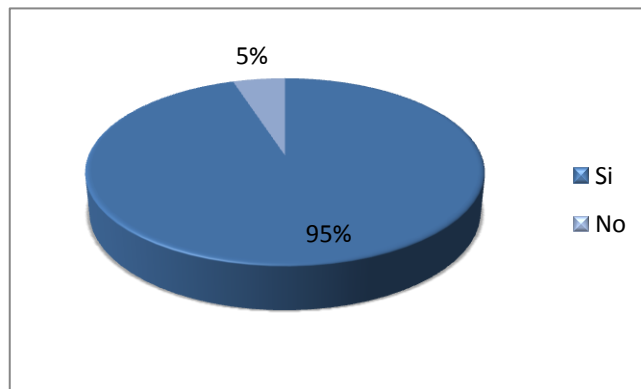
De la muestra tomada el 98% de la población encuestada si le gustaría que en la Unidad Educativa se practiquen juegos tradicionales mientras que el 2% de la población no le gustaría que se practiquen estos juegos en la Unidad Educativa.

Se deduce que es imperioso que en la unidad educativa se practique y difunda los juegos tradicionales.

12.- ¿Cree usted que estos juegos recreativos ayudarían a la integración educativa?

**TABLA 12**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Si	57	95%
No	3	5%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 14**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

#### ANALISIS E INTERPRETACION

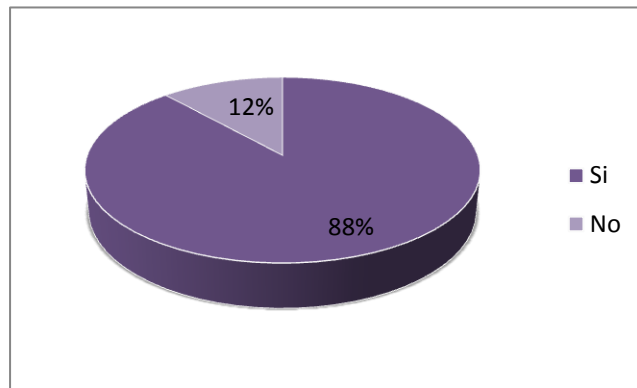
De la muestra tomada el 95% de la población consideran que los juegos recreativos ayudaran a la integración educativa, mientras que el 5% creen que los juegos recreativos no ayudaran a la integración Educativa.

Se deduce que se debe fundamentar al dar la importancia debida en la integración educativa e practicar los juegos recreativos populares, tradicionales

13.- ¿Le gustaría compartir estos juegos con Estudiantes, Docentes y Padres de Familia?

**TABLA 13**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	53	88%
<b>No</b>	7	12%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 15**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

## ANALISIS E INTERPRETACION

De la muestra tomada el 88% de la población manifiesta que si le gustaría compartir los juegos recreativos con la Comunidad Educativa, mientras que el 12% no les gustaría compartir los juegos tradicionales.

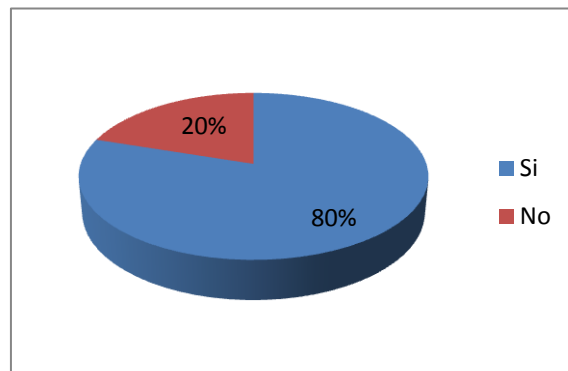
Se deduce que en la casa, comunidad se debe participar, practicar y difundir los juegos recreativos populares, tradicionales.



14.- ¿Cree usted que los juegos tradicionales se han perdido en la actualidad?

**TABLA 14**

Respuesta	Frecuencia	%
Si	48	80%
No	12	20%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 16**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

#### ANALISIS E INTERPRETACION

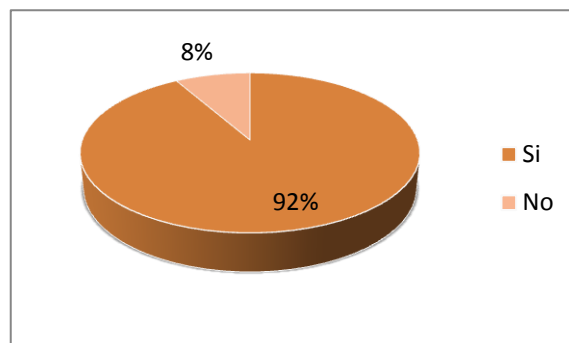
De la muestra tomada el 80% de la población manifiestan que los juegos tradicionales se han perdido en la actualidad mientras que el 20% de la población cree que los juegos tradicionales no se han perdido que se mantienen.

Se deduce que al no difundir la práctica de juegos recreativos tradicionales y populares se va perdiendo la identidad cultural

15.- ¿Cree usted que en la practica dela Cultura Física deberían estar presente los juegos recreativos tradicionales?

**TABLA 15**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Si	55	92%
No	5	8%
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>



**GRAFICO 17**

ELABORADO POR: José A. Sánchez B.

FUENTE. La Investigación

## ANALISIS E INTERPRETACION

De la muestra tomada el 92% de la población creen que en la práctica de la cultura física deberían estar presentes los juegos recreativos tradicionales, mientras que el 8% de la población creen que no se deben practicar los juegos recreativos en la cultura física.

Es importante que se aplique como noción cognitiva de competencias los juegos recreativos populares tradicionales en la práctica de cultura física.

## **ENTREVISTA**

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

### **OBJETIVO:**

Levantar información relevante de los juegos recreativos tradicionales y populares.

El día miércoles 15 de diciembre del 2010 a las 12H15, se entrevisto al Lcdo. Jorge Terán Docente de Cultura Física de la Unidad Educativa Santa Ana, a quién se le realizó las siguientes preguntas:

#### **1.- ¿Qué son los juegos recreativos?**

Son actividades físicas que proporcionan al ser humano diversión y satisfacción consecuentemente mantienen el equilibrio psicológico.

#### **2.- ¿Qué son los juegos recreativos tradicionales y populares?**

En si son las mismas actividades recreativas, diferenciándose que los juegos tradicionales se practican todo el tiempo, mientras que los juegos populares en ciertas épocas del año, ejemplo en festividades de una comunidad.

#### **3.- ¿Se practican los juegos tradicionales ancestrales propios de la zona?**

La juventud a perdido la tradición de la práctica de ciertos juegos ancestrales y más bien se han dedicado a los juegos electrónicos por la facilidad que brinda la tecnología.

