



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA

EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

TEMA:

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO FÍSICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "NICOLAS MARTÍNEZ" DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOME DE PINLLO, CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

Proyecto de Investigación como requisito previo al trabajo de grado de
Licenciatura en Cultura Física.

AUTOR: Miguel Eduardo Moncayo España

TUTOR: Lcdo. Mg. Víctor Amable Mallqui Quisintuña

Ambato – Ecuador

2015

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACION O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Lcdo. Víctor Amable Mallqui Quisintuña Magister con C.C.1803603107, en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO FÍSICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “NICOLAS MARTÍNEZ” DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOME DE PINLLO, CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, desarrollado por el Sr. Miguel Eduardo Moncayo España, 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, Julio del 2015

Lcdo. Mg. Víctor Amable Mallqui Quisintuña

C.C. 1803603107

TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACION

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.

.....
Miguel Eduardo Moncayo España

C.C. 180409376-1

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO FÍSICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "NICOLAS MARTÍNEZ" DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOME DE PINLLO, CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, 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.

.....
Miguel Eduardo Moncayo España

C.C. 180409376-1

AUTOR

AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:

La Comisión del estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO FÍSICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "NICOLAS MARTÍNEZ” DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOME DE PINLLO, CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, presentada por el Sr. Miguel Eduardo Moncayo España, egresado 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.

Lcdo. Mg. Christian Rogelio Barquín Zambrano
1803485257

MIEMBRO

Ing. Mg. Edwin Fabricio Lozada Torres
1802313740

MIEMBRO

DEDICATORIA

Dedico todo el esfuerzo realizado en este trabajo a Dios
A mis hijas Micaela Moncayo, Evelyn Moncayo y a mí
Esposa Judith Vaca quienes fueron toda la inspiración,
para continuar con mis estudios y poder superar el reto
Que me planteaban, porque son el motor para seguir en
Marcha día a día mi voluntad de superación, y me han
dado la tarea de ser un ejemplo para sus vidas.

Moncayo España Miguel Eduardo

AGRADECIMIENTO

Como no expresar mi sentimiento de gratitud ha Dios a mi padre y madre, a mis hermanos, a mí Esposa, a mis hijos que cada momento de esta Dura prueba fueron portadores de ánimo y entusiasmo Para hacer todo el sacrificio necesario y culminar Con este objetivo de mi vida. También Es justo expresar mi sincero agradecimiento A cada uno de los maestros de la Universidad Técnica de Ambato, que en las aulas y fuera de ellas compartieron sus enseñanzas y son un ejemplo a seguir para el desarrollo de mi vida profesional. Al Mg. Víctor Amable Mallqui Quisintuña Director de Tesis Quien supo guiarme con su entusiasmo y Paciencia para culminar con éxito el presente

Moncayo España Miguel Eduardo

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. Páginas preliminares

Portada.....	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría de la Investigación	iii
Cesión de Derechos de Autor.....	iv
Al Consejo Directivo.....	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice General de Contenidos	viii
Índice de Cuadros.....	xi
Índice de Gráficos	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiii
Executive Summary	xiv

Introducción	1
--------------------	---

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1. Tema de investigación.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis crítico	7
1.2.3. Prognosis	7
1.2.4. Formulación del problema	8
1.2.5. Interrogantes.....	8
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.....	8
1.3. Justificación.....	9
1.4. Objetivos	10
1.4.1. General.	10

1.4.2. Específicos	10
--------------------------	----

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos	11
2.2. Fundamentación filosófica	12
2.3. Fundamentación legal	14
2.4. Categorías fundamentales	16
2.5. Hipótesis.....	53
2.6. Señalamiento de las variables	53

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque	54
3.2. Modalidad básica de la investigación	54
3.3. Niveles o tipos de investigación.....	55
3.4. Población y muestra	55
3.5. Operacionalización de variables	57
3.6. Recolección de información.....	59
3.7. Procesamiento de la información	59

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de las encuestas	61
4.2. Análisis de las encuestas	71
4.3. Comprobación de hipótesis	81

CAPITULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones	86
5.2. Recomendaciones.....	87

CAPITULO VI
PROPUESTA

6.1. Datos informativos	88
6.2. Antecedentes de la propuesta	88
6.3. Justificación.....	89
6.4. Objetivos	90
6.5. Análisis de factibilidad.....	90
6.6. Fundamentación	91
6.7. Metodología modelo operativo	162
6.8. Administración de la propuesta.....	164
6.9. Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.....	164
C. MATERIALES DE REFERENCIA	165
1. Bibliografía	165
2. Anexos	177

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Población y Muestra.....	41
Cuadro 2. Variable Independiente.....	42
Cuadro 3. Variable Dependiente.....	43
Cuadro 4. Recolección de la información.....	59
Cuadro 5. Pregunta 1 Docentes.....	61
Cuadro 6. Pregunta 2 Docentes.....	62
Cuadro 7. Pregunta 3 Docentes.....	63
Cuadro 8. Pregunta 4 Docentes.....	64
Cuadro 9. Pregunta 5 Docentes.....	65
Cuadro 10. Pregunta 6 Docentes.....	66
Cuadro 11. Pregunta 7 Docentes.....	67
Cuadro 12. Pregunta 8 Docentes.....	68
Cuadro 13. Pregunta 9 Docentes.....	69
Cuadro 14. Pregunta 10 Docentes.....	70
Cuadro 15. Pregunta 1 Estudiantes.....	71
Cuadro 16. Pregunta 2 Estudiantes.....	72
Cuadro 17. Pregunta 3 Estudiantes.....	73
Cuadro 18. Pregunta 4 Estudiantes.....	74
Cuadro 19. Pregunta 5 Estudiantes.....	75
Cuadro 20. Pregunta 6 Estudiantes.....	76
Cuadro 21. Pregunta 7 Estudiantes.....	77
Cuadro 22. Pregunta 8 Estudiantes.....	78
Cuadro 23. Pregunta 9 Estudiantes.....	79
Cuadro 24. Pregunta 10 Estudiantes.....	80
Cuadro 25. Tabulación de preguntas.....	82
Cuadro 26. Frecuencias calculadas.....	83
Cuadro 27. Tabla de Verificación de Chi Cuadrado.....	85
Cuadro 28. Modelo Operativo.....	162
Cuadro 29. Fases Modelo Operativo.....	163

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Árbol de Problemas.....	6
Gráfico 2. Categorías Fundamentales	16
Gráfico 3. Constelación de Ideas VI	17
Gráfico 4. Constelación de Ideas VD.....	18
Gráfico 5. Pregunta 1 Docentes	61
Gráfico 6. Pregunta 2 Docentes.	62
Gráfico 7. Pregunta 3 Docentes	63
Gráfico 8. Pregunta 4 Docentes	64
Gráfico 9. Pregunta 5 Docentes	65
Gráfico 10. Pregunta 6 Docentes	66
Gráfico 11. Pregunta 7 Docentes.	67
Gráfico 12. Pregunta 8 Docentes	68
Gráfico 13. Pregunta 9 Docentes.	69
Gráfico 14. Pregunta 10 Docentes.	70
Gráfico 15. Pregunta 1 Estudiantes	71
Gráfico 16. Pregunta 2 Estudiantes.....	72
Gráfico 17. Pregunta 3 Estudiantes.....	73
Gráfico 18. Pregunta 4 Estudiantes.....	74
Gráfico 19. Pregunta 5 Estudiantes.....	75
Gráfico 20. Pregunta 6 Estudiantes.....	76
Gráfico 21. Pregunta 7 Estudiantes.....	77
Gráfico 22. Pregunta 8 Estudiantes.....	78
Gráfico 23. Pregunta 9 Estudiantes.....	79
Gráfico 24. Pregunta 10 Estudiantes.....	80
Gráfico 25. Zona de aceptación del chi cuadrado.....	84

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO FÍSICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "NICOLAS MARTÍNEZ” DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOME DE PINLLO, CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTOR: Miguel Eduardo Moncayo España

TUTOR: Lcdo. Mg. Víctor Amable Mallqui Quisintuña

Resumen:

Juegos tradicionales son los juegos autóctonos tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como la arena, piedrecitas, ciertos implementos, hojas, flores, ramas, o entre objetos caseros como las cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura. 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 caminar, correr o saltar, 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. Lo que hace funcionar un juego tradicional es el conocimiento de las normas, reglas, y límites, que tienen una validez histórica según al medio o a diferentes factores sociales. Para jugar, no puede poner sus propias condiciones; tienen que seguir las reglas preestablecidas. Pese a que las reglas sean conocidas porque han sido transmitidas de generación en generación; hay que tomar muy en cuenta que los materiales a utilizar son de fácil acceso y económicos, pero deben ser manejados y examinados por los docentes; no deben ser tóxicos, ni peligrosos por lo que es importante hacerle tomar en cuenta al niño las consecuencias del objeto, lo cual evitará riesgos posteriores.

Términos Relevantes: Juegos, tradicionales, taller, conocimiento, motriz, condiciones, material, desarrollo, actividad, física.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO

FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION CAREER EDUCATION PRESCHOOL BLENDED MODE

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: "THE TRADITIONAL GAMES AND ITS IMPACT ON THE PHYSICAL DEVELOPMENT IN CHILDREN OF BASIC EDUCATION CENTER" NICOLAS MARTINEZ "PARISH SAN BARTOLOME DE PINLLO, AMBATO, TUNGURAHUA PROVINCE"

AUTOR: Miguel Eduardo Moncayo España

TUTOR: Lcdo. Mg Víctor Amable Mallqui Quisintuña

Summary:

Traditional Games are traditional indigenous games, which take place without the aid of technologically complex toys, but with the body or resources readily available in nature as sand, pebbles, certain implements, leaves, flowers, branches, etc. or from household objects such as ropes, paper, boards, fabric, thread, buttons, thimbles, recycled from the kitchen or a workshop, especially the sewing instruments. Games that involve physical activity are almost always executed outdoors, involve some form of body language and tend to use basic motor skills such as walking, running or jumping, among others. Because of its relationship with the so-called phase motor psychomotor expressiveness are also called motor games. They are made from an early age, constituting a need for development. What makes a traditional game is the knowledge of the standards, rules, and limits, which have a historical validity according to the medium or various social factors. To play, you cannot put their own terms; They must follow the established rules. Although the rules are known because they have been handed down from generation to generation; It must take into account that the materials used are easily accessible and inexpensive, but must be handled and examined by the teachers; They should not be toxic or dangerous so it is important to let the child take into account the consequences of the object, which will prevent further risks.

Relevant terms: Games, traditional workshop, knowledge, driving conditions, material development, activity, physical.

INTRODUCCIÓN

Este estudio pretende dedicar sus esfuerzos en investigar como los juegos tradicionales influyen en el desarrollo físico en los niños y niñas del centro de educación básica "Nicolás Martínez" de la parroquia san Bartolomé de Pinillo, ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua, para dar respuesta y solución a diversos problemas que presentan los estudiantes.

El Trabajo de Graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPITULO I, EL PROBLEMA; se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de problemas y el correspondiente Análisis crítico, la Prognosis, se plantea el Problema, los Interrogantes del problemas, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II, EL MARCO TEÓRICO; se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la Hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO III, LA METODOLOGIA; se señala el Enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

CAPÍTULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS, se presentan los resultados del instrumento de investigación, las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, se describen las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPÍTULO VI, LA PROPUESTA; se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la Bibliografía, así como los Anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO FÍSICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "NICOLAS MARTÍNEZ" DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOME DE PINLLO, CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

En el **Ecuador**, desde hace no más de dos años, el Gobierno Nacional, entendiendo la importancia del desarrollo físico ha puesto en marcha a través del Ministerio del Deporte el programa denominado "Ejercítate Ecuador", que es un espacio donde personas de todas las edades: niños, niñas, jóvenes, y adultos mayores pueden acceder a jornadas de rumba terapia y bailo terapia que buscan contribuir a la reducción del sedentarismo, reducción de enfermedades cardiovasculares y contribuir al desarrollo físico y mejoramiento de la autoestima de quienes participan.

Pero hasta la presente fecha no existe un programa gubernamental o educativo que rescate la práctica de los juegos tradicionales que son parte de la cultura popular de nuestro país, y que ahora por el uso de las Tics, han sido desplazados progresivamente de la preferencia de los niños y niñas quienes practican juegos individualizados en su computador, celular o Tablet, haciendo que los juegos

tradicionales pierdan presencia en la vida de los adolescentes y los infantes, especialmente.

"El ritmo de la vida que se lleva debido a los factores de modernización, han influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura de la transmisión tradicional de los juegos, como las condiciones urbanísticas del entorno, que nos favorecen para su transmisión generacional" (ROMERO C. , 1996, pág. 149)

En el sistema educativo ecuatoriano no se conoce alguna planificación que contribuya al rescate de los juegos tradicionales. Actualmente la educación valora lo cognitivo más que lo psicomotriz, dejando los juegos y el movimiento físico como si solo fuesen para ocio y recreación y como parte integral de la educación de los niños y niñas.

En la ciudad de **Ambato**, las Instituciones educativas no escapan de esta crítica, pues pese a la importancia del deporte y el juego en el desarrollo físico y mental de los niños y niñas, cada vez es menos frecuente observar a éstos individuos en los espacios de receso académico practicando deportes o jugando; peor aun practicando juegos tradicionales, ahora su interés se concentra en el uso de las Tics.

Esto hace que cada vez cobre mayor importancia el desarrollo físico en los estudiantes, principalmente en la Escuela de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinllo, de la ciudad de Ambato donde se ha evidenciado la presencia de esta problemática.

La Escuela de **Educación Básica "Nicolás Martínez"**, es una Institución innovadora la cual desea transmitir conocimientos innovadores acorde a las necesidades de los niños, pero en su planificación pedagógica no existe procesos de enseñanza con los juegos tradicionales, debido a que los docentes y Autoridades desconocen de la importancia de aplicar estas estrategias de

aprendizaje con los juegos tradicionales y sus beneficios sobre el desarrollo de los niños y niñas a nivel lúdico y cognitivo beneficiando a un correcto desarrollo y con esto la Institución educativa desea que sus estudiantes tengan un buen desarrollo físico en base a una adecuada práctica de los juegos tradicionales inculcado por los docentes. Un factor definitivo que retrasa el desarrollo de la misma es la falta de conocimiento de la importancia que tiene los juegos tradicionales en el medio educativo con los estudiantes lo que incide en el desarrollo físico.