#### **4.- ¿Cree importante rescatar los juegos tradicionales ancestrales de la zona?**

Por supuesto que si, de esta manera estaremos recuperando y manteniendo nuestra propia identidad y proporcionando a los niños parte de nuestra cultura.

#### ANALISIS E INTERPRETACION DE LA ENTREVISTA.-

Analizadas las preguntas de la entrevista realizada al Lic. Jorge Terán – Profesor de Cultura Física de Unidad Educativa “Santa Ana”, de la ciudad de Sangolqui, Cantón Rumiñahui, se interpreta que los juegos recreativos tradicionales son importantes en desarrollo psicomotriz de los estudiantes, por lo que es necesario recuperar los juegos recreativos ancestrales propios de la localidad y de esta manera rescatar las costumbres y tradiciones para mantener nuestra identidad, que ha perdido paulatinamente por el ingreso de la tecnología mal utilizada.

## 4.2. Verificación de la hipótesis

**CUADRO 5**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1.- ¿Sus padres o familiares le han comentado sobre la práctica de los juegos tradicionales?	85%	15%
2.- ¿Ha visto usted juegos populares aplicados en? .En Internet, Cuento virtual, Cuento con movimiento.	85%	15%
3.- ¿Le gustaría aprender sobre los juegos tradicionales populares de su localidad a través de? Libros, pagina web, cuento virtual o interactivo.	50%	50%
4.- ¿Cuál de estos juegos tradicionales le resultan conocidos? Bolas (canicas), planchas, escondidas, billusos, ollitas, ishpingas, cocos, rayuela, florón, el gato y el ratón.	100%	00%
5.- ¿Alguna ocasión en esta Unidad educativa ha practicado algún juego tradicional?	73%	27%
6.- ¿Cree Ud. Que los juegos actuales son más divertidos que los juegos tradicionales?	42%	58%
7.- ¿Le gustaría que en la Unidad Educativa se apliquen estos juegos tradicionales?	98%	02%
8.- ¿Cree Ud. Que estos juegos recreativos ayudarían a la integración educativa?	95%	05%
9.- ¿Le gustaría compartir estos juegos con estudiantes, docentes y padres de familia?	88%	12%
10.- ¿Cree Ud. Que los juegos tradicionales se han perdido en la actualidad?	80%	20%
11.- ¿Cree Ud. Que en la práctica de la cultura física deberían estar presentes los juegos recreativos tradicionales?	92%	08%

Elaborado por José Antonio Sánchez Bautista

Fuente La investigación

De las once preguntas aplicadas en la encuesta a 60 personas entre docente, estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa “Santa Ana” de la ciudad de Sangolquí, las 10 preguntas dan respuestas que sobrepasan el 50% de positivo, por lo que se comprueba que es una hipótesis alternativa. Las preguntas han direccionan a la necesidad de rescatar aplicar y difundir los juegos recreativos tradicionales y populares, dentro del proceso de inter-aprendizaje.

Hi “los juegos recreativos **si** inciden en la integración educativa del octavo año de básica de la unidad educativa particular “Santa Sana”, de la ciudad de Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha, periodo noviembre 2010 marzo, para lo cual se creara un cd con cuentos interactivos de los juegos populares y tradicionales propios de la zona.

## **CAPITULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **CONCLUSIONES**

- En la Unidad Educativa se conoce, se aplican, ocasionalmente los juegos recreativos populares y tradicionales en las actividades físicas y deportivas.
- En la entidad educativa se desarrolla la cultura física solo con disciplinas deportivas.
- Los juegos recreativos tradicionales más conocidos son las ollitas, la rayuela y las escondidas.
- Los Juegos Recreativos Populares son practicados en fiestas especiales y no se las realizan continuamente como por ejemplo los billusos ishpingas, las planchas.
- Los juegos tradicionales ayudan a la integración educativa.
- Los padres de familia tienen conocimiento de los juegos recreativos populares, mientras que los hijos aprenden por referencia de los mismos, antes que por difusión en la escuela.
- Los juegos tradicionales ancestrales han sido remplazados por los juegos tecnológicos.
- La práctica actual de los juegos recreativos tradicionales y populares no están siendo integradores, porque, los docentes no lo practican, los padres de familia solo lo

enuncian como recuerdo y los estudiantes los practican porque han visto en otros escenarios como se los realizan.

## **RECOMENDACIONES**

- Fomentar la práctica de los juegos recreativos tradicionales y populares en la Unidad Educativa.
- Con el uso de medios virtuales se deben difundir los juegos recreativos tradicionales ancestrales propios de la zona.
- Utilizar los juegos recreativos para integrar a la comunidad y fortalecer su identidad ancestral.
- Los juegos recreativos deben ser parte de las actividades de motivación en la práctica de Cultura Física en la formación académica.
- La implementación de la presente propuesta.



## **CAPITULO VI**

### **6. PROPUESTA**

#### **6.1. Datos informativos**

**TEMA:** “Implementar la práctica de los juegos recreativos” con los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “Santa Ana” de la parroquia Sangolquí del Cantón Rumiñahui en el periodo Noviembre 2010 Marzo 2011”.

**AUTOR:** José Antonio Sánchez Bautista

**TUTORA:** Ing. Marcia Eulalia Vásquez Freire

**FECHA:** Noviembre 2010 Marzo 2011.

#### **6.2. Antecedentes de la propuesta**

Al identificar el problema en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, quienes desconocen los juegos tradicionales y populares propios de la zona, por la falta de comunicación entre abuelos padres e hijos lo que ha permitido que las nuevas generaciones pierdan

poco a poco su identidad cultural y ancestral, ya que se encuentran sumidos en toda clase de juegos extranjeros y nuevas tecnologías. No existe un proyecto relacionado en esta institución educativa, lo que ha permitido realizar una investigación cualitativa y cuantitativa.