ARBOL DE PROBLEMAS

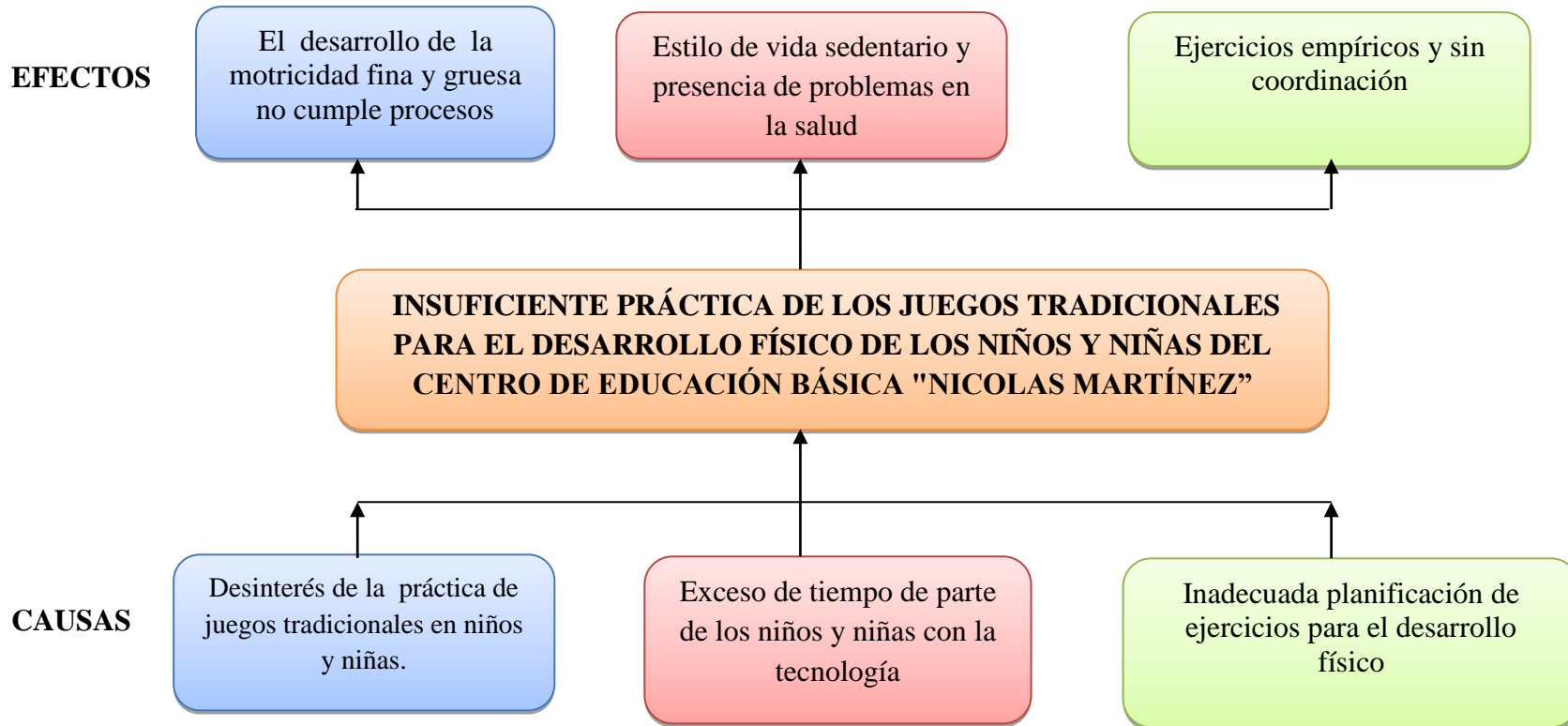


GRÁFICO N.- 1 Árbol de Problemas

FUENTE: Investigación

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

1.2.2. Análisis Crítico.

Para el presente estudio se concentrara en la causa principal que es el desinterés de la práctica de juegos tradicionales en los niños y niñas del Centro Educativo debido a que en las planificaciones realizadas por los docentes del área no impulsan a la práctica de diferentes juegos propios de nuestra cultura, y como resultado, no se sigan los procesos de desarrollo físico del niño y niña evitando que su evolución motriz tanto gruesa como fina no tenga un desarrollo adecuado acorde a su edad.

En la actualidad en nuestra sociedad la tecnología avanza a gran escala a todo nivel sin importar estrato social, sin ser la excepción los niños y niñas, debido a que existen redes sociales que consumen el tiempo de cada uno de ellos haciendo que los niños y niñas poco les interese realizar alguna actividad física en su tiempo libre perjudicando su estilo de vida, el cual debe ser muy activo por la edad en que se encuentran con esto el niño tendría problemas de salud en su desarrollo.

La inadecuada planificación de ejercicios para el desarrollo físico hace que los ejercicios sean empíricos y sin una correcta coordinación, el alto interés de éstos en el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación que están por sobre la realización de actividades físicas y peor aún la incipiente práctica de juegos tradicionales y la nula cultura deportiva que existe en los lugares de procedencia de los niños.

1.2.3. Prognosis

De no atenderse de manera urgente la institucionalización del deficiente desarrollo físico en los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo, se podría causar en el mediano y largo plazo la formación de niños, niñas, adolescentes y jóvenes incapaces de reconocerse como actores de cambio debido a su deficiente nivel de desarrollo

físico lo que les impediría además desarrollar una diversidad de destrezas que se adquieren exclusivamente con la práctica de los juegos tradicionales que juegan un papel predominante en el desarrollo cognitivo y físico del niño.

Así también en el corto plazo podríamos tener como consecuencia de la baja o nula práctica de juegos tradicionales en los educandos, la formación de niños con problemas sociales (dificultad de relacionarse), problemas en su salud (cardiovasculares, principalmente), problemas psicológicos, problemas familiares que se presentan en el día a día del niño.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo los juegos tradicionales impactan al desarrollo físico en los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinllo, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua?

1.2.5. Preguntas directrices

- ¿Conoce que tipos de juegos tradicionales practican los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez"?
- ¿Cómo mejorar el desarrollo físico de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez"?
- ¿Existe una solución al problema investigado?

1.2.6. Delimitación del objeto de estudio

Campo: Educativo

Área: Cultura Física

Aspecto: Juegos Tradicionales/Desarrollo Físico.

Delimitación temporal

La presente investigación se desarrollará en el periodo 2014-2015

Delimitación espacial:

El trabajo de investigación se llevara a cabo en el Centro de Educación Básica Nicolás Martínez, ubicado en la parroquia San Bartolomé de Pinllo, del cantón Ambato Provincia de Tungurahua.

1.2.7. Unidades de Observación

- Estudiantes
- Docentes

1.3. Justificación

Esta investigación es **importante** ya que tiene el fin de proponer una vía para estimular la práctica de los juegos tradicionales con los estudiantes del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de una manera técnica y científica

En la investigación se aplicarán diferentes métodos teóricos que aportarán a diagnosticar causas y efectos lo que determinará el **interés** por realizar la misma y así plantear soluciones a través del aporte de una solución de cómo inculcar a la práctica de los juegos tradicionales a través de estrategias metodológicas en el campo de la recreación, recomendados a las autoridades de la Institución y ojalá difundidos a toda la Comunidad que realiza actividad recreativas. Los docentes deberán valorar estos aspectos y comprenderán las necesidades de los estudiantes, para lograr mayor contribución a la práctica de los juegos tradicionales.

Esta investigación tiene gran **impacto** debido a que presenta una propuesta innovadora para mejorar el desarrollo físico de los estudiantes mediante la aplicación de los juegos tradicionales que serán determinados mediante esta investigación.

La presente investigación será **factible** porque servirá para que el estudiante desarrolle su creatividad en los juegos tradicionales para la formación de su conocimiento en cuanto a la necesidad de la práctica de la misma que permita su

autodeterminación dirigida al desarrollo de su rendimiento físico y pedagógico en los diferentes procesos de aprendizaje.

Los **beneficiarios** de esta investigación serán los estudiantes del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez", para lo cual el investigador pondrá todo su interés en la misma brindando el tiempo necesario para su realización así como la dotación de todos los insumos y la parte económica para llegar a feliz término.

1.4. Objetivo General

Determinar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo físico de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo, del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua..

1.4.1. Objetivos específicos

Identificar qué tipo de juegos tradicionales practican los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez".

Analizar cómo mejorar el nivel de desarrollo físico que tienen los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez".

Proponer una solución al problema de los juegos tradicionales y el desarrollo físico de los niños y niñas

CAPITULO II

MARCO TEÒRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Realizando una revisión bibliográfica en las diferentes bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato y de la Facultad no se han encontrado tesis con temas que hablen de los beneficios del desarrollo físico en su relación con los juegos tradicionales, así como tampoco se ha realizado una investigación de este tipo tomando como objeto de estudio al Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" cantón Ambato.

Torres, S. (2013) en su trabajo de investigación: “Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral Cerit, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi”, concluye:

Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet. Se ha perdido el impacto en la aplicación de los juegos tradicionales permitiendo así que el estudiante no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera óptima. Las habilidades y destrezas que los niños deben desarrollar no están aplicadas en las actividades recreativas debido a que les dan más importancia a otras disciplinas, tales como fútbol y básquet, esto lleva a que los estudiantes no practiquen los juegos tradicionales y no desarrollen adecuadamente sus habilidades y destrezas.

Aguirre, G. (2009) en su trabajo de investigación: “Los juegos recreativos tradicionales y su incidencia en la integración educativa del Colegio: Universitario “Juan Montalvo” del cantón Ambato año lectivo 2008 – 2009”, concluye:

Con el presente trabajo hemos logrado integrar a los alumnos del Colegio Universitario “Juan Montalvo”, motivándolos a llevar un recuerdo de una buena y sana amistad. Recordar juegos tradicionales ya olvidados por la juventud de este tiempo. Regenerar el trabajo en grupo ya que se carecía de ello.

Palate, L. (2012) en su trabajo de investigación: “El ejercicio físico y su influencia en el desarrollo de las capacidades físicas en los niños con sobrepeso de la Escuela Fiscal Cristóbal Vela del cantón Ambato de la parroquia Picaihua”, concluye:

Se ha visto que existe poca predisposición para realizar ejercicio físico en los estudiantes. Los pocos conocimientos que los docentes tienen no son aplicados de manera eficiente en los estudiantes. Las capacidades físicas de los estudiantes no se han desarrollado de manera adecuada debido al alto índice de obesidad que presenta la institución educativa. En la Escuela Cristóbal Vela las horas destinadas a la Cultura Física no cumple con todos los requerimientos para que se desarrollen todas las capacidades físicas por una mala planificación por parte de los docentes de Cultura Física. La mala alimentación de la sociedad estudiantil en la Escuela Cristóbal Vela no permite un buen desarrollo de la actividad física en los estudiantes. Se ha determinado que no existe un Manual para el Desarrollo de las Capacidades Físicas en la Escuela Cristóbal Vela. En la Escuela Cristóbal Vela no existe una guía nutricional que permita orientar a docentes y padres de familia sobre una buena alimentación en los niños.

2.2. Fundamentación Filosófica

El proyecto está basado en el paradigma crítico – propositivo, porque este paradigma concibe a la realidad como algo cambiante, en este caso reconocemos los juegos tradicionales y el desarrollo físico, es decir están en constante transformación. En momentos los juegos tradicionales, al igual que el desarrollo

físico podría tornarse estáticas dentro del estudio pero eso no quiere decir que su condición sea ésta.

2.2.1. Fundamentación Ontológica

Esta visión de la realidad se sustenta ontológicamente, pues se considera que la realidad, en este caso los procesos de educación siempre progresan, sus actores y sus procesos deben transformarse, evolucionar constantemente hacia su propia trascendencia que les permita lograr la felicidad en base a la satisfacción total de sus intereses. Se sabe que los resultados de esta investigación no serán definitivos, pero ayudarán en la solución en el tiempo y contextos.

2.2.2. Fundamentación Epistemológica

La investigación será asumida desde un enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto en el siglo XIX, la actividad física inició un largo proceso para conseguir su institucionalización como disciplina docente dentro del currículo. En este periplo necesitó elaborar una fundamentación epistemológica desde la que justifica su presencia, su estatus y su trascendencia.

La superación del paradigma cartesiano y la vigencia de un modelo unitario para concebir la naturaleza humana exigieron una adecuación conceptual que, en nuestra opinión todavía no se ha logrado de manera coherente. Pensamos que cualquiera que sea esta alternativa ha de fundamentarse en un compromiso conceptual concreto para el que nosotros proponemos aquella perspectiva que coincide con la interpretación que actualmente se empieza a identificar como motricidad.

2.2.3. Fundamentación Axiológica

En cuanto a lo axiológico esta investigación involucra de seguro los valores propios del investigador, ya que nadie es un ser amoral y debe ser parte integrante

de una sociedad, debe estar influido por un conjunto de ideas y en los valores de otros de forma científica, con el fin último del mejoramiento continuo.

La investigación busca fortalecer los valores de cooperación, ayuda mutua, solidaridad, estos son, entre otros, los que podríamos considerar de alguna forma educativa y, por lo tanto, los más interesantes en nuestro ámbito de aplicación. No obstante, más adelante se pasará a comentar aquellos que van mucho más allá del aspecto educativo y traen otra serie de consecuencias sociológicas.

2.2.4. Fundamentación Sociológica

La investigación está inmersa en la teoría del conflicto porque la sociología se ocupa de los problemas de la sociedad y no cabe duda de que todo aquél que reflexione acerca de la sociedad y la estudie forma parte de ella.

Pero con mucha frecuencia en la reflexión sobre uno mismo se suele permanecer en un estado en el que se es consciente de uno sólo como alguien situado frente a otros entendidos como objetos.

2.3. Fundamentación Legal

LEY DE CULTURA FISICA, DEPORTES Y RECREACION

TITULO 3

CAPÍTULO ÚNICO

Art. 1.- Esta Ley regula la cultura física, el deporte y la recreación, y establece las normas y directrices a las que deben sujetarse estas actividades para contribuir a la formación integral de las personas.

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

- a) 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;
- b) Proveer los recursos económicos e infraestructura que permitan masificar estas actividades;
- c) Auspiciar la preparación y participación de los deportistas de alto rendimiento en competencias nacionales e internacionales, así como capacitar técnicos y entrenadores de las diferentes disciplinas deportivas;

- d) Fomentar la participación de las personas con discapacidad mediante la elaboración de programas especiales

Art. 52.- Esta Ley, consagra el aporte a través de la Lotería del Fútbol para el fomento y desarrollo del deporte escolar, colegial y especial, de acuerdo a lo que se establezca reglamentariamente para ello.

La práctica de la educación física, la cultura física, deporte formativo y recreación es obligatoria en los niveles pre-primario, medio y superior. La educación física, deportes y recreación serán coordinados entre la Secretaría Nacional de Cultura Física, Deportes y Recreación, el Ministerio de Educación y Cultura y el Consejo Nacional de Universidades y Escuelas Politécnicas.