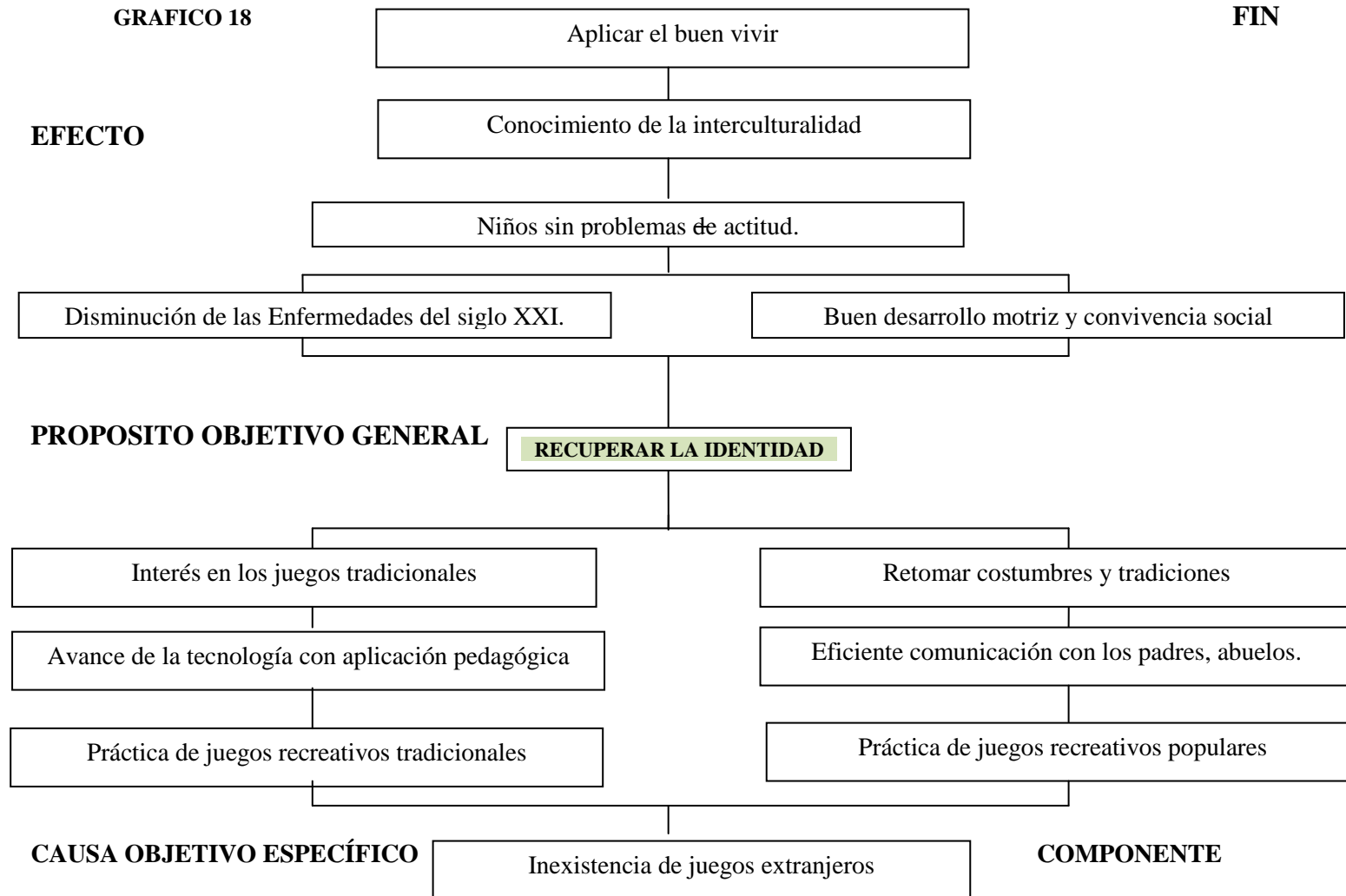
Se aplico encuestas a 60 personas, entre docentes, padres de familia y estudiantes, obteniendo como resultado el desconocimiento parcial de los juegos tradicionales y populares, por lo tanto no se los aplica en proceso de inter-aprendizaje.

### **6.3. Justificación**

La investigación nos indica que dentro del proceso de inter-aprendizaje no se aplica los beneficios de los juegos tradicionales y populares propios de la zona, en lo referente a motivación y recuperación de la identidad cultural. Por lo que existe la necesidad de crear un CD interactivo en el cual se promocionara diez juegos, los que nos permitirán recuperar y fortalecer la cultura, costumbres y tradiciones de Sangolquí, enmarcados en área educativa, favoreciendo así la integración de la comunidad educativa.

### 1.1. Árbol de Objetivos

GRAFICO 18



## 1.2. Matriz de involucrados

**CUADRO 6**

<b>GRUPOS</b>	<b>INTERES</b>	<b>PROBLEMAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>MANDATOS</b>
.Honorable Concejo .Autoridades	Incremento de la población estudiantil de la Unidad Educativa	No integración de la comunidad educativa	Infraestructura Presupuesto Recurso Humano	Constitución Ley Orgánica de Educación Secundaria
.Docentes .Padres de familia .Estudiantes Sociedad	Prestigio y trascendencia del Establecimiento Educativo	Falta de comunicación e integración	Recurso Humano Aporte Económico	Constitución
.Administrativos .Empleados	Empleo permanente	Falta de comunicación e integración	Recurso Humano	Mandato 8

### **1.3. Línea Base**

#### VARIABLE EXTERNA

#### **Ubicación Geográfica.-**

CANTON RUMIÑAHUI.- Se encuentra ubicado al sur este de la provincia de Pichincha y al este de la ciudad de Quito, y está limitado por los siguientes cantones:

Al Norte.- Distrito Metropolitano de Quito

Al Sur.- Cantón Mejía

Al Este.- Distrito Metropolitano de Quito

Al Oeste.- Distrito Metropolitano de Quito

Extensión Geográfica.- 134,15Km cuadrados

#### **Demográfica- Cultural.-**

Cantón Rumiñahui

Habitantes 136033

Parroquia Sangolquí

Habitantes zona urbana 102809

Habitantes zona rural 5842

La Parroquia Sangolquí cuenta con su Centro Histórico y fue declarado Bien Patrimonial de la Nación, Los monumentos existentes representan su identidad cultural, los mismos que fueron diseñados y construidos por artistas nacionales de renombre internacional como: Guayasamín, Endara, Crow. Los monumentos más importantes son El Colibrí, El Choclo, El monumento a Rumiñahui.

### **Legal Política.-**

El Cantón Rumiñahui, al igual que el resto del país, cuenta con régimen democrático, presidido por su Alcalde, el Ing. Héctor Jácome Mantilla, sus consejeros y concejales municipales. Gobierno seccional que se encarga de la administración y ejecución de obras para el desarrollo y engrandecimiento de la localidad.

### **Económica.-**

La mayor parte de la población económicamente activa se encuentra en el área urbana de Sangolquí, tanto de hombres como de mujeres. Esto esta en relación directamente proporcional con la población total del cantón.

El cantón Rumiñahui se caracteriza por su gente comerciante y emprendedora. La encuesta realizada por la mesa de industriales del cantón indica que la mayor parte de la población (27,4%) se dedica a la transportación pública, artes gráficas, estibadores. Le sigue en importancia (12%) el grupo de zapateros, ebanistas, relojeros, mecánicos, electricistas y joyeros, estos últimos

han dado un gran impulso a su gremio como productores y comerciantes de platería, ganadores de un merecido prestigio gracias a un constante control de calidad.

En el área industrial existen 46 fábricas y otras dispersas en zonas rurales, podemos observar que las industrias que tienen mayor ingreso son las que tienen como actividad la producción de textiles, alimentos y bebidas, donde se incluye la producción de cigarrillos, producción de maquinaria y equipo, seguido de sustancias químicas. Entre las más significativas, en menor grado tenemos: Minerales no metálicos, papel e imprenta, madera y muebles y por último metálicos básicos.

El cantón es rico en paisajes y atractivos turísticos naturales, de patrimonio cultural e histórico, artesanías, gastronomía, en donde se puede desarrollar turismo, ecoturismo y agroturismo.

### **Tecnológica.-**

Los avances tecnológicos han determinado el crecimiento y desarrollo del cantón especialmente por los aportes realizados por la Escuela Superior Politécnica del Ejercito (ESPE), el Instituto Tecnológico Rumiñahui que se encuentran en la localidad.

## **Ambiental Ecológica.-**

La mayor carga contaminante de los recursos hídricos (excepto la quebrada Yanahuaico contaminada por la industria) proviene de las descargas domiciliarias y servicios (del camal, mecánicas y lubricadoras). Los recursos hídricos no sirven para ningún uso cuando pasan dentro del área urbana.

Las emisiones a la atmósfera de diez industrias (de las 46) sobrepasan los límites permisibles de la Ordenanza de Control de la Contaminación por desechos industriales, la mayor parte de carga contaminante de la atmósfera proviene del parque automotor. Por la dispersión de las industrias es imposible determinar la cantidad de contaminación portante de ellas hacia el aire. El viento ayuda a descontaminar el aire del cantón por estar en una zona plana del Valle de los Chillos.

## VARIABLE INTERNA

Descripción o inventario del entorno a investigar

### **Instituciones Educativas de nivel regular, popular y de nivel superior.**

Jardín de Infantes	26
Escuelas	42
Colegios	15
Educación popular	06
Institutos Tecnológicos	02



Universidades 01

**Casas de Salud.-**

Centros de Salud 11

Hospital 01

**Casas y Edificios.-**

Predios Urbanos 32000

Predios Rurales 1500

Información obtenida del Plan Estratégico Participativo del Cantón Rumiñahui 2002 - 2022

#### 1.4. MATRIZ DE MARCO LÓGICO

CUADRO 7

<b>3.3 MATRIZ DE MARCO LÓGICO:</b>			
<b>Resumen Narrativo de Objetivos</b>	<b>Indicadores Verificables Objetivamente</b>	<b>Fuentes de Verificación</b>	<b>Supuestos de Sustentabilidad</b>
<p><b>Fin:</b></p> <p>Garantizar los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, a mantener, desarrollar y fortalecer libremente su identidad en el ámbito deportivo, recreativo y de sus prácticas deportivas ancestrales propias de la zona de Sangolquí Cantón Rumiñahui.</p>	<p><b>Indicadores del fin:</b></p> <p>En el 2011 fomentar y transmitir a 102809 habitantes del Cantón Rumiñahui las costumbres, la identidad en el ámbito deportivo y recreativo y sus prácticas deportivas ancestrales</p>	<p><b>Medios del fin:</b></p> <p>Eventos deportivos y recreativos ancestrales en las festividades cantonales</p>	<p><b>Supuestos del fin</b></p> <p>Apoyo del Gobierno, del Ministerio del Deporte, Ministerio de Cultura.</p> <p>Promover la Interculturalidad.</p>
<p><b>Propósito (objetivo general):</b></p> <p>Rescatar y fortalecer la identidad para fomentar, transmitir la cultura a las nuevas generaciones sus costumbres atreves de los juegos recreativos tradicionales y populares propios de la zona en la Unidad educativa Santa Ana de la parroquia Sangolquí Cantón Rumiñahui Provincia de Pichincha</p>	<p><b>Indicadores del propósito:</b></p> <p>En el 2011 fomentar y transmitir a 459 miembros de la comunidad educativa Santa Ana las costumbres, la identidad en el ámbito deportivo y recreativo y sus prácticas deportivas ancestrales</p>	<p><b>Medios del propósito:</b></p> <p>En la práctica de la Cultura Física en horas clase.</p> <p>Eventos deportivos culturales.</p> <p>Competencias internas y externas.</p>	<p><b>Supuestos del propósito:</b></p> <p>Desinterés de las Autoridades, Docentes y estudiantes.</p> <p>Recursos Oportunos</p>

<b>Resumen Narrativo de Objetivos</b>	<b>Indicadores Verificables Objetivamente</b>	<b>Fuentes de Verificación</b>	<b>Supuestos de Sustentabilidad</b>
<p><b>Componentes/productos (resultados u objetivos específicos):</b></p> <p>1. Recopilación de Información sobre juegos recreativos de la zona</p> <p>2.- Aplicación de juegos recreativos en forma virtual</p> <p>3.- Actividad de difusión.</p>	<p><b>Indicadores de componentes:</b></p> <p>Mayo 2011 100% de información recabada para editar</p> <p>Junio 2011 La comunidad educativa conocerá el 100% de los juegos recreativos de la zona a través del cuento interactivo</p>	<p><b>Medios de componentes:</b></p> <p>Diagnostico de tesis</p> <p>Marco teórico</p> <p>Metodología</p> <p>Portal virtual</p>	<p>Supuestos de componentes</p> <p>Incumplimiento de lo planificado</p> <p>Existencia de recursos</p>
<p><b>Actividades:</b></p> <p>1-Juegos recreativos.-</p> <p>1.1 Compilación de Juegos populares y tradicionales</p> <p>1.2 Bolas (canicas)</p>	<p><b>Presupuesto:</b></p> <p>2011.</p> <p>Mayo- 16- 35\$ presupuesto del investigador</p>	<p><b>Medios de actividades:</b></p> <p>Tesis</p> <p>CD Comando Digital</p>	<p><b>Supuestos de actividades:</b></p> <p>Presupuesto</p> <p>Indiferencia de las Autoridades</p>

<p>Las Ishpingas</p> <p>Las planchas</p> <p>Los cocos</p> <p>Las escondidas</p> <p>La rayuela</p> <p>Los billusos</p> <p>El florón</p> <p>Las ollitas</p> <p>gato y el ratón</p> <p>2- Diseño de un CD con juegos Interactivos.</p> <p>Equipos:</p> <p>Un computador            hardware</p>	<p>Inversión.-</p> <p>Mayo 25 - <b>3119\$</b> presupuesto de investigador</p> <p>Costo en dólares.</p> <p>700,00 \$</p>	<p>Factura por servicio profesional</p>	<p>Indiferencia de los involucrados.</p>
--	---	---	--