2.4. Categorías fundamentales

Categorías Macro de las Variables

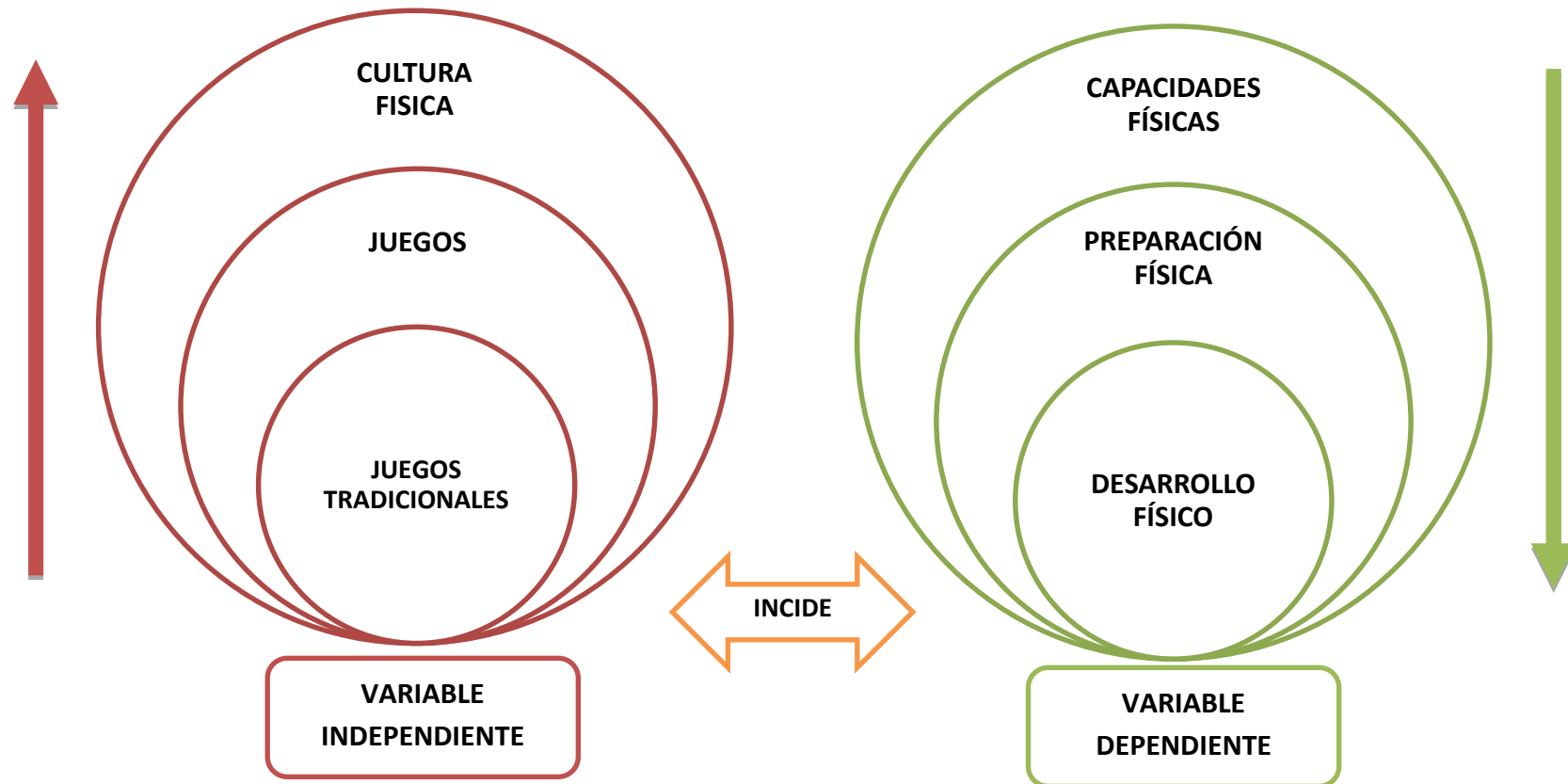


GRÁFICO Nro. 1: Categorías Fundamentales

FUENTE: Investigación

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

Constelación de la variable independiente: Juegos tradicionales

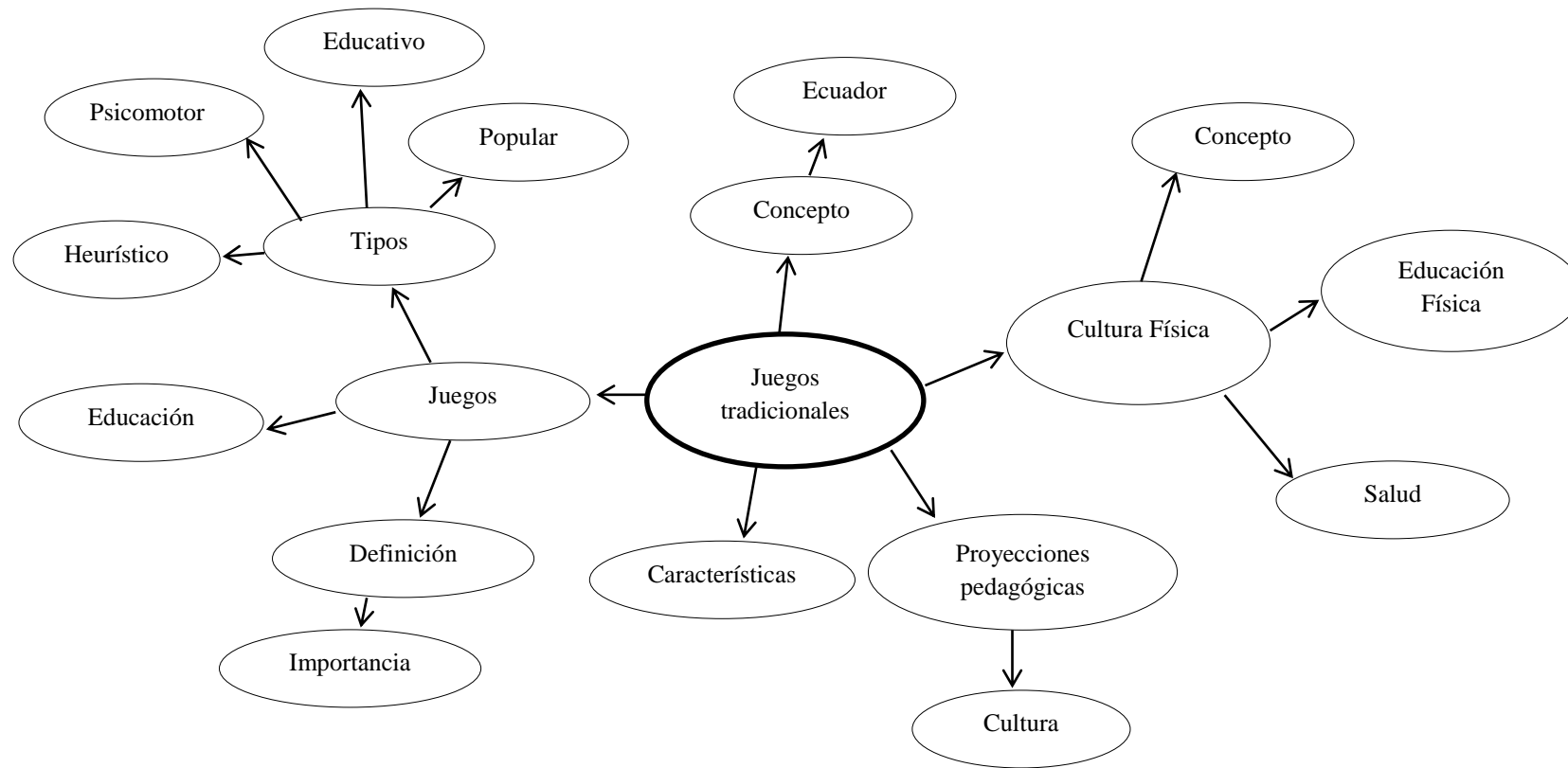


GRÁFICO Nro. 2: Variable Independiente
FUENTE: Investigación
ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

Constelación de la variable dependiente: Desarrollo físico

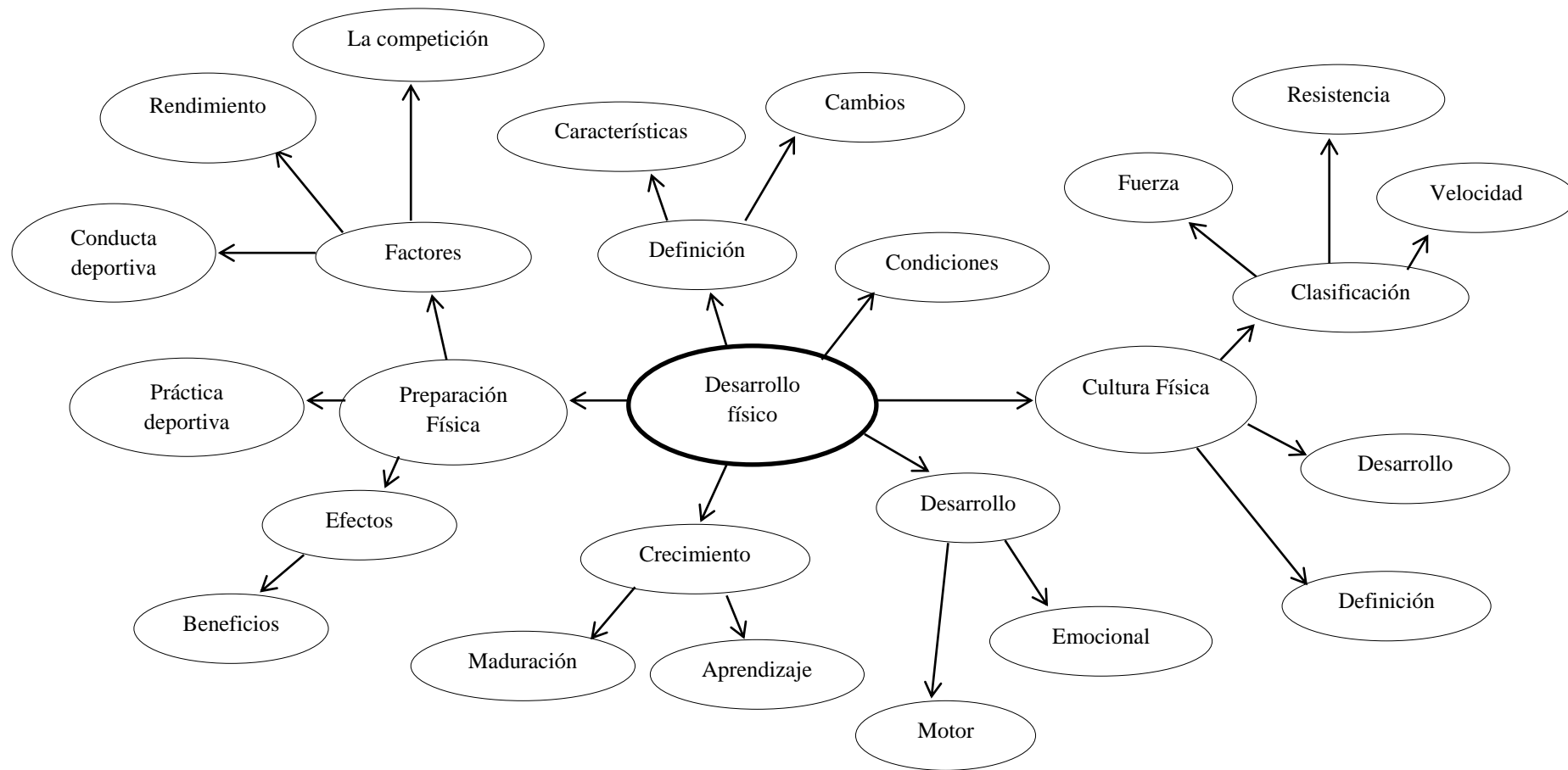


GRÁFICO Nro. 2: Variable Independiente
FUENTE: Investigación
ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

2.4.1 Fundamentación Científica de la Variable Independiente

Juegos tradicionales

Concepto.-

Los juegos tradicionales son parte de la cultura de cada uno de los países del mundo. En Ecuador, los juegos tradicionales son expresiones lúdicas asociadas especialmente a los niños, aunque también existen juegos tradicionales donde participan adolescente, jóvenes y adultos.

Ecuador está formado por cuatro regiones naturales: Insular, Costa, Sierra y Amazonía, en cada una de éstas los juegos varían de acuerdo a su cultura puesta que nuestro país es pluricultural y multiétnica.

Según la Revista Salud en una publicación realizada en el año 2005 "Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno".

Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Kishimoto escribe al respecto: "La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura

popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (KISHIMOTO, 1996).

En relación al juego tradicional y su importancia Lavega escribe: "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (LAVEGA, 1996)

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si queremos estudiar estos juegos tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos. De esto dan cuenta también los juguetes: "La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre" (RETTTER, Fútbol y academia: recorrido de un desencuentro, 1979).

Al investigar los orígenes de estos juegos vemos pues también cómo cada uno de estos juegos surge en combinación con elementos culturales de la época, encontrando en general contenidos mágicos, religiosos, ligados a los dioses que referencian que estos juegos no eran (ni son) un mero pasatiempo. "El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán,

que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. (...) Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños." (PLATH, 1998)

Retter en su exhaustiva investigación sobre el juego y los juguetes cita a diferentes autores que expresan que aún en las primeras etapas del desarrollo cultural del hombre las expresiones culturales del hombre –dentro de lo que se incluyen los juguetes- no eran únicamente a efectos religiosos, sino que en todos los tiempos estuvo también al servicio del juego y del esparcimiento. De esto concluye que la teoría de que la función de los juguetes haya aparecido en sus comienzos en relación a cultos religiosos pareciera ser una de las fuentes de origen de los juguetes (RETTTER, El juego y sus juguetes, 1979).

Muchos de estos juegos están estrechamente vinculados a fiestas – religiosas y no religiosas- , siendo jugados únicamente o especialmente en dichos eventos. Todo esto responde una vez más a la importancia que el juego y en este caso el juego tradicional tiene para el hombre, ocupando un lugar y un tiempo importante casi me atrevería a decir "central" en la vida pasada. Un aspecto sobre el cual habría que reflexionar si tenemos en cuenta el lugar que ocupa el juego en el mundo moderno.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo. Más allá se observan esfuerzos aislados por rescatar estas expresiones lúdicas a través de diversos eventos centrados en estos juegos, ediciones nuevas de libros que rescatan diversos juegos y sus modalidades en diversas partes del mundo.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de

adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Si bien algunos de estos juegos pareciera que tienden a desaparecer por completo, una de las características de los mismos es que surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer. Así algunos de ellos son jugados más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor.

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

Características

Algunas características que se repiten prácticamente en todos estos juegos son:

- son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan,
- responden a necesidades básicas de los niños,
- tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables,
- no requieren mucho material ni costoso,
- son simples de compartir,
- practicables en cualquier momento y lugar.

Vale mencionar aquí también la importancia de estos juegos en tanto que han sido representados en pinturas, azulejos y también sellos postales en diferentes países, habiendo sido editadas series con diferentes motivos tanto de juegos como de juguetes tradicionales Palth, P. (1998). En relación a pinturas uno de los más conocidos es el famoso cuadro de Juegos Infantiles de Pieter B.(1560), Goya

reproduce en el s. XVIII una escena de adultos y jóvenes en el cuadro La gallina ciega Pelegrín, P. (1984).

Pero ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega (OFELE M. , 1998).

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento

de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén.

Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

Para ello se pueden pensar en juegos previamente y preguntar sobre una lista predeterminada o bien se puede solicitar que las personas entrevistadas confeccionen la lista y cuenten sobre aquellos juegos que cada uno recuerde.

Otra vía de acercamiento es a través de material bibliográfico y también, como mencioné anteriormente, a través de fotografías o gráficos más antiguos, a través de los cuales se podrá confeccionar un registro de otro tipo de datos. Esto sea quizá un poco más difícil, según el material disponible que se encuentre.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aun cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aun así los contenidos de

series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada. Por otro lado, considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. "Los juegos tradicionales son indicados como una faceta – aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (TRAUTMANN, 1995)

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. Las posibilidades no se acaban en estos ejemplos. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota, las bolitas.

Si tomamos como ejemplo la mancha que tiene su origen en el antiguo derecho de los criminales perseguidos de asilarse en iglesias, que al entrar en una iglesia clamaban "a la iglesia me llamo" y sólo podían ser extraídos con licencia especial de autoridades eclesiásticas (PLATH, 1998). La mancha tiene diferentes variaciones posibles de jugarla e incluso de inventar nuevas posibilidades, así por ejemplo, están: mancha venenosa, mancha sentada, mancha pared, mancha congelada (OFELE M. R., 1982).

En cuanto a juegos de pelota que corresponden a los juegos más antiguos, con hallazgos entre los antiguos egipcios y chinos, teniendo en Europa antigua relaciones estrechas con el culto y considerada también como un juego eminentemente cósmico (OFELE M. , 1998), podemos jugar una multiplicidad de juegos y crear otros, tanto entre pocos niños como conformando equipos más numerosos. En esto, la gama es muy amplia, incluso si consideramos los

diferentes materiales y tamaños de los cuales podemos confeccionar nosotros mismos la pelota, o adquirirla en algún lugar (de trapo, papel, goma, cuero, plástico).