Una filmadora SONY hardware	1600,00 \$		
Una cámara fotográfica SONY 10 Mpx hardware	200,00 \$		
Un pinnacle para edición de video	195,00 \$		
Un dreamweaver CS3 software	62,00 \$		
Un flash CS3 software	12,00 \$		
Recursos Humanos	350,00 \$		
<b>Total</b>	<b>3119,00\$</b>		
3- Plan de difusión	Mayo 30 - 100 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa		
3.2 Cuento interactivo			
3.2.1 Participación de los estudiantes de octavo año de Básica de la Unidad educativa Santa Ana	Mayo 31 - 50 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa		
3.2.2 Filmación de la ejecución de los	Junio 01 - 50 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa		

juegos tradicionales de la zona.	Educativa	Plataforma Virtual	
3.2.3 Edición de la filmación	Junio 03 - 80 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa		
3.2.4 Subir información al cuento interactivo		Agenda de actividad	
Talleres de la comunidad educativa.	Junio 08 – 70 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa	Listado de recibidos	
		Listado de asistentes.	
4- Socialización	Junio 15 – 100 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa	Entrega y recepción de oficios	
4.1 Rueda de prensa	Junio 17 - 100 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa	Facturas	
		Agenda de actividad	
4.1.1 Oficios para los diferentes medios de comunicación locales	Junio 20 - 100 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa		
4.1.2 Entrega y recibidos de oficios en diferentes dependencias	Junio 21 - 10 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa		
4.1.3 Alquiler de equipos de amplificación	Junio 22 - 20 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa		

<p>4.2 Ejecución</p> <p>4.3 Agenda de actividad</p> <p>4.3.1 Brake</p>	<p>Junio 24 - 100 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa</p> <p>Junio 24 - 100 \$ presupuesto del investigador o / y Unidad Educativa</p> <p><b>Total: 4.024,00 dólares americanos.</b></p>		
--	---	--	--

**ESTRATEGIAS DE MONITOREO:**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS/ACTIVIDADES  SUBACTIVIDADES	TIEMPOS PROGRAMADOS Y PRESUPUESTOS				TIEMPO Y PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN REAL				REQUERIMI ENTO DE AJUSTES SI/NO	TIEMPO Y PRESUPUESTO FINALES (CON AJUSTES REQUERIDOS DE SER EL CASO)				FECHA INFORM E FINAL
	DESDE	HASTA	# HORAS	TOTAL USD	DESDE	HASTA	# HORAS	TOTAL USD		DESDE	HASTA	# HORAS	TOTAL USD	
<b>Componente 1:</b>														
Objetivo Específico 1														
Actividad 1.1														
Subactividad 1.1.1														
Subactividad 1.1.2														
.....														
Actividad 1.2														
Subactividad 1.2.1														
Subactividad 1.2.2														
<b>Componente 2:</b>														
Objetivo Específico 2														
Actividad 2.1														
Subactividad 2.1.1														
Subactividad 2.1.2														



.....														
Actividad 2.2														
Subactividad 2.2.1														
Subactividad 2.2.2														
.....														
.....														
.....														
TOTAL														
<b>HORARIO DE ACTIVIDADES PROPUESTO</b>				<b>HORARIO DE ACTIVIDADES EJECUTADO</b>				<b>HORARIO DE ACTIVIDADES FINALES</b>						
<b>DIAS:</b>		<b>HORAS:</b>		<b>DIAS:</b>		<b>HORAS:</b>		<b>DIAS:</b>		<b>HORAS:</b>				
F: _____				F: _____				F: _____						
(TÍTULO. NOMBRE)				(TÍTULO. NOMBRE)				(TÍTULO. NOMBRE)						
TUTOR DEL PROYECTO				REPRESENTANTE LEGAL. ENTIDAD BENEFICIARIA				COORDINADOR DE SEMINARIOS DE GRADO FCHE.						

**EVALUACIÓN DE RESULTADOS:**

RESUMEN NARRATIVO DE OBJETIVOS	INDICADORES VERIFICABLES OBJETIVAMENTE	TIEMPO Y PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN FINAL Y PRESUPUESTO				PRODUCTOS O RESULTADOS ALCANZADOS
		DESDE	HASTA	# HORAS	TOTAL USD	
FIN:						
PROPÓSITO/ OBJETIVO GENERAL:						
COMPONENTE 1 OBJETIVO ESPECÍFICO 1:						
COMPONENTE 2 OBJETIVO ESPECÍFICO 2:						
COMPONENTE n OBJETIVO ESPECÍFICO n:						
<b>VALORACIÓN FINAL:</b>						
F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) TUTOR DEL PROYECTO		F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) REPRESENTANTE LEGAL ENTIDAD BENEFICIARIA			F: _____ (TÍTULO. NOMBRE) COORDINADOR SEMINARIO DE GRADO FCHE.	

### 1.5. Previsión de la evaluación

CUADRO 8

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACION</b>
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	<b>Interesados en la evaluación</b> Unidad Educativa Santa Ana Investigador
2. ¿Por qué evaluar?	<b>Razones que justifican la evaluación</b> Socializar los juegos recreativos utilizando cuento interactivo
3. ¿Para qué evaluar?	<b>Objetivos del Plan de Evaluación</b> Conocer los niveles de participación e integración a través de los juegos recreativos tradicionales y populares Aplicar el cuento interactivo para difundir y socializar los juegos recreativos
4. ¿Qué evaluar?	<b>Aspectos a ser evaluados</b> El aprendizaje y la aplicación de los juegos recreativos
5. ¿Quién evalúa?	<b>Personal encargado de evaluar</b>
6. ¿Cuándo evaluar?	<b>En periodos determinados de la propuesta</b> Actividades y sub actividades de la propuesta
7. ¿Cómo evaluar?	<b>Proceso Metodológico</b> Propósito marco lógico
8. ¿Con que evaluar?	<b>Recursos</b> Medios de verificación fichas, registros, cuestionarios

**Elaborado por:** José Antonio Sánchez Bautista

## MATERIALES DE REFERENCIA

### 1. BIBLIOGRAFIA

1 Álvarez, J. A. Consultor en Desarrollo Organizacional. Email: jaa@ibericaconsulting.com

Fuente: Seminario sobre Universidades Virtuales en América Latina y el Caribe (Quito 2003)

Constitución De La República Del Ecuador

Código De La Niñez Y Adolescencia

Juegos Populares de Antaño Segunda Edición de Oswaldo Mantilla Aguirre

Plazuela de Quito Soy de Verónica Falconí Gallo (Cuento)

Módulo de Recreación I de la Carrera de Cultura Física U.T.A.