El trompo, lleno de simbología y al cual se le atribuyeron diferentes características mágicas, es un juguete y un juego con variadas posibilidades. Los indios Hopi prohibían este juego a los niños y niñas durante las tormentas de verano, porque temían que con el juego los niños podrían estropear inútilmente la cosecha al atraer con el trompo espíritus del viento. En India, por el contrario, en una zona donde las lluvias eran escasas, estas energías mágicas del trompo eran utilizadas positivamente: se dejaban danzar trompos dado que el zumbido de los mismos atraerían así la lluvia, asemejándose al ruido de los truenos en la lejanía. En Malasia, por otro lado, sólo se permitía jugar en primavera, coincidentemente con la época de siembra (HOLLER, 1989).

El trompo puede tener diseños variados, con púas de diferente largo, siendo los conos también diferentes pudiendo ser chatos, con o sin cordel. Hay diversos juegos que se pueden organizar con el trompo, según también sea el modelo y la cantidad de participantes, trazando incluso recorridos y mapas para los trompos. En Malasia se organizan torneos entre equipos integrados por adultos, con una reglamentación detallada.

Las interpretaciones del juego de la rayuela y sus orígenes son varias, pero en algunos casos están relacionados. Rodrigo Caro menciona la presencia de este juego en Roma y la señora de Gomme cree ver en el antiguo foro romano las líneas borrosas de los trazados de las antiguas Rayuelas, también hay datos que refieren la presencia de este juego en la antigua Grecia. La señora de Gomme considera que la rayuela representaría el avance del alma de la tierra al cielo, pasando por varios estadios intermedios. Pero como autores como Rodrigo Caro consideran que el juego existió ya antes del Cristianismo, se supone que la versión del juego actual responde a una forma adaptada por el cristianismo, estando su origen más remoto en estrecha relación con los mitos del laberinto (Menéndez, 1963). Si bien el diagrama básico de la rayuela siempre se mantiene, hay algunas

variantes. Básicamente son siempre un rectángulo dividido en una cantidad que oscila entre 9 y 16 casilleros, coronado por un semicírculo (que se denomina Cielo o Paraíso) que es el objetivo último de todos los jugadores. Pero también existen la rayuela circular o víbora, que adquiere este nombre justamente por la forma.

El juego de las bolitas según algunos estudios tiene su origen en las eras pos neolítico. Se han encontrado bolitas en tumbas infantiles de la zona del Nilo. También se encontraron bolitas en excavaciones del tiempo de las cavernas. Hay numerosas modalidades de juego diferentes. En algunos casos hay hoyitos en donde hay que ir embocando las bolitas, en otros casos se trazan triángulos o círculos en el piso y cada jugador trata de sacar fuera del campo a las bolitas del adversario y los jugadores pueden ganar todas las bolitas o perderlas (con la esperanza de volver a ganarlas en otra partida).

En cuanto a la pallana se puede afirmar que ya era común en Grecia y en Roma. Platón (429-347 a.C.) lo menciona en Phedro, en Roma, Julio Pólux (135-188) gramático y sofista griego, lo describe en el Onomasticón. Por siglos se utilizaban porotos en ceremoniales, con fines adivinatorios. El juego es con cinco piezas (piedras uniformes, bolitas, granos de maíz, etc.) Se toman con una mano lanzándolas hacia arriba y recogéndolas al vuelo con la palma de la mano hacia abajo sin que ninguna se caiga. Se repite dejando caer cuatro y la que queda en el dorso de la mano, se la impulsa nuevamente hacia arriba para recoger las otras, sin perder la que se cae. Sobre esto hay diversas variaciones.

Estos juegos mencionados aquí, son sólo a modo de ejemplo, podría seguir enunciando más, donde cada uno de ellos ofrece una amplia variedad de posibilidades, lo que llevaría a un capítulo en sí mismo por cada uno. En cada uno de estos juegos, como ya se mencionó antes, se pueden trabajar una cantidad de facetas (los diferentes nombres según la zona, las reglas del juego, el entorno – sobre el cual podemos rescatar diferentes focos-, la historia del juego con sus diferentes versiones, su inclusión en el arte y literatura, etc.) que nos llevan a una profundización y a una apertura de un abanico en cuanto al conocimiento y enriquecimiento especialmente en lo que respecta a lo cultural de diversas

regiones. Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como con los adultos mayores quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños –y del hombre en general-, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores - intrínsecos a los juegos tradicionales- , que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

El juego

Definición del juego

Al respecto de este tema escribe así en su artículo denominado Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas: "Antes de introducirnos en el concepto de juego tradicional, deberíamos comenzar con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones trae consigo. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser". (OFELE M. R., 1982)

Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos hemos tenido alguna experiencia aunque sea mínima, si bien, en la mayoría de los casos y por lo menos en cuanto a la infancia se trata- bastante más que mínima.

Muchos teóricos, pretenden encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, etc., en cada una hallaremos una óptica diferente del juego.

A esto (BULAND, El Juego, 1996) escribe: "El concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto pre científico." Y más adelante continúa: "La pregunta por la esencia del juego lleva a una cortada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas."

En relación a la libertad en el juego, Buland en una de sus últimas investigaciones (BULAND, Libertad del Juego, 1997) desarrolla todo un análisis respecto de este punto, donde entre otros, cuestiona la libertad de decisión de participar en un juego, hecho que por otros autores se da de alguna manera por supuesto. Luego de un exhaustivo análisis este autor propone una clasificación de los juegos según los momentos de libertad que se abren dentro del juego, respondiendo la pregunta "¿Dónde exactamente está la libertad del sujeto que juega?".

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. Así podemos decir que el juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego une realidad y posibilidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. El juego no se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida. (FRITZ, 1992).

Lavega se expresa así:

"En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando

participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece." (LAVEGA, 1996)

Las diferencias se basan también desde el ángulo en que se esté estudiando el fenómeno lúdico. Así por ejemplo, desde el estudio antropológico "el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundo posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario", como lo expresa Ana María Dupey en su reciente publicación (DUPEY, 1998). Así para la psicología evolutiva el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos. Para la fenomenología el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego. Estos son algunos ejemplos de las diferentes ópticas que podemos encontrar en el análisis del juego.

Las teorías más antiguas con algunos de sus autores como Spencer, Lazarus, Groos, etc., dan cuenta también de la importancia que ha tenido el juego en el pasado siendo objeto de estudio de tantos investigadores.

Pero investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo.

(GLONNEGGER, 1996) El hecho de haber encontrado numerosos juegos en tumbas de altas personalidades, por ejemplo, hace referencia a que se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá. A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por a que atraviesa el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad.

La importancia del juego en diferentes sectores sociales y épocas, ha tomado tal envergadura, que hasta hubo juegos que han sido prohibidos por las autoridades que gobernaban. Así por ejemplo, en Viena, Austria, en el año 1764 se publicó una prohibición de todos los juegos de azar sin excepción, los juegos detrás de puertas cerradas y juegos luego de las 9.00 horas de la noche, y juegos con apuestas (Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, 1995). Otro ejemplo es la Prohibición de juegos de suerte y envite en el Virreinato del Perú en el siglo XVII, donde también se prohibían juegos a todas las personas sin excepción (Dupey, 1998). La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones han comenzado a surgir con mayor notoriedad en dicha época, aunque no exclusivamente.

De cualquier manera si de prohibiciones de juego se trata, no hay que remontarse únicamente al pasado. Hoy día, y especialmente en instituciones educativas también encontramos prohibiciones de juego, y no precisamente de juegos de azar. Si bien por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente de los juegos infantiles, por el otro, encontraremos una serie de juegos prohibidos. Al respecto Pavía, quien investiga en el sur de la Argentina el juego popular en los patios escribe: "... muchos maestros consultados por nosotros sostienen que en sus escuelas 'no existen juegos prohibidos'. Admiten sí, restricciones en ciertas actividades, generalmente fundadas en razones de seguridad e higiene. Sus alumnos, en cambio, suelen recitar con total seguridad la lista de juegos no permitidos en la escuela. La única y esencial diferencia radica aquí en que para los chicos, esos que están prohibidos son sin lugar a dudas, juegos; mientras que para los maestros eso que está prohibido lo está, precisamente, porque desde su óptica

no son juegos. 'En mi escuela –textual- no hay juegos prohibidos y lo que está prohibido no son juegos'" (PAVIA, 1994)

No obstante, hubo otros juegos que, si bien se jugaban también por dinero, eran – contrariamente a las prohibiciones arriba mencionadas, recomendados por médicos, por ejemplo, como es el caso del juego de billar. Bauer en su trabajo de investigación sobre W.A. Mozart cita al respecto: "El juego de billar era también, ya en el siglo XVII, una combinación ideal de un juego corporal, de un juego de concentración" (...) "Como juego corporal se presta (...) adecuadamente para ofrecer al cuerpo algo de movimiento y una múltiple ocupación, extensión, trabajo muscular, también por el frecuente caminar, levantarse y sentarse" (BAUER, 1996).

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas, determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales.

Juego y Educación

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Ya Platón en Las Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes "escuelas" y corrientes para la educación

institucionalizada. Froebel, creador de jardines de infantes, ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades. Otros autores como Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo.

La importancia aquí radica en que los diferentes autores comienzan a dar un nuevo valor al juego espontáneo, a la característica de "no serio" tratando de reivindicar la seriedad y la asociación a la utilidad educativa, otorgando nuevos fundamentos teóricos al papel del juego en la educación escolar, como lo describe ampliamente Kishimoto en uno de sus estudios (KISHIMOTO, 1996).

Walter, al referirse a la importancia y tarea de incluir el juego dentro de la educación primaria, escribe: " Para el desarrollo y cuidado de la disposición al juego, la capacidad de juego y el ser listo en el juego, no hay en la primaria una materia propia, y con ello tampoco una 'hora de juego'. Se impone, por lo tanto, una 'educación lúdica' como tarea que atraviese todas las materias. Pero esto implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación. La educación lúdica y el cuidado del juego representan, luego de estas reflexiones, una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible". (WALTER, 1993)

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al hombre, y, mucho más, del niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a

jugar en sus horas libres. Esto ocasiona en muchas oportunidades "dudas" y "temores" por parte de las personas responsables en cuanto a la inclusión del juego en la escuela, cuestionando diferentes puntos como pueden ser la eficacia en el aprendizaje, el posible desorden/desborde del grupo y la supuesta "pérdida de tiempo", como ejemplo. Pero contrario a esto, el aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto.

Observando un grupo de niños jugando podemos llegar a una serie de conclusiones respecto de las situaciones y conceptos que han aprendido durante el juego. Si sólo pensamos en las reglas de juego, que todos deben respetar, a través de las cuales aprenden a convivir y respetar así a los demás, ya tenemos un elemento importantísimo para la educación infantil.

En el juego el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieran para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema y que le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles. (FLITNER, 1986)

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede" –dentro de lo que las reglas de juego permiten-. Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico de los niños (y de otras edades también), podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro,

descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Claro está, que cuantas menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

El juego libre y espontáneo no tiene otro objetivo que jugar y cuando desde afuera, ya sea como coordinadores, docentes o desde otro rol, estamos dando un objetivo al juego, lo estamos limitando de alguna manera. Pero esto no significa que no se pueda jugar. La función de aquella persona que coordina es, entre otras, la de tener suficiente amplitud y libertad como para permitir ciertos cambios de rumbo cuando el grupo lo propone o los va "imponiendo" de alguna manera en el juego mismo. Probablemente no se hayan cumplido estrictamente los objetivos propuestos, pero seguramente se estén poniendo otros objetivos en juego, que – quien sabe- aún pueden ser más importantes para el grupo en ese momento.

Para definir el juego podemos decir que ésta es una actividad espontánea, libre, desinhibida y gratuita del ser humano donde este se manifiesta de manera plena.

El juego, ha sido atribuido como una actividad innata en los niños, puesto que la misma proporciona diversos estímulos como el placer, no solo por el éxito que se obtenga en la práctica de los mismos, sino por el simple hecho de jugar, además contribuye al desarrollo físico, psicomotriz, emocional, intelectual y social, satisfaciendo algunas de sus necesidades básicas en el campo bio - psico - social.

El juego, crea situaciones que favorecen el proceso de socialización y convivencia de los niños con su grupo puesto que aprende a colaborar, compartir, observar reglas, ceder el individualismo, aprende a ganar y perder, viven en su mundo idealizado, se transforman en líderes afirmando una personalidad sana y equilibrada.

Varios pensadores, pedagogos y educadores, entre otros definen al juego como parte de diversas áreas y procesos así:

Según (PESTALOZZI, 1827) "La escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación" (NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, Técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, Págs. 13 - 22).

"El juego crea el ambiente natural del niño en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponde a sus intereses No es por tanto nada absurdo pensar que el juego pueda ser una etapa indispensable para adquirir el sentido del trabajo" (DEWEY, 1859-1952).

(VIGOTSKY, 1924) Dice "El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible e desarrollo del pensamiento conceptual teórico. En el juego cuando el niño iniciar el proceso de construcción de signos que le permitirán acceder al pensamiento conceptual" (NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, Técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, Págs. 13 - 22).

Según Calero "El juego es una actividad libre, el juego por mandato no es juego. El juego no es la vida corriente, es escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. Es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

Tipos de juegos

Según varios autores del libro Metodología del Juego de Edición Altamar existen diferentes tipologías de juegos, todos estos podrían ser propuestos para su práctica en la educación formal en espacios abiertos o cerrados.

La mayoría son colectivos así:

- Juego heurístico
- Juego psicomotor
- Juego educativo
- Juego popular y/o tradicional
- Juego multicultural
- Juego competitivo y cooperativo
- El juego y las nuevas tecnologías

Cultura física

Concepto.-

Se denomina cultura física a las maneras y hábitos de cuidado corporal, mediante la realización de actividades como deportes o ejercicios recreativos, que no sólo buscan la salud del cuerpo, otorgándole actividad que lo aleja del sedentarismo y sus consecuencias, si no también persigue la búsqueda de plenitud y bienestar integral del ser humano, del binomio cuerpo-mente. Cada individuo puede dedicarse a la cultura física una porción determinada de tiempo, en relación a sus posibilidades, aunque muchos hacen de esto una forma de vida, como los deportistas.

La Educación Física es el grupo de disciplinas y ejercicios que se deberán desplegar si el objetivo es perfeccionar y desarrollar el cuerpo. Eso sí, en lo que sí no existe una convención es en ubicar a la Educación Física concretamente en algún tipo de ámbito, porque la misma está probado que puede ser una actividad de tipo recreativa, terapéutica, educativa, competitiva y social.

Entonces, la escuela, la medicina, el deporte, el entretenimiento hacen uso de la educación física.

En la escuela, por ejemplo, la educación física resulta ser una materia más, como el resto, sujeta a una evaluación y a través de la cual, la escuela, buscará que el alumno, además de sus capacidades intelectuales, pueda desarrollar a la par, las

corporales y motoras, también imprescindibles para su efectivo desarrollo como persona.

En tanto, en la salud, la educación física, tiene un objetivo claro y concreto también: promover la salud con el objetivo de prevenir enfermedades. Es un hecho que por ejemplo la actividad física reduce problemas cardíacos, problemas de columna, de posición, entre otros.