Plan estratégico participativo del Cantón Rumiñahui 2002-2022

Carmen Cervantes Trigueros. 1998

**Edufuturo** Pichincha - Ecuador 2010

[html.rincondelvago.com/pedagogia-del-ocio.html](http://html.rincondelvago.com/pedagogia-del-ocio.html)

<http://www.suelosinteractivos.com/recursos-interactivos/juegosinteractivos.html>

[www.universalbaby.com](http://www.universalbaby.com)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Ejercicio\\_anaer%C3%B3bico](http://es.wikipedia.org/wiki/Ejercicio_anaer%C3%B3bico)

[www.MSNBC.com/](http://www.MSNBC.com/) De Wikipedia, la enciclopedia libre

<http://www.enplenitud.com/libros>

[http://www.Ejrcicios\\_físicos\\_y\\_calidad\\_de\\_vida](http://www.Ejrcicios_físicos_y_calidad_de_vida)

<http://www.cocinandopasoapaso.com>

<http://www.comerparaperder.saludynutriciontips.com/>

<http://www.uta.edu.ec/bibliotecavirtuales>

<http://www.Klip7.cl>

<http://www.rincon del vago.com /ética al servicio de la sociedad>

<http://www. Monogrfias.com/ ejercicios físicos>

<http://www.santoja.com>

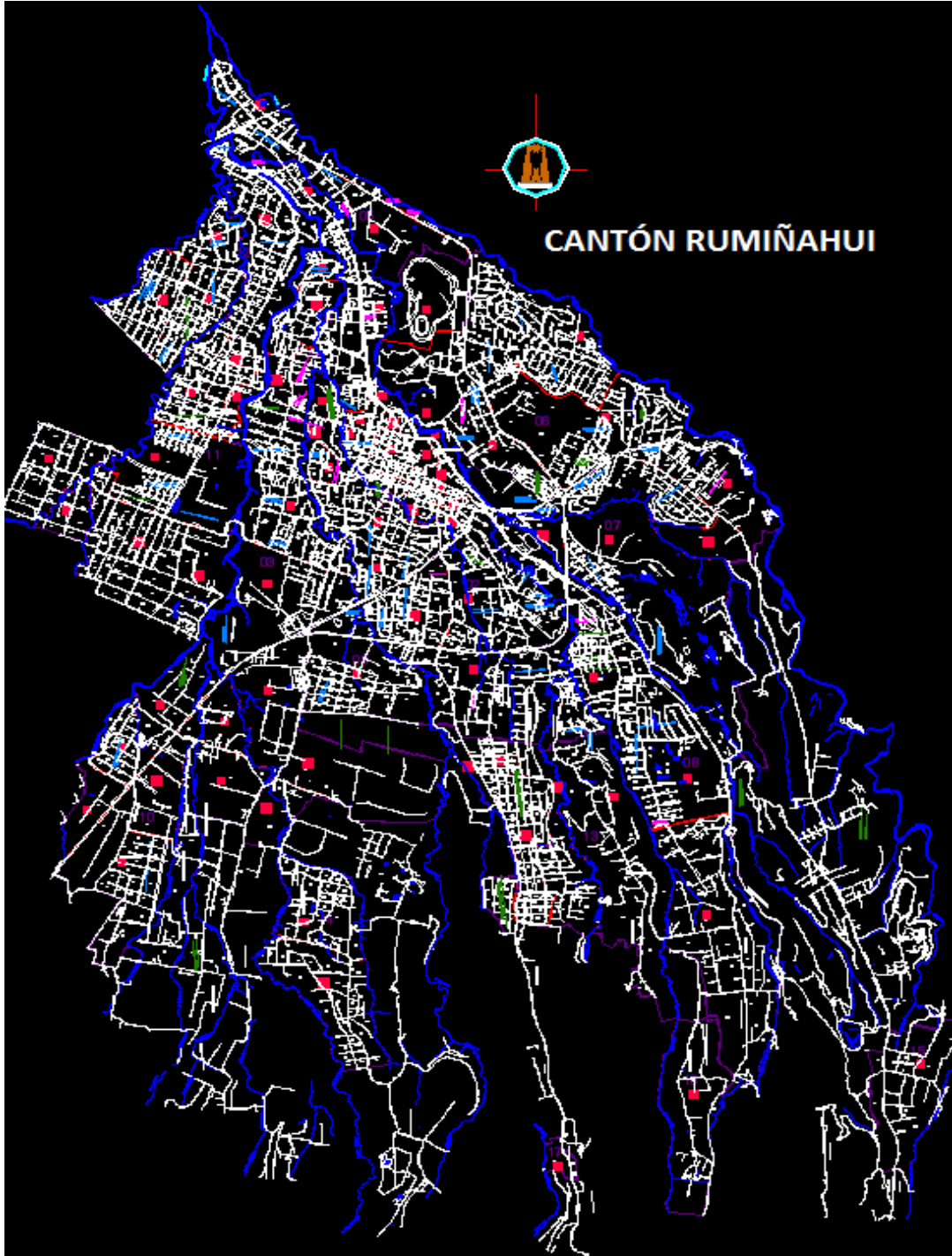
<http://lacajadetula.com/blog/2010/06/los-cuentos-interactivos-divertidos-y-didacticos/>

[html.rincondelvago.com/\*\*pedagogia\*\*-del-ocio.html](http://html.rincondelvago.com/pedagogia-del-ocio.html)

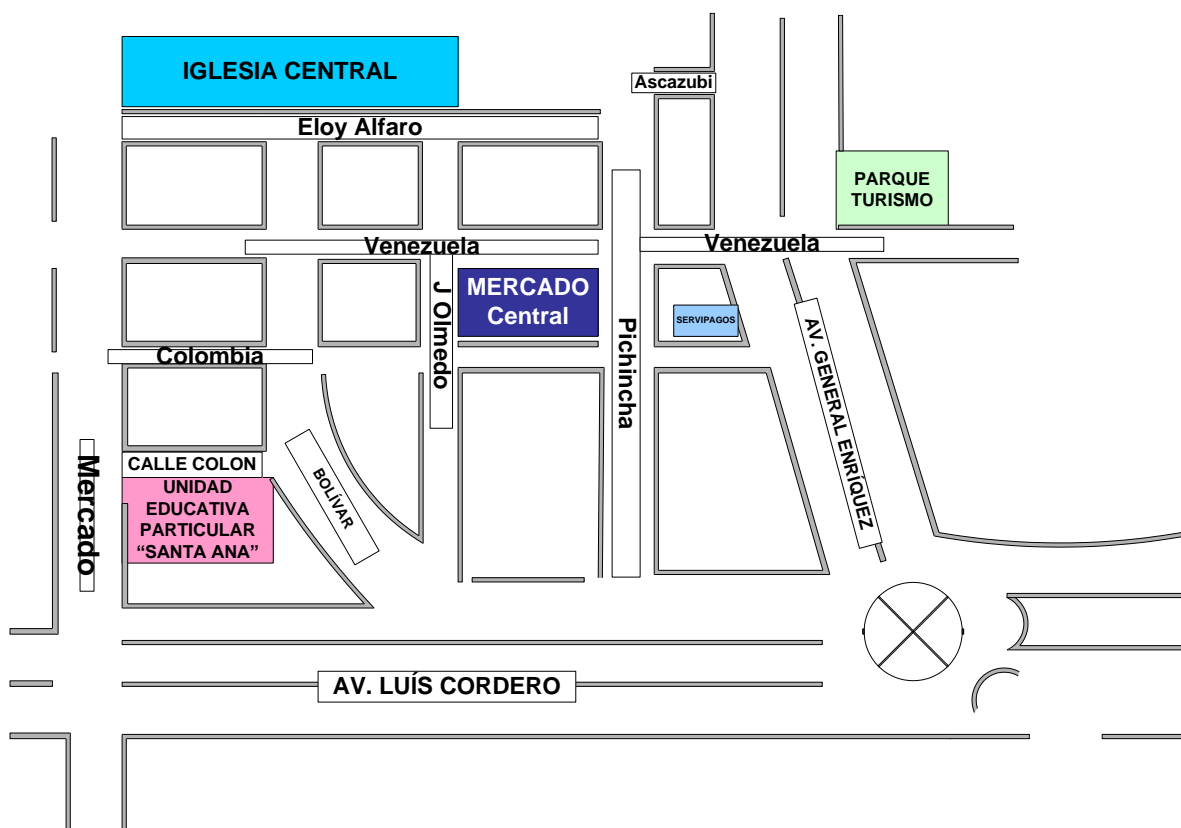
<http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa>

## 2. ANEXOS

### ANEXO 1.- MAPA DEL CANTON RUMIÑAHUI

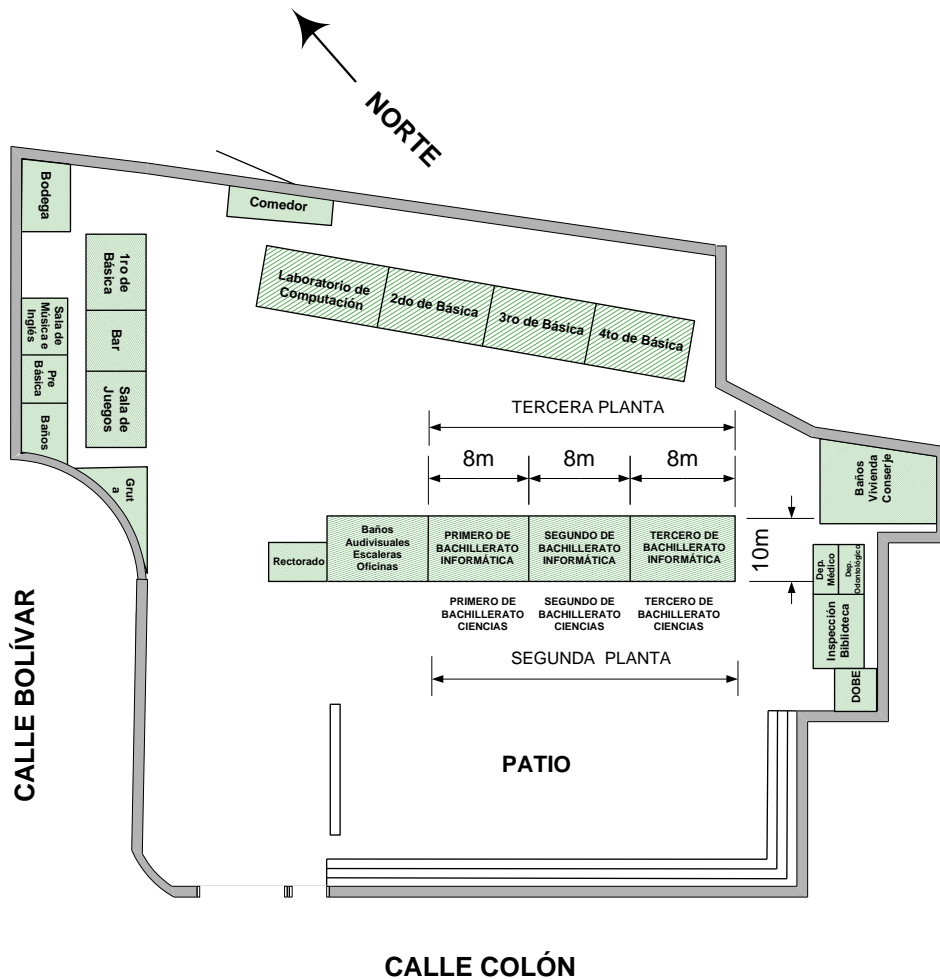


**ANEXO 2.- MAPA DE UBICACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”**



ANEXO 3.- MAPA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA ANA

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
"SANTA ANA"



- PRIMERO DE BACHILLERATO CIENCIAS: 26 ESTUDIANTES
- PRIMERO DE BACHILLERATO INFORMÁTICA: 11 ESTUDIANTES
- SEGUNDO DE BACHILLERATO CIENCIAS: 22 ESTUDIANTES
- SEGUNDO DE BACHILLERATO INFORMÁTICA: 11 ESTUDIANTES
- TERCERO DE BACHILLERATO CIENCIAS: 9 ESTUDIANTES
- TERCERO DE BACHILLERATO INFORMÁTICA: 11 ESTUDIANTES



**ANEXO 4.- FOTOGRAFÍA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ANA”**



**ANEXO 5.- CUESTIONARIO**

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

Cuestionario No\_\_\_

**OBJETIVO:**

Diagnosticar el grado de conocimiento acerca de los juegos recreativos tradicionales compilados en un cuento interactivo., en la Unidad Educativa Particular "Santa Ana" en el periodo Noviembre 2010 a marzo 2011

- Procure ser lo más objetivo y veraz
- Seleccione solo una de las alternativas propuestas.
- Marque con una X en el recuadro la alternativa que usted eligió.

**PREGUNTAS**

1. Género

1.1 Masculino  1.2 Femenino  1.3 Edad

2. Estado Civil

Soltero  2.2 Casado  2.3 Viudo  2.4 Divorciado

2.5 Unión Libre

3. Nivel Educativo

3.1 Primario  3.2 Secundario  3.3 Superior

4. ¿Qué función ocupa en la institución educativa?

4.1 Nivel Administrativo  4.2 Nivel Docente

4.3 Estudiante  4.4 Ninguna

5. ¿Sus padres o familiares le han comentado sobre la práctica de los juegos tradicionales?

5.1 Si  5.2 No

6.- ¿Ha visto usted juegos populares aplicados en ?

6.1 En Internet  6.2 Cuento virtual  6.3 Cuento con movimiento

Otro indique.....

7. ¿Le gustaría aprender sobre los juegos tradicionales populares de su localidad a través de?

7.1 libros  7.2 pag web  7.3 cuento virtual o interactivo  7.4 otr

8. ¿Cuál de estos juegos tradicionales le resultan conocidos?