Por otro lado, la actividad física puede realizarse en alto rendimiento con el objetivo de participar de algún tipo de competencia. Asimismo, la educación física, a través de actividades especiales como el yoga, la música y la danza, facilitará la expresión corporal de quienes las desempeñen, permitiéndoles una mejor expresión a nivel social. Y finalmente, la educación física, en sintonía con la recreación, desarrollará actividades lúdicas que vincularán al sujeto con su entorno y lo ayudarán a la hora del intercambio social con el otro o los otros.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. LÚDICA “Necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento

2.4.2. Fundamentación Científica de la Variable Dependiente

Desarrollo físico

El desarrollo físico del niño

El término crecimiento se emplea para referirse al aumento de tamaño y peso de un individuo; mientras que -desarrollo- se aplica a los cambios en composición y complejidad del mismo. (ANTÓN, 1989, pág. 35)

Crecimiento: Es el proceso mediante el cual los seres humanos aumentan su tamaño y se desarrollan hasta alcanzar la forma y la fisiología propias de su estado de madurez. (ANTÓN, 1989, pág. 36)

Desarrollo: Es el efecto combinado entre los cambios en tamaño y complejidad o en composición y los cambios resultantes de la maduración y del aprendizaje. Designa los cambios que con el tiempo ocurren en la estructura, pensamiento o comportamiento de una persona a causa de los factores biológicos y ambientales. (ANTÓN, 1989, pág. 37)

Maduración: En psicobiología, es el conjunto de procesos de crecimiento físicos que facilitan el desarrollo de una conducta específica conocida, es decir es el proceso de evolución del niño hacia el estado adulto. (ANTÓN, 1989, pág. 38)

Aprendizaje: Son cambios en las estructuras anatómicas y en las funciones psicológicas que resultan del ejercicio y las actividades del niño.

Hay que destacar que entre la maduración y el aprendizaje hay relación, puesto que la maduración proporciona material elemental con el que el aprendizaje se fundamenta. (ANTÓN, 1989, pág. 38)

Crecimiento físico: Generalmente, un niño que recién nace pesa 3,4 kilos, mide 53 centímetros y presenta un tamaño de cabeza desproporcionadamente mayor que el resto del cuerpo. Ya en sus tres primeros años de edad el aumento de peso es muy rápido y así se mantiene relativamente constante hasta la adolescencia, momento en el que se da el 'estirón' final. Estudios realizados muestran que la altura y el peso del niño dependen de su salud. (ANTÓN, 1989, pág. 40)

Características generales del desarrollo

1.- El desarrollo procede de lo homogéneo hacia lo heterogéneo.

En la mayoría de sus aspectos, el desarrollo ocurre de lo general a lo particular o del todo hacia las partes. El desarrollo va de lo vago y general a lo específico y definido.

2.- El desarrollo tiene una dirección cefálico-caudal.

El desarrollo se orienta de la región de la cabeza hacia los pies. Esta tendencia se observa tanto en el desarrollo prenatal como en la postnatal. Cuando el niño nace, la estructura más desarrollada es la cabeza, mientras que las más inmaduras son las extremidades.

3.- El desarrollo tiene una dirección próxima distante.

El desarrollo procede del centro del cuerpo hacia los lados. Los órganos que están más próximos al eje del cuerpo se desarrollan primero que los más distantes.

4.- El desarrollo es continuo y gradual.

El desarrollo del ser humano es continuo desde la concepción hasta el logro de la madurez.

5.- El desarrollo es regresivo.

De acuerdo con la ley de regresión los individuos tienden a aproximarse en su desarrollo al promedio de su población en general.

6.- El desarrollo tiende a ser constante.

Si no intervienen factores ambientales, el niño que al principio se desarrolla rápidamente continuara haciéndolo con el mismo ritmo, mientras que aquel cuyo desarrollo es inicialmente lento seguirá desarrollándose de la misma manera.

7.- Las diferentes estructuras u organismos del cuerpo se desarrollan a diferentes velocidades.

Las partes del cuerpo no se desarrollan uniformemente.

8.- El desarrollo tiende hacia la correlación positiva entre los distintos rasgos y no hacia la compensación.

Cambios durante el desarrollo

Pueden señalarse los siguientes cambios:

- Cambios en tamaño
- Cambios en la composición de los tejidos del cuerpo
- Cambios en las proporciones del cuerpo
- Desaparición y adquisición de rasgos

Desarrollo motor

La mayoría de los niños desarrollan sus habilidades motoras en el mismo orden y aproximadamente a la misma edad. En este sentido, casi todos los autores están de acuerdo en que estas capacidades están pre programadas genéticamente en todos los niños. El ambiente desempeña un papel importante en el desarrollo, de modo que un ambiente enriquecedor a menudo reduce el tiempo de aprendizaje, mientras que un ambiente empobrecido produce el efecto contrario. (BARRENO, 2012)

Desarrollo motor de los niños en orden secuencial con edades promedios:

2 meses. Son capaces de levantar la cabeza por sí mismos.

3 meses. Pueden girar sobre su cuerpo.

4 meses. Pueden sentarse apoyados sin caerse.

6 meses. Pueden sentarse derechos sin ayuda.

7 meses. Comienzan a estar de pie mientras se agarran a algo para apoyarse.

9 meses. Pueden comenzar a caminar, todavía con ayuda.

10 meses. Pueden estar de pie momentáneamente sin ayuda.

11 meses. Pueden estar de pie sin ayuda con más confianza.

12 meses. Comienzan a caminar solos sin ayuda.

14 meses. Pueden caminar hacia atrás sin ayuda.

17 meses. Pueden subir escalones con poca o nada de ayuda.

Desarrollo de las capacidades lingüísticas

Se llama desarrollo del lenguaje o adquisición de la lengua materna al proceso cognitivo por el cual los seres humanos adquieren la capacidad de comunicarse verbalmente usando una lengua natural. (CASTAÑO, 2008)

Este desarrollo se produce en un período crítico, que se extiende desde los primeros meses de vida hasta el inicio de la adolescencia. En la mayoría de seres humanos el proceso se da principalmente durante los primeros cinco años, especialmente en lo que se refiere a la adquisición de las formas lingüísticas y de los contenidos.

Durante estos primeros años tiene lugar la mayor velocidad de aprendizajes y se adquieren los elementos básicos y sus significados, y hasta la pre adolescencia se consolida el uso, la inferencia pragmática y la capacidad para entender enunciados no-literales. Los primeros años, constituyen el período fundamental aunque el desarrollo del lenguaje se prolonga mucho más allá de los primeros años. (CASTAÑO, 2008)

Muy pronto se produce en el niño la motivación e intento comunicativo, hecho que se denomina proto conversación. Son diálogos muy primitivos, caracterizados por el contacto ocular, sonrisas y alternancia de las expresiones. Podemos encontrar este tipo de conducta ya en niños de dos meses.

Desarrollo emocional

El estudio de las emociones de los niños es difícil, porque la obtención de información sobre los aspectos subjetivos de las emociones sólo pueden proceder de la introspección, una técnica que los niños no pueden utilizar con éxito cuando todavía son demasiado pequeños. (DIAZ LUCEA, 2000, pág. 56)

La capacidad para responder emotivamente se encuentra presente en los recién nacidos. La primera señal de conducta emotiva es la excitación general, debido a una fuerte estimulación. Esta excitación difundida se refleja en la actividad masiva del recién nacido. (DIAZ LUCEA, 2000, pág. 58)

Todas las emociones se expresan menos violentamente cuando su edad aumenta. Las variaciones se deben también, en parte, a los estados físicos de los niños en el

momento de que se trate y sus niveles intelectuales y, en parte, a las condiciones ambientales.

Los niños, como grupo, expresan las emociones que se consideran apropiadas para su sexo, tales como el enojo, con mayor frecuencia y de modo más intenso que las que se consideran más apropiadas para las niñas, tales como temor, ansiedad y afecto. (DIAZ LUCEA, 2000, pág. 58)

Condiciones de las que dependen el Desarrollo Emocional:

Los estudios de las emociones de los niños han revelado que su desarrollo se debe tanto a la maduración como al aprendizaje y no a uno de esos procesos por sí solo.

La maduración y el aprendizaje están entrelazados en el desarrollo de las emociones que, algunas veces, es difícil determinar sus efectos relativos, en donde se distinguen:

a) Papel de la Maduración: El desarrollo intelectual da como resultado la capacidad para percibir los significados no advertidos previamente. El aumento de la imaginación, la comprensión y el incremento de la capacidad para recordar y anticipar las cosas, afectan también a las reacciones emocionales. Así, los niños llegan a responder estímulos ante los que se mostraban indiferentes a una edad anterior. El desarrollo de las glándulas endocrinas, es esencial para la conducta emocional madura. (PALACIOS, 1979)

b) Papel del Aprendizaje: Hay cinco tipos de aprendizaje que contribuyen al desarrollo de patrones emocionales durante la niñez. (PALACIOS, 1979)

En el siguiente listado, se presentan y explican esos métodos y el modo en que contribuyen al desarrollo emocional de los niños.

1. Aprendizaje por ensayo y error: incluye principalmente el aspecto de respuestas al patrón emocional. Los niños aprenden por medio de tanteos a

expresar sus emociones en formas de conductas que les proporcionan la mayor satisfacción y abandonar las que les producen pocas o ninguna. Esta forma de aprendizaje se utiliza a comienzos de la infancia. (PALACIOS, 1979, pág. 85)

2. Aprendizaje por Imitación: Afecta tanto al aspecto del estímulo como al de la respuesta del patrón emocional. Observar las cosas que provocan ciertas emociones a otros, los niños reaccionan con emociones similares y con métodos de expresiones similares a los de la o las personas observadas.

3. Aprendizaje por identificación: es similar al de imitación en que los niños copian las reacciones emocionales de personas y se sienten excitados por un estímulo similar que provoca la emoción en la persona imitada.

4. Condicionamiento o aprendizaje por asociación. En el condicionamiento, los objetos y las situaciones que, al principio, no provocan reacciones emocionales, lo hacen más adelante, como resultado de la asociación.

5. Adiestramiento o el aprendizaje con orientación y supervisión, se limita al aspecto de respuesta del patrón emocional. Se les enseña a los niños el modo aprobado de respuesta, cuando se provoca una emoción dada. Mediante el adiestramiento, se estimula a los niños a que respondan a los estímulos que fomentan normalmente emociones agradables y se les disuade de toda respuesta emocional. Esto se realiza mediante el control del ambiente, siempre que es posible. (PALACIOS, 1979, pág. 86)

El deporte y la competencia en la escuela, como factor para el desarrollo físico

Las tensiones por incorporar el deporte a las escuelas, y por ende, también la competencia, ha sido históricamente un tema de debate

Si tenemos en cuenta finalidades educativas: “Utilizar la competición como un recurso educativo para enseñar a los alumnos/as tanto a perder, como a ganar”,

“Lograr el correcto y adecuado desarrollo integral de los niños/as” nuestro planteamiento metodológico debe ser consecuente con ello y facilitarnos nuestra labor educativa. (GOMEZ & Martínez Álvarez, 2009)

No podemos pretender que el alumno/a practique deporte en su tiempo libre, si nuestras sesiones de Educación Física o nuestros entrenamientos en la escuela deportiva son aburridos y sin sentido para los niños/as.

Debemos diferenciar entre dos enfoques para desarrollar un deporte: el enfoque técnico y el enfoque táctico:

Enfoque técnico: Priman única y exclusivamente la adquisición de patrones motores, es decir, la adquisición de la técnica específica de cada deporte. Utilizan una metodología llamada “de repetición”, creyendo que mientras más veces se repita el ejercicio, mejor será el aprendizaje. Evalúan al deportista en función de su capacidad de reproducir exactamente el gesto técnico; el entrenador corrige individualmente. Suelen utilizar ejercicios de repetición y aburridos, casi siempre de forma individual o por parejas. (MOSCOSO, 2002, pág. 98)

Enfoque táctico: Se busca la formación y desarrollo integral de la persona, buscando deportistas inteligentes que sean capaces de decidir la mejor acción para cada momento de la práctica deportiva. Se utiliza una metodología dinámica, donde los deportistas interaccionan entre ellos. La evaluación es grupal, realizando comentarios en conjunto. Se utilizan juegos lo más reales a la competición, y sobre todo, los partidos reales. (MOSCOSO, 2002, pág. 98)

Preparación física

Concepto.-

La preparación física general es una técnica imprescindible y común antes de la práctica de cualquier actividad deportiva. El desarrollo e intensidad de la misma dependerá del tipo de deporte a practicar, la intensidad del mismo, las condiciones ambientales y del grado de preparación de cada deportista. (COMETTI, 2004)

Si deseamos obtener el máximo de respuesta de nuestro organismo al esfuerzo al que lo queremos someter necesitamos previamente una adaptación del mismo, poniendo en marcha una serie de mecanismos para adecuar el sistema cardiaco, muscular, circulatorio, nervioso y respiratorio a las crecientes demandas a las que los vamos a someter para que respondan con su máxima eficacia.

Efectos y beneficios de una correcta preparación física general:

- ✓ Sobre la capacidad contráctil muscular
- ✓ A nivel psicomotriz
- ✓ Como prevención de lesiones

El propósito esencial de la preparación física general es el de aunar y coordinar todas las funciones para prevenir posibles fracturas o problemas musculares.

La preparación física general es una actividad personal que se debe adaptar a las necesidades y nunca se debe copiar o imitar preparaciones físicas generales de otros. Se debe comenzar a preparar zonas que hayan podido tener problemas en el pasado para que no se resientan. (BERALDO, 2000)

La preparación física general predispone al cuerpo para que pueda ejercitarse en el máximo de sus posibilidades. El desarrollo de la preparación física general debe ser paulatino y con una progresión en ascenso.

La preparación física general de cada una de las modalidades deportivas se ejecuta realizando movimientos técnicos (especiales de dicha especialidad). Se debe realizar después de una preparación física general genérica.

En una competición se debe iniciar la preparación física general específica unos 15 minutos antes del comienzo de esta y acabar unos 4 minutos antes de la competición con la intención de recuperar el desgaste energético producido.

Estos minutos deben aprovechar para concentrarse.

Los volúmenes de trabajo de una preparación física general deben empezar en un 50% y acabar con un 90%. En ningún caso se debe llegar a crear una falta de oxigenación muscular.

Será una buena costumbre acabar la preparación física general con una serie de ejercicios de estiramiento.

La Preparación Física constituye la base fundamental en la preparación y desarrollo de todo sujeto, en cualquiera de las Disciplinas deportivas, pues de ella dependen en gran medida los futuros resultados y el nivel que alcanzarán los mismos en su vida en cualesquiera de las esferas profesionales en que se desarrolle.

La Preparación Física, posee tres clasificaciones, general, auxiliar y especial o específica, las cuales al margen de sus objetivos y tareas específicas, en su conjunto se orientan hacia las necesidades y/o requerimientos del deporte que se practica. (PLATONOV, 1988)

La Preparación Física, es uno de los componentes más importantes para el Entrenamiento Deportivo, debido al alto grado de implicación que tiene la misma en el logro de óptimos rendimientos competitivos

Práctica deportiva

El concepto de rendimiento deportivo deriva de la palabra *performer*, adoptada del inglés y que significa cumplir, ejecutar. A su vez, este término viene de *performance*, que en francés antiguo significaba cumplimiento. De esta manera, podemos definir el rendimiento deportivo como una acción motriz, cuyas reglas fija la institución deportiva, que permite a los sujetos expresar sus potencialidades físicas y mentales. (DIETRICH Martin D. , 2001)

Se puede entender el rendimiento deportivo como la capacidad que tiene un deportista de poner en marcha todos sus recursos bajo unas condiciones determinadas.

Por su parte Martin lo define como "el resultado de una actividad deportiva que, especialmente dentro del deporte de competición, cristaliza en una magnitud otorgada a dicha actividad motriz según reglas previamente establecidas. (DIETRICH Martin D. , 2001)

Existen varias teorías que intentan dar una explicación del rendimiento deportivo:

- **Enfoque bioenergética del rendimiento deportivo.** Orientado a interpretar las características energéticas (cantidad de energía, modificaciones en función de la duración, intensidad y forma de ejercicio)

- **Teoría de la concentración muscular.** Orientada a comprender los mecanismos íntimos de la contracción muscular en relación con los metabolismos energéticos.