8.1 Bolas (canicas)  8.2 Las Ishpingas

8.3 Las planchas  8.4 Los cocos

8.5 Las escondidas  8.6 La rayuela

8.7 Los billusos  8.8 El florón

8.9 Las ollitas  8.10 El gato y el ratón

9. ¿Alguna ocasión en esta Unidad Educativa ha practicado algún juego tradicional?

9.1 Si  9.2 No

10. ¿Cree usted que los juegos actuales son más divertidos que los juegos tradicionales?

10.1 Si  10.2 No  10.3 Desconoce

Porqué'-----

11. ¿Le gustaría que en la Unidad Educativa se practiquen estos juegos tradicionales?

11.1 Si  11.2 No

12. ¿Cree Usted que estos juegos recreativos ayudarían a la integración educativa?

12.1 Si  12.2 No

13. ¿Le gustaría compartir estos juegos con Estudiantes, Docentes y Padres de Familia?

13.1 Si  13.2 No

14. ¿Cree Usted que los juegos tradicionales se han perdido en la actualidad?

14.1 Si  14.2 No

15. ¿Cree Usted que en la práctica de la Cultura Física deberían estar presentes los juegos recreativos tradicionales?

15.1 Si  15.2 No

**Fecha de aplicación de la encuesta** \_\_\_\_\_

**Nombre del encuestado** \_\_\_\_\_

**GRACIAS POR SU COLABORACION**

## **ANEXO 6.-**

### **ENTREVISTA**

#### **UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**

#### **FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

#### **CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

#### **ENTREVISTA N 1**

##### **OBJETIVO:**

Levantar información relevante de los juegos recreativos tradicionales y populares.

El día miércoles 15 de diciembre del 2010 a las 12H15, se entrevisto al Lcdo. Jorge Terán Docente de Cultura Física de la Unidad Educativa Santa Ana, a quién se le realizó las siguientes preguntas:

##### **1.- ¿Qué son los juegos recreativos?**

Son actividades físicas que proporcionan al ser humano diversión y satisfacción consecuentemente mantienen el equilibrio psicológico.

##### **2.- ¿Qué son los juegos recreativos tradicionales y populares?**

En si son las mismas actividades recreativas, diferenciándose que los juegos tradicionales se practican todo el tiempo, mientras que los juegos populares en ciertas épocas del año ejemplo en festividades de una comunidad.

##### **3.- ¿Se practican los juegos tradicionales ancestrales propios de la zona?**

La juventud a perdido la tradición de la práctica de ciertos juegos ancestrales y más bien se han dedicado a los juegos electrónicos por la facilidad que brinda la tecnología.

##### **4.- ¿Cree importante rescatar los juegos tradicionales ancestrales de la zona?**

Por supuesto que si, de esta manera estaremos recuperando y manteniendo nuestra propia identidad y proporcionando a los niños parte de nuestra cultura.

ANEXO 7.- NOMINA DE ESTUDIANTES OCTAVO AÑO DE EDUCACION  
BASICA

**Unidad Educativa Particular "Santa Ana"**

**Año Lectivo 2010 - 2011**

Nº	Nombres y apellidos	
1	F	AGUIRRE TIPAN MARIA AUGUSTA
2	M	ALQUINGA MONTA JOHN KEVIN
3	M	CARRION RAIMUNDO ISMAEL ALEJANDRO
4	F	CONSTANTE VERA ALEXANDRA PATRICIA
5	M	CRIOLLO RAMOS ERICK NICOLAS
6	F	DIAZ GUANANGA MISHHELL JACQUELINE
7	M	DIAZ TERAN JORGE ANTONIO
8	F	ESPINALES TIGSE ESTHER ABIGAIL
9	M	GALLO JAGUACO EDWIN JAVIER
10	F	GAMARRA JARAMILLO BRENDA ABIGAIL
11	F	GANCINO HEREDIA ALISON NIKOL
12	M	HERNANDEZ LUGMANIA VICTOR HUGO
13	F	HERRERA VELASCO VANESSA ELIZABETH
14	F	HERRERIA HARO DEISY ELIZABETH
15	M	IZA GUALPA BRYAN ALEXIS
16	M	JARRIN ALDAZ BRYAN GUILLERMO
17	M	JAYA CARRERA BRYAN ESTIV
18	M	LOPEZ ZAMBRANO DIEGO STALIN
19	F	LLUMIQUINGA SIMBAÑA ESTHEFANY
20	M	MEDRANDA SORNOZA NESTOR JOEL
21	F	MUZO LESCANO CARLA ESTEFANIA
22	F	NAGUA BURBANO GABRIELA ELIZABETH
23	M	ORTEGA FEJOO JONATHAN JOSUE
24	F	OSCULLO JACOME GRACE YOLANDA
25	F	PUMA VILAÑA ELIZABETH PAOLA
26	F	QUISHPE TORRES KATHERINE LISSETH
27	F	ROCHA RIVERA KATHERINE JOHANNA
28	F	RUMIPAMBA GUALOTUÑA MALVY ELOISE
29	F	SOSA INTRIAGO REBECA VIRGINIA
30	M	TERAN VERA DIEGO ALEJANDRO
31	M	TOPON SALAZAR KEVIN DAVID
32	F	TRUJILLO CAIZA JAZMIN ESTEFANIA
33	F	VILAÑA LOYA KATHERINE ABIGAIL
<b>Estudiantes Mujeres 19 Hombres 14 Total 33</b>		

**ANEXO 8.- FICHA DE OBSERVACION**  
**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

Ficha de Observación

**OBJETIVO:**

Diagnosticar el grado de conocimiento acerca de los juegos recreativos tradicionales propios de la zona en la Unidad Educativa Particular “Santa Ana”.

<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>CONOCIMIENTO</b>	<b>COORDINACION</b>	<b>PARTICIPACION</b>	<b>ADAPTACION</b>	<b>INTEGRACION</b>
F AGUIRRE TIPAN MARIA AUGUSTA	X	X	X	X	X
M ALQUINGA MONTA JOHN KEVIN	X	X	X	-	-
M CARRION RAIMUNDO ISMAEL ALEJANDRO	-	X	X	-	-
F CONSTANTE VERA ALEXANDRA PATRICIA	X	X	X	-	-
M CRIOLLO RAMOS ERICK NICOLAS	X	-	-	-	-
F DIAZ GUANANGA MISHHELL JACQUELINE	-	X	X	X	X
M DIAZ TERAN JORGE ANTONIO	X	X	X	X	X
F ESPINALES TIGSE ESTHER ABIGAIL	-	X	X	X	X
M GALLO JAGUACO EDWIN JAVIER	-	X	X	-	.
F GAMARRA JARAMILLO BRENDA ABIGAIL	X	X	X	-	-

NOTA.- La (X) Corresponde que realiza la actividad recreativa correctamente; El (-) corresponde a que no realiza la actividad recreativa correctamente.