- **Teoría del sistema cardiovascular y del entrenamiento deportivo.** Tanto la función circulatoria como la función ventilatoria influyen en el rendimiento deportivo.

- **Teoría de los efectos de la temperatura y de la altitud.** Los factores ambientales que pueden modificar el aporte de oxígeno y/o alterar el metabolismo energético. Valorar la aclimatación al calor o a la altitud, etc.

- **Teoría del entrenamiento.** El entrenamiento (deportivo) se define como: "La preparación de un animal, de una persona o de un equipo a cualquier rendimiento mediante ejercicios apropiados" (PETIT, 1993) referenciado en Instituto Europeo Campus Stellae, Apuntes de cátedra (2012). Esta definición comprende los tres aspectos esenciales del entrenamiento: la noción de rendimiento en el sentido genérico del término, la de especificidad de los ejercicios, y la noción de planificación.

Las diferentes teorías se enfocan en el examen de la acción motriz y habitualmente, sobre el análisis del momento de la competición, sobre todo en la "alta competencia". Pero, debemos advertir que existen otros momentos o situaciones dentro de la actividad deportiva, en el cual es posible delimitar variaciones en el rendimiento deportivo que afecten o apoyen los resultados del practicante.

El estado de entrenamiento de un deportista se expresa en el mejorado nivel de su rendimiento, el cual es influido por el entrenamiento, la competencia y otras ayudas.

Factores que influyen en el Rendimiento Deportivo

Factores Individuales

- Condición Física y coordinación neuromuscular
- Capacidades y habilidades técnico-tácticas
- Factores morfológicos y de salud
- Cualidades de personalidad

Factores Colectivos

- Infraestructura propia y ajena
- Dirección pedagógica. Equipo técnico
- Condiciones externas: clima, vestimenta, alimentación, público
- Relaciones interpersonales, liderazgo, rechazos, competitividad
- Desenvolvimiento táctico
- Factores institucionales

La conducta deportiva:

La Psicología del Rendimiento Deportivo (PRD) nos permite estudiar conductas y además, los comportamientos de todos los integrantes del universo del deporte en el momento de su actividad deportiva.

Existen conductas fuera de la actividad deportiva que pueden intervenir en el rendimiento deportivo, por ello, es importante determinar cuáles son las conductas en las que el profesional de la PRD deberá trabajar para realizar una intervención efectiva en rendimiento deportivo. (DIETRICH Martin D. , 2001)

El rendimiento.

La función del profesional de la PRD en este concepto, consiste en valorar la mejora del rendimiento en relación con los objetivos marcados o según las posibilidades del deportista en cada momento. Entendiendo que el rendimiento será inherente a la capacidad de ejecución de una acción y el resultado real de la acción. (LORENZO, 2010)

La competición.

Para delimitar el campo de aplicación de la PRD, debemos diferenciar el concepto competición, en términos de "ser capaz de competir" y no en términos de confrontación.

A la hora de realizar una intervención en el rendimiento deportivo, el profesional de la PRD debe orientarse sobre la interpretación de "ser competente", y no en el de "querer ganar". La distinción entre ambos términos es importante puesto que no será lo mismo si actuamos para ganar como único objetivo o, si sólo queremos mejorar nuestra capacidad de respuesta ante una situación dificultosa.

La condición salud/enfermedad.

El trabajo sobre esta condición determina presentarlos como expresiones contrapuestas, dado que la intervención del profesional de la PRD, dependerá del punto de vista profesional que determine la situación específica. Mejorar el rendimiento o ayudar a pasar una enfermedad producto de realizar deporte. (CALLEJA, 2010)

La multidisciplinar edad.

Para mejorar el rendimiento deportivo, sobre todo en el deporte de alto rendimiento, resulta preciso integrar los diferentes conocimientos derivados de cada una de las ciencias del deporte para conseguir un objetivo común.

Dentro del conjunto de elementos que influyen en el rendimiento deportivo, uno de los más importantes en función del tipo de deporte es el relacionado con el Rendimiento Físico.

El rendimiento físico estaría en relación con la capacidad de producción de energía por parte de los músculos involucrados en la actividad, producción de energía que en función del deporte tendría unas características diferenciadas de potencia o de resistencia, ciclismo rendimiento capacidades físicas Estas diferentes características en la producción de energía vienen determinadas en gran

parte genéticamente, pero su mejora y máximo nivel vienen dados por el ENTRENAMIENTO físico. (BIOLASTER, 2014)

Capacidades físicas

Son aquellos caracteres que alcanzando, mediante el entrenamiento, su más alto grado de desarrollo, cuestión la posibilidad de poner en práctica cualquier actividad físico-deportiva, y que en su conjunto determinan la aptitud física de un individuo.

Las cualidades o capacidades físicas son los componentes básicos de la condición física y por lo tanto elementos esenciales para la prestación motriz y deportiva, por ello para mejorar el rendimiento físico el trabajo a desarrollar se debe basar en el entrenamiento de las diferentes capacidades.

Aunque los especialistas en actividades físicas y deportivas conocen e identifican multitud de denominaciones y clasificaciones las más extendidas son las que dividen las capacidades físicas en: condicionales, intermedias y coordinativas; pero en general se considera que las cualidades físicas básicas son:

- Velocidad
- Resistencia
- Flexibilidad
- Fuerza

Todas estas cualidades físicas básicas tienen diferentes divisiones y componentes sobre los que debe ir dirigido el trabajo y el entrenamiento, siempre debemos tener en cuenta que es muy difícil realizar ejercicios en los que se trabaje puramente una capacidad única ya que en cualquier actividad intervienen todas o varias de las capacidades pero normalmente habrá alguna que predomine sobre las demás, por ejemplo en un trabajo de carrera continua durante 30 minutos será la resistencia la capacidad física principal, mientras que cuando realizamos trabajos con grandes cargas o pesos es la fuerza la que predomina y en aquellas acciones realizadas con alta frecuencia de movimientos sería la velocidad el componente destacado.

Por lo tanto la mejora de la forma física se deberá al trabajo de preparación física o acondicionamiento físico que se basará en el desarrollo de dichas capacidades o cualidades físicas y de sus diferentes subcomponentes, el éxito de dicho entrenamiento se fundamenta en una óptima combinación de los mismos en función de las características de cada individuo (edad, sexo, nivel de entrenamiento, etc.) y de los objetivos y requisitos que exija cada deporte.

Clasificación

Capacidades físicas condicionales:

Flexibilidad: permite el máximo recorrido de las articulaciones gracias a la elasticidad y extensibilidad de los músculos que se insertan alrededor de cada una de ellas. Es una capacidad física que se pierde con el crecimiento. La flexibilidad de la musculatura empieza a decrecer a partir de los 9 o 10 años si no se trabaja sobre ella; por eso la flexibilidad forma parte del currículo de la Educación Física, ya que si no fuera así supondría para los alumnos una pérdida más rápida de esta cualidad.

La Fuerza: consiste en ejercer tensión para vencer una resistencia, es una capacidad fácil de mejorar. Hay distintas manifestaciones de la fuerza: si hacemos fuerza empujando contra un muro no lo desplazaremos, pero nuestros músculos actúan y consumen energía. A esto se le llama Isométrica. Con este tipo de trabajo nuestras masas musculares se contornean porque se contraen y la consecuencia es que aumenta lo que llamamos “tono muscular”, que es la fuerza del músculo en reposo. Si en vez de un muro empujamos a un compañero, sí que lo desplazaremos y se produce una contracción de las masas musculares que accionan a tal fin. A este trabajo se le llama Isotónico.

La resistencia: es la capacidad de repetir y sostener durante largo tiempo un esfuerzo de intensidad bastante elevada y localizada en algunos grupos musculares.

Depende en gran parte de la fuerza de los músculos, pero también del hábito de los grupos musculares usados prosiguiendo sus contracciones en un estado

próximo a la asfixia, pero sin alcanzar un estado tetánico. En esta forma de esfuerzo, la aportación del oxígeno necesario a los músculos es insuficiente. No pueden prolongar su trabajo si no neutralizan los residuos de las reacciones químicas de la contracción muscular. El organismo se adapta a la naturaleza del trabajo gracias a la producción de sustancias que impiden los excesos de ácidos y mediante el aumento de sus reservas energéticas.

La velocidad: es la capacidad de realizar uno o varios gestos, o de recorrer una cierta distancia en un mínimo de tiempo. Los factores que determinan la velocidad son de orden diferente:

Muscular, en relación con el estado de la fibra muscular, su tonicidad y elasticidad, etc., o sea, la constitución íntima del músculo.

Nervio, se refiere al tiempo de reacción de la fibra muscular a la excitación nerviosa.

Desarrollo

Estas cualidades físicas están desarrolladas de forma diversa en cada persona de acuerdo con el esfuerzo que debe realizar diariamente o en su actividad deportiva, en conjunto determinan la condición física de un individuo.

2.5. Hipótesis

Los juegos tradicionales impactan en el desarrollo físico de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo.

2.6. Señalamiento de las variables

Variable independiente: Juegos Tradicionales

Variable Dependiente: Desarrollo Físico

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Enfoque

El presente trabajo tendrá un enfoque cualitativo – cuantitativo porque:

Cualitativa: La investigación se realizó con un enfoque cualitativo ya que trata de analizar e identificar la naturaleza profunda de la realidad, dirigido a la cultura física su sistema de relaciones, su estructura dinámica de la investigación en estudio, mediante la observación, participación, encuestas realizadas a estudiante, autoridades, padres de familia de la Unidad Educativa.

Cuantitativa: También se utilizó el enfoque cuantitativo al momento de recoger, tabular y analizar los datos de la muestra, sobre las capacidades físicas, para llegar a la comprobación de la hipótesis.

3.2. Modalidad de investigación

El diseño de la presente investigación responde a las siguientes modalidades:

De campo: Porque se realizó en el lugar donde se da esta problemática, es decir en el Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez", teniendo una relación en forma directa con los estudiantes y docentes para obtener información veraz y efectiva.

Documental – Bibliográfica: Esta modalidad se aplicó con el propósito de analizar teorías, conceptualizaciones y criterios de los diferentes autores sobre cuestiones determinadas en esta problemática basándonos en libros, revistas, periódicos, páginas web.

De intervención social: Ya que con esta investigación llegar a una propuesta de cambio, en busca de un mejoramiento en los niños con la práctica de los juegos tradicionales y el desarrollo físico en la institución y porque no alcanzar a toda la parroquia

3.3. Nivel de investigación

Nivel exploratorio: Nos permitirá aplicar y crear un mejor desarrollo físico en relación a la práctica de los juegos tradicionales, de esta manera poder identificar la hipótesis presentada en la investigación, así como el reconocimiento de las variables a ser investigadas.

Nivel descriptivo: Determinar aspectos que sean causales para mejorar el desarrollo físico mediante la práctica de juegos tradicionales con el fin de obtener una mejor calidad de vida ante la sociedad educativa y su medio social.

Nivel Correlacional: En donde se busca determinar la relación entre las dos variables desde el inicio del proceso de investigación.

3.4. Población y muestra

El presente proyecto de investigación se va a realizar con los estudiantes de la Institución que son 392, con sus docentes y autoridades que suman 8. Donde se aplicará la siguiente fórmula para sacar la muestra de los estudiantes.

$$n = \frac{PQ \times N}{(N - 1) (E / K)^2 + PQ}$$

n = no se conoce

PQ = Varianza media de la población = 0,25

N = Población o Universo = 392

E = Error admisible = 10 % = 0,10

K = Coeficiente de corrección de error = 2

$$n = \frac{0,25 \times 392}{(392-1) (0,10/2)^2 + (0,25)}$$

$$n = \frac{98}{391 \times 0,010/4 + 0,25} = 1.2275$$

n = 79 estudiantes

Personal a investigar	Frecuencia
Estudiantes	79
Docentes	08
TOTAL	87

CUADRO N° 1: Población y muestra

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

Se encuestarán a 79 estudiantes. A docentes y autoridades por ser muy bajo el número se los encuestará en el 100%.

3.5.- Operacionalización de las Variables.

Variable independiente: Juegos tradicionales

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS
			BÁSICOS	INSTRUMENTOS
Los juegos tradicionales son parte de la cultura de cada uno de los países los juegos tradicionales son expresiones lúdicas asociadas especialmente a los niños, aunque también existen juegos tradicionales donde participan adolescente, jóvenes y adultos.	Cultura Expresiones lúdicas Juegos	Costa Sierra Oriente Música Danza Dibujo Recreativo Profesional Entretenimiento	<p>¿Cree usted que el docente utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?</p> <p>¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?</p> <p>¿Considera usted que los juegos tradicionales promueven la educación?</p> <p>¿Cree usted que la enseñanza de los juegos tradicionales fortalece la cultura de un pueblo?</p> <p>¿Considera usted que la práctica de los juegos tradicionales necesitan de un profesional en el área?</p>	Técnica: Encuesta Instrumentos: Cuestionario

CUADRO N° 2: Variable independiente

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

Variable dependiente: Desarrollo físico

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Es la progresión física de las capacidades en el ser humano mediante actividades físico deportivo planificadas determinadas por diversos factores.</p>	<p>Capacidades</p> <p>Actividades físico deportivas</p> <p>Factores</p>	<p>Fuerza Resistencia Velocidad</p> <p>Ejercicios Deportes Educación física</p> <p>Personal Ambiental Institucional</p>	<p>¿Conoce usted que ejercicios mejoraría el desarrollo físico?</p> <p>¿Considera usted que las capacidades ayudan al desarrollo físico?</p> <p>¿Cree usted que el desarrollo físico eleva el nivel competitivo en los torneos?</p> <p>¿Considera usted que la práctica deportiva necesitan un medio adecuado para su desarrollo?</p> <p>¿Usted cree que la práctica deportiva ayuda a la integración institucional?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p>

CUADRO N° 3: Variable dependiente

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

3.6. Recolección de información

Como se manifiesta en las técnicas a utilizarse en la presente investigación, la encuesta, la entrevista y la observación, con un cuestionario estructurado previamente, se aplicará de tal manera que nos permita satisfacer las siguientes necesidades:

Preguntas Básicas	Explicación
1 -¿Para qué?	La presente investigación tiende alcanzar los objetivos propuestos a fin de completar la meta propuesta
2. ¿De qué personas u objeto	Niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez"
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Juegos tradicionales y desarrollo físico
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Miguel Moncayo
5.- ¿Cuándo?	Año2015-2016
6.- ¿Dónde?	En la institución
7.- ¿Cuántas veces?	Una
8.- ¿Qué técnicas de recolección	Encuesta
10.- ¿En qué situación?	Desarrollo físico de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez"

CUADRO N°. 4 Recolección de información

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

3.7. Plan De Procesamiento de la Información

3.7.1. Procesamiento

- ✓ Revisión crítica de la información recogida; es decir, limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente, y otros.
- ✓ Almacenamiento y tabulación de resultados: manejo de información, gráficos estadísticos de datos para su presentación.

3.7.2. Análisis e interpretación de resultados

- ✓ Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- ✓ Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- ✓ Comprobación de hipótesis.
- ✓ Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de los resultados

Encuesta realizada a los Docentes

Pregunta 1.- ¿Cree usted que se utilizan las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 5

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España



GRÁFICO N° 5

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 100% de los docentes encuestados creen que el docente utiliza las regiones para realizar los juegos tradicionales son los apropiados.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes utilizan las estrategias adecuadas para la enseñanza de los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país.

Pregunta 2.- ¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	5	62%
No	1	13%
A veces	2	25%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 6

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

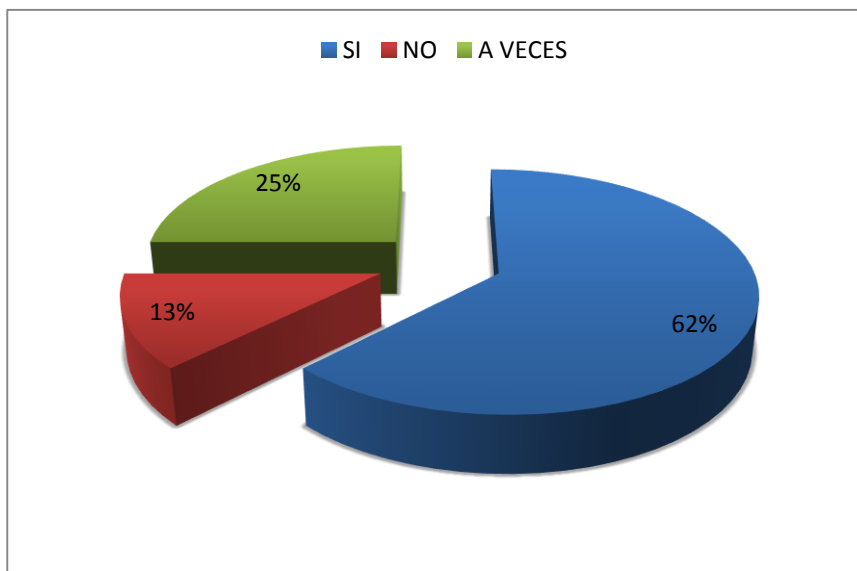


GRÁFICO N° 6

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 62% de los docentes encuestados manifiestan que si utilizan las estrategias adecuadas de las regiones para la enseñanza de los juegos tradicionales, el 13% que no y el 25% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes manifiestan que si se inculca a practicar los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país en la Institución, fortaleciendo los aprendizajes.

Pregunta 3.- ¿Considera usted que los juegos tradicionales promueven la educación?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	3	37%
No	4	50%
A veces	1	13%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 7

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

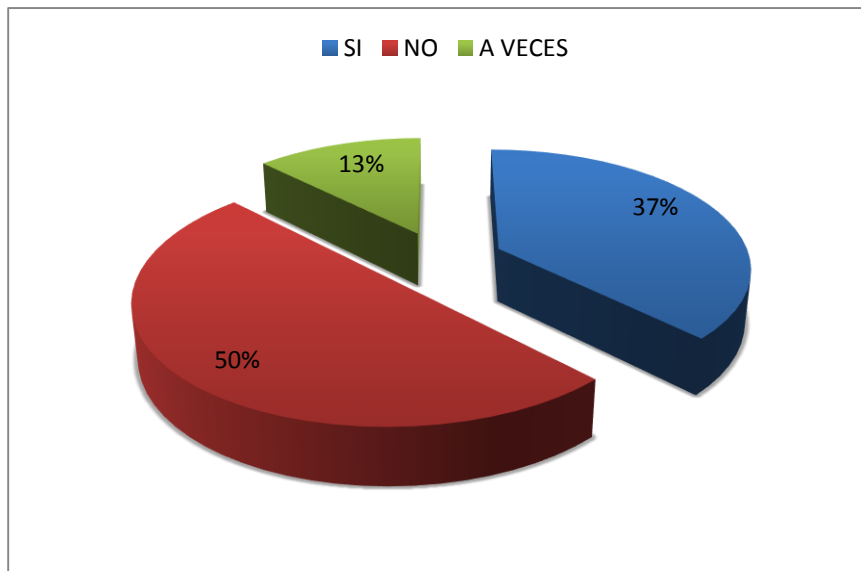


GRÁFICO N° 7

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 37% de los docentes encuestados manifiestan que los juegos tradicionales si promueven la educación, el 50% que no mientras que el 13% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes manifiestan que los juegos tradicionales si promueven la educación en cada uno de los procesos del interaprendizaje, evitando la perdida de nuestra cultura.

Pregunta 4.- ¿Cree usted que la enseñanza de los juegos tradicionales fortalece la cultura de un pueblo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	3	37%
No	3	38%
A veces	2	25%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 8

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

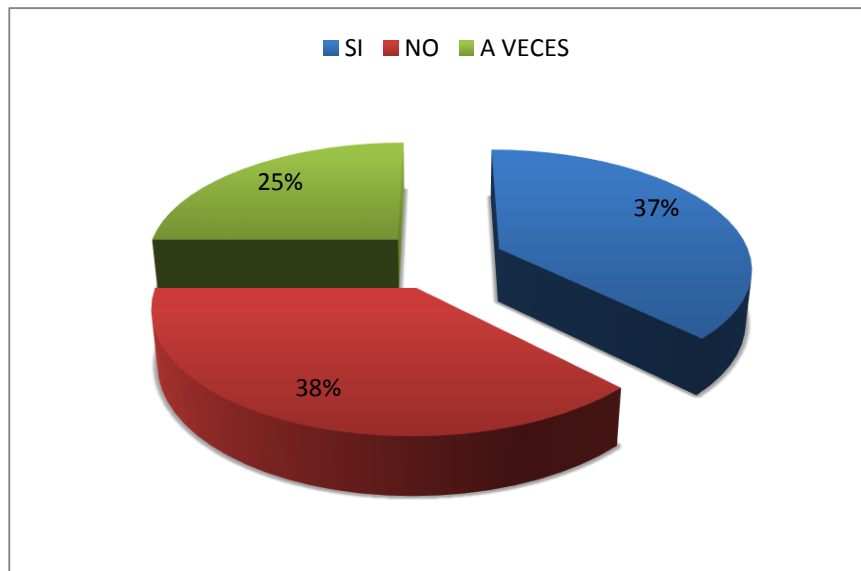


GRÁFICO N° 8

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 37% de los docentes encuestados manifiestan que los juegos tradicionales si fortalece la cultura de un pueblo, el 38% que no mientras que el 25% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que las respuestas son divididas de los docentes sobre los juegos tradicionales y el fortalecimiento de la cultura de un pueblo, porque inculcan tradiciones que se están perdiendo en la sociedad, haciendo que las generaciones futuras no conozcan los juegos tradicionales.

Pregunta 5.- ¿Considera usted que la práctica de los juegos tradicionales necesitan de un profesional en el área?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	7	87%
No	0	0%
A veces	1	13%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 9

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

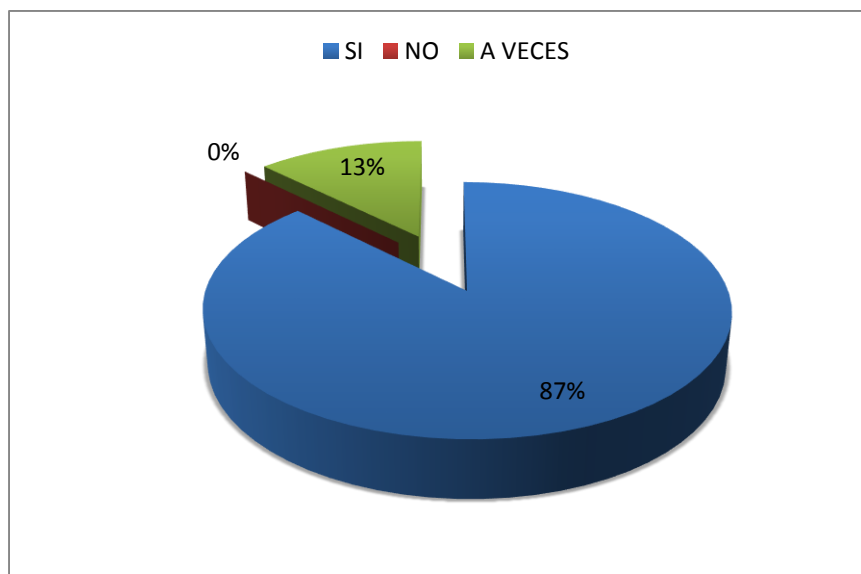


GRÁFICO N° 9

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 87% de los docentes encuestados considera que la práctica de los juegos tradicionales si necesitan de un profesional en el área.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes considera que la práctica de los juegos tradicionales si necesitan de una planificación para realizar los procesos educativos, y transmitir los conocimientos en base a la práctica de los juegos tradicionales.

Pregunta 6.- ¿Conoce usted que ejercicios mejoraría el desarrollo físico?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	6	75%
No	1	12%
A veces	1	13%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 10

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

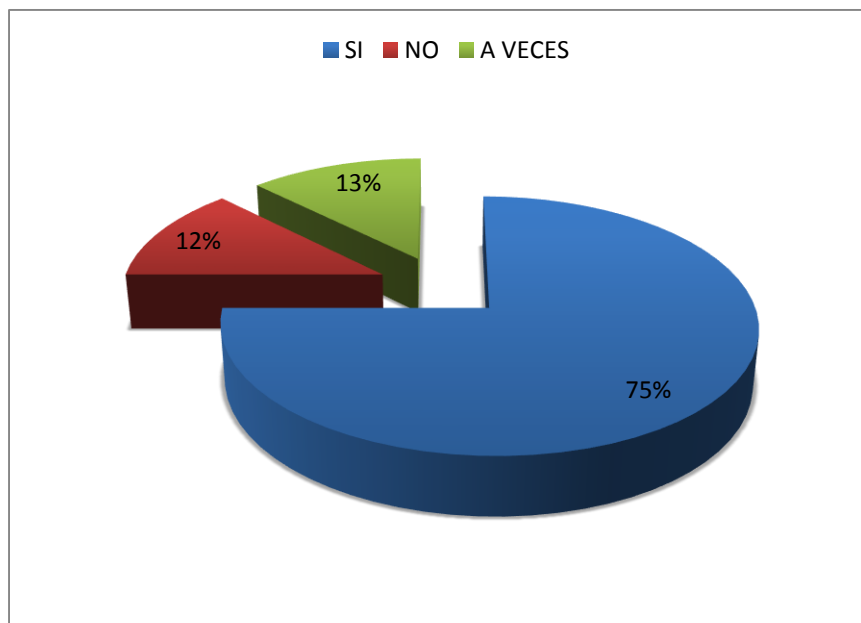


GRÁFICO N° 10

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 75% de los docentes encuestados manifiestan que si conocen que ejercicios mejoraría el desarrollo físico, el 12% que no mientras que el 13% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes manifiestan que si conocen que es el desarrollo físico por lo que es muy importante que su desarrollo sea adecuado y planificado.

Pregunta 7.- ¿Considera usted que las capacidades ayudan al desarrollo físico?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	7	87%
No	0	0%
A veces	1	13%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 11

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

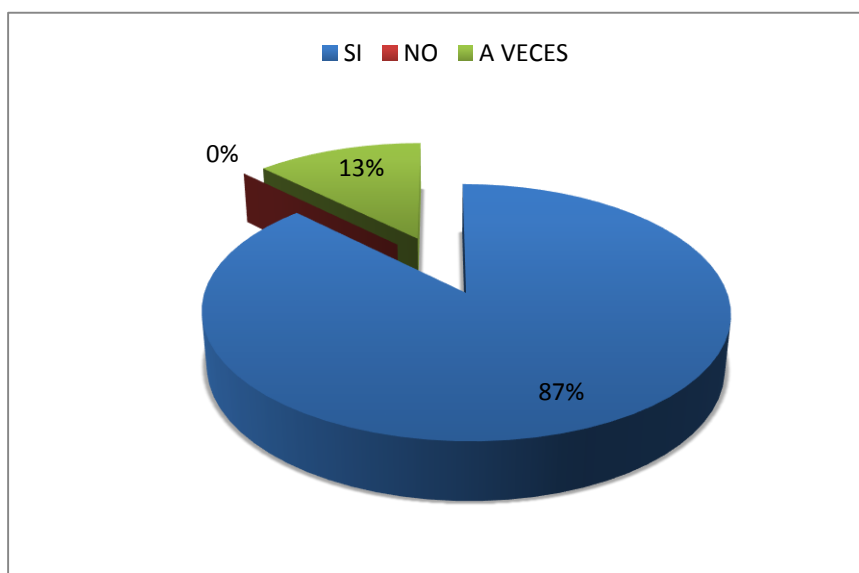


GRÁFICO N° 11

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 87% de los docentes encuestados manifiestan que las capacidades si ayudan al desarrollo físico, el 13% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes manifiestan que los juegos tradicionales si ayudan al desarrollo físico y mejora la calidad de vida de las personas que lo practican y aún más en los estudiantes, mejorando su calidad de vida.

Pregunta 8.- ¿Cree usted que el desarrollo físico eleva el nivel competitivo en los torneos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 12

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

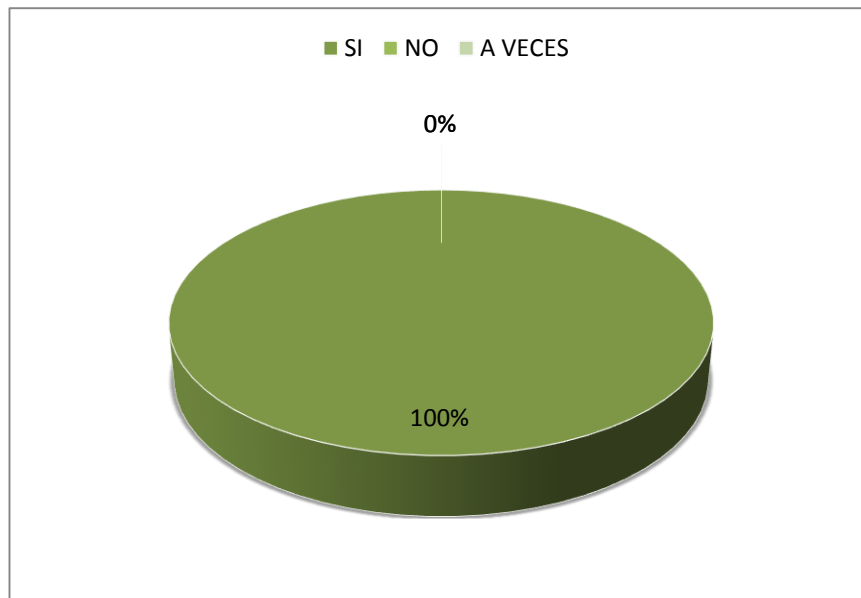


GRÁFICO N° 12

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 100% de los docentes encuestados creen que el desarrollo físico si eleva el nivel competitivo en los torneos.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la totalidad de los docentes consideran que el desarrollo físico si eleva el nivel competitivo en los torneos, y sirve de peldaño para impulsar a futuros deportistas en la Institución.

Pregunta 9.- ¿Considera usted que la práctica deportiva necesitan un medio adecuado para su desarrollo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 13

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

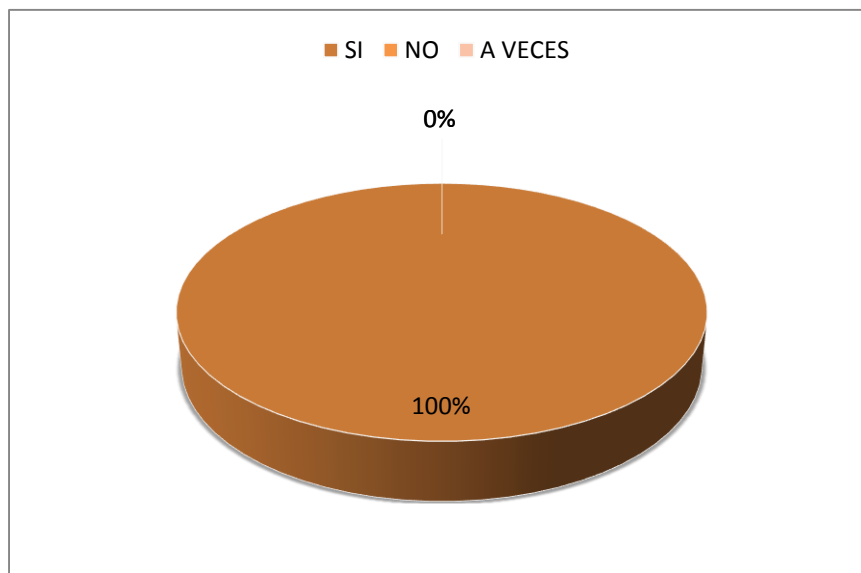


GRÁFICO N° 13

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 100% de los docentes encuestados consideran que la práctica deportiva si necesitan un medio adecuado para su desarrollo.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la totalidad de los docentes consideran que la práctica deportiva si se necesitan medios adecuados para su desarrollo para cumplir los objetivos pedagógicos, facilitando al docente la transmisión de conocimientos.

Pregunta 10.- ¿Usted cree que la práctica deportiva ayuda a la integración institucional?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	8	100%

CUADRO N° 14

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

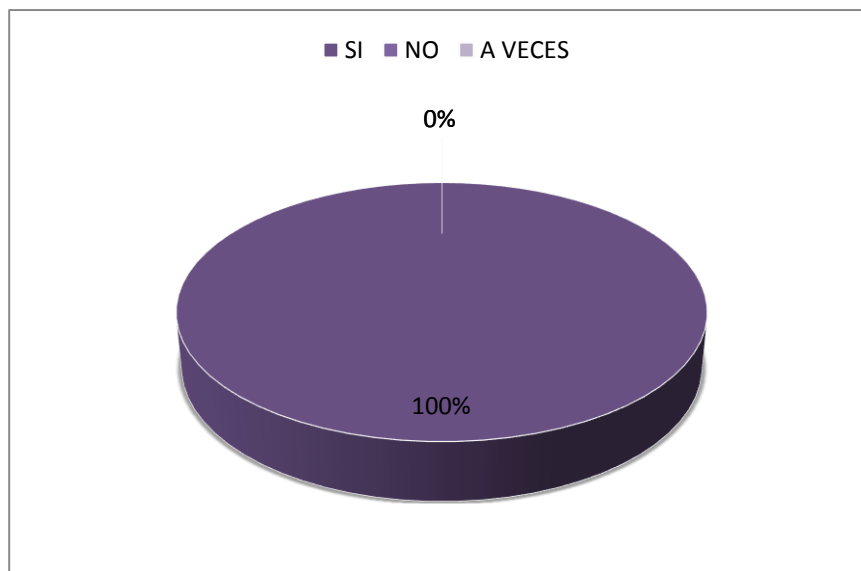


GRÁFICO N° 14

FUENTE: Encuesta a los Docentes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 100% de los docentes encuestados creen que la práctica deportiva si ayuda a la integración institucional.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la totalidad de los docentes consideran que la práctica deportiva si ayuda a la integración institucional fortaleciendo así los procesos educativos, haciendo de los aprendizajes proactivos.

Encuesta realizada a los Estudiantes

Pregunta 1.- ¿Cree usted que el docente utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	65	82%
No	10	13%
A veces	4	5%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 15

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

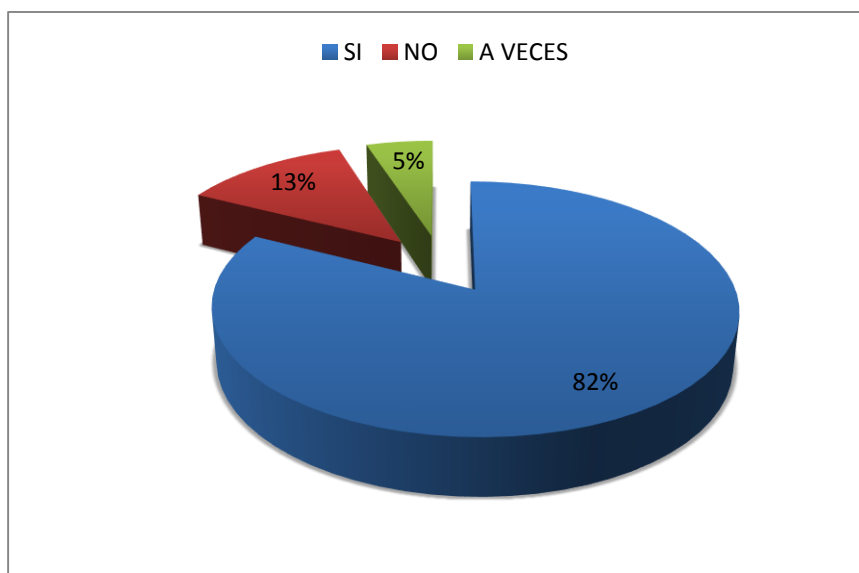


GRÁFICO N° 15

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 82% de los estudiantes encuestados manifiestan que el docente si utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, el 13% que no mientras que el 5% que a veces.

INTERPRETACIÓN: De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes consideran que si es importante la enseñanza de los juegos tradicionales en la Institución con las estrategia y medios adecuados.

Pregunta 2.- ¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	41	51%
No	30	38%
A veces	8	11%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 16

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

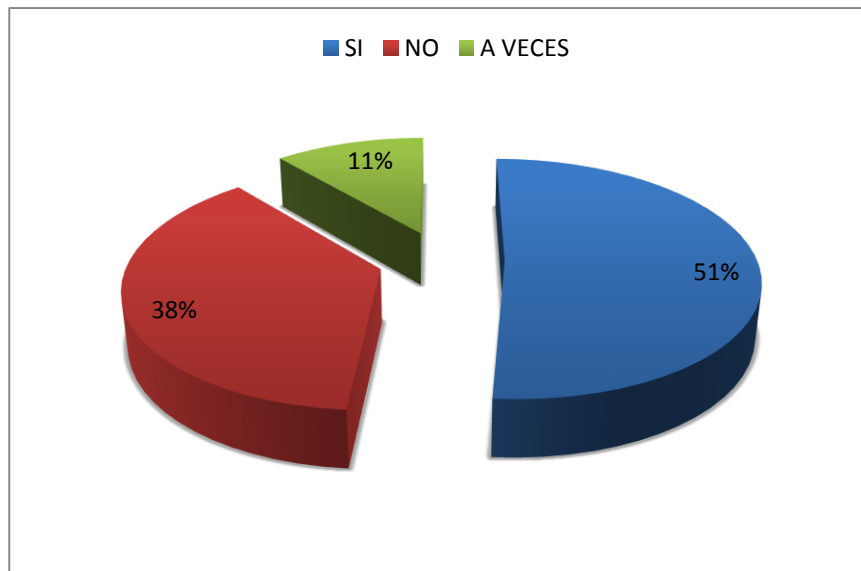


GRÁFICO N° 16

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 51% de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes si inculcan a practicar los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, el 38% que no mientras que el 11% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que existen porcentajes divididos sobre la practicar los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, ayudado a fortalecer los procesos de aprendizaje y elevando su nivel cognitivo.

Pregunta 3.- ¿Considera usted que los juegos tradicionales promueven la educación?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	32	40%
No	40	50%
A veces	7	10%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 17

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

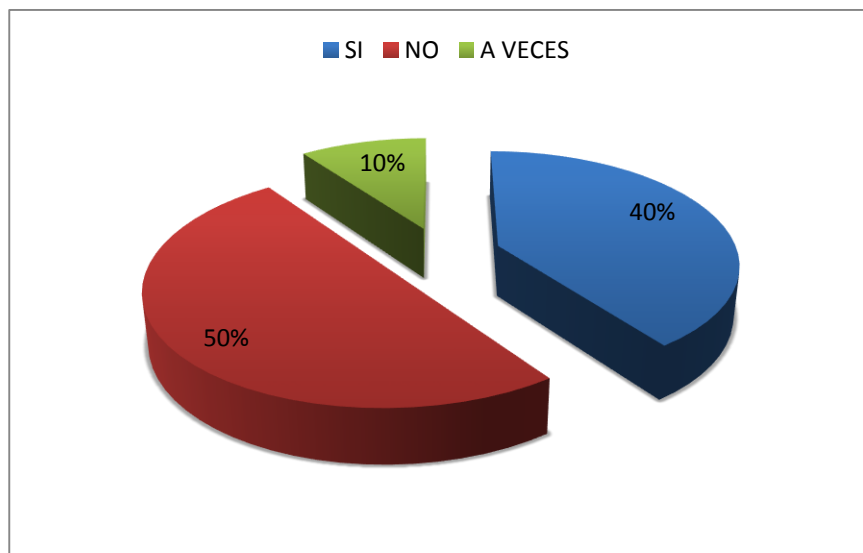


GRÁFICO N° 17

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 40% de los estudiantes encuestados manifiestan que los juegos tradicionales si promueven la educación, el 50% que no mientras que el 10% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes encuestados manifiestan que las estrategias de enseñanza utilizadas por el docente si son las adecuadas para la práctica de los juegos tradicionales, promoviendo así la educación.

Pregunta 4.- ¿Cree usted que la enseñanza de los juegos tradicionales fortalece la cultura de un pueblo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	18	22%
No	50	63%
A veces	11	15%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 18

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

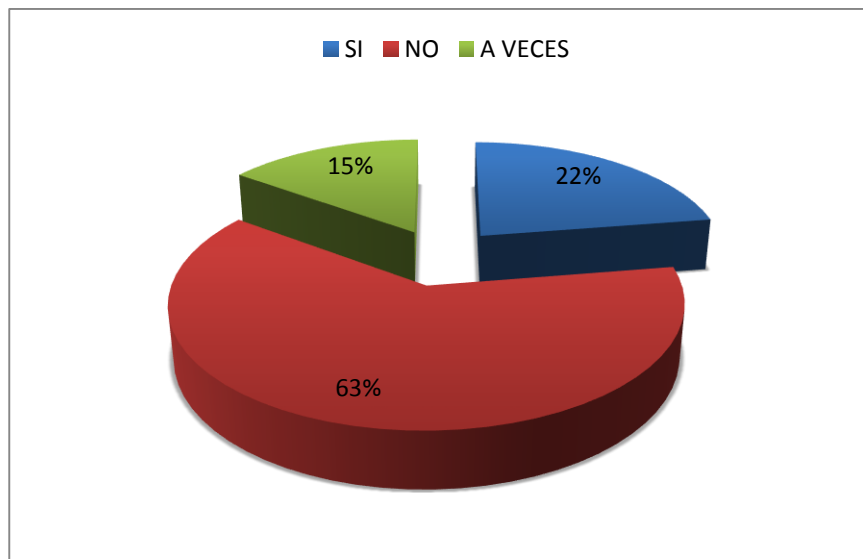


GRÁFICO N° 18

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 22% de los estudiantes encuestados manifiestan que la enseñanza de los juegos tradicionales si fortalece la cultura de un pueblo, el 63% que no mientras que el 15% a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes manifiestan que la enseñanza de los juegos tradicionales si fortalece la cultura de un pueblo ayudando a que estas costumbres no se pierdan.

Pregunta 5.- ¿Considera usted que la práctica de los juegos tradicionales necesitan de un profesional en el área?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	68	86%
No	2	3%
A veces	9	11%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 19

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

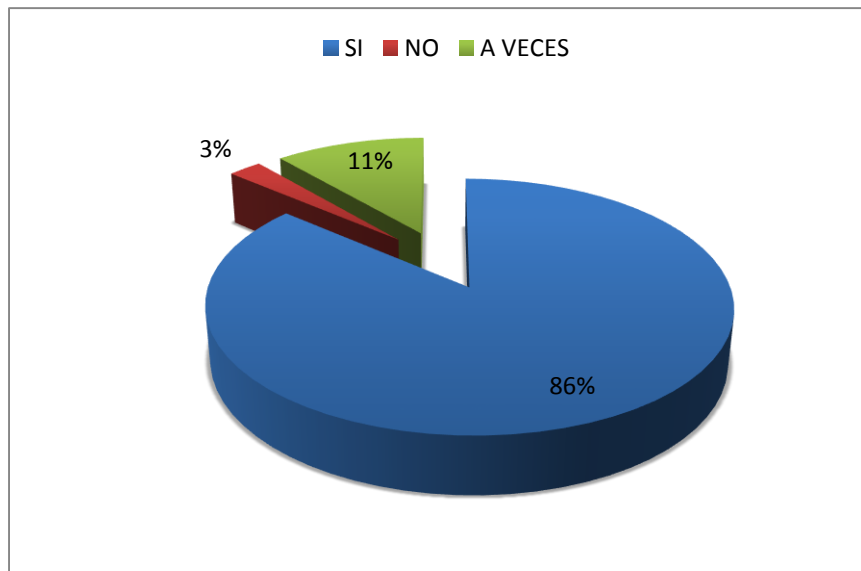


GRÁFICO N° 19

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 86% de los estudiantes encuestados consideran que la práctica de los juegos tradicionales si necesitan de una planificación por parte del docente.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes consideran que la práctica de los juegos tradicionales si necesitan de una planificación por parte del docente y así poder transmitir los conocimientos de una correcta manera afianzando los aprendizajes.

Pregunta 6.- ¿Conoce usted que ejercicios mejoraría el desarrollo físico?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	28	35%
No	41	52%
A veces	10	13%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 20

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

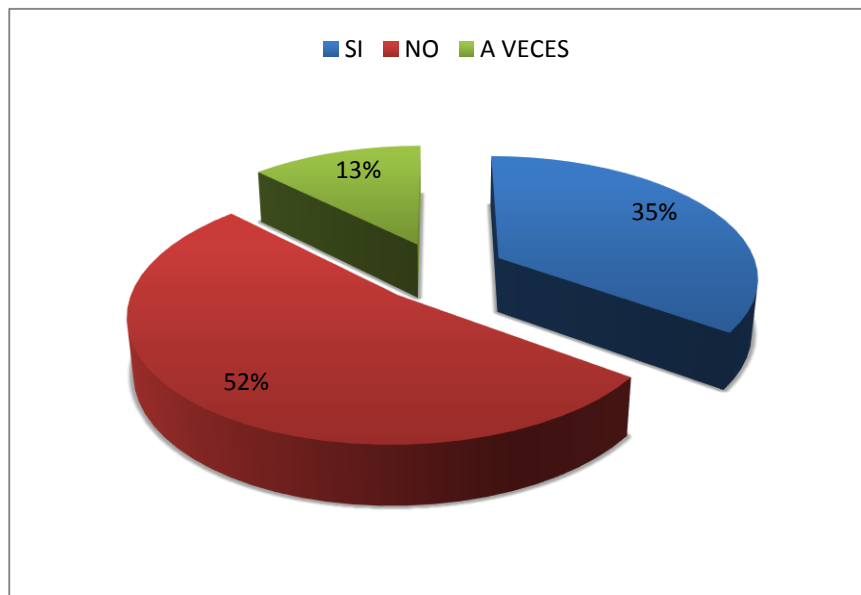


GRÁFICO N° 20

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 35% de los estudiantes encuestados manifiestan que si conocen ejercicios para el desarrollo físico, el 52% que no mientras que 13% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes no conocen que es el desarrollo físico, considerando que los docentes transmiten los conocimientos sin ser asimilados por los estudiantes en clases, evitando que los aprendizajes cumplan la meta propuesta.

Pregunta 7.- ¿Considera usted que las capacidades ayudan al desarrollo físico?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	68	86%
No	5	6%
A veces	6	8%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 21

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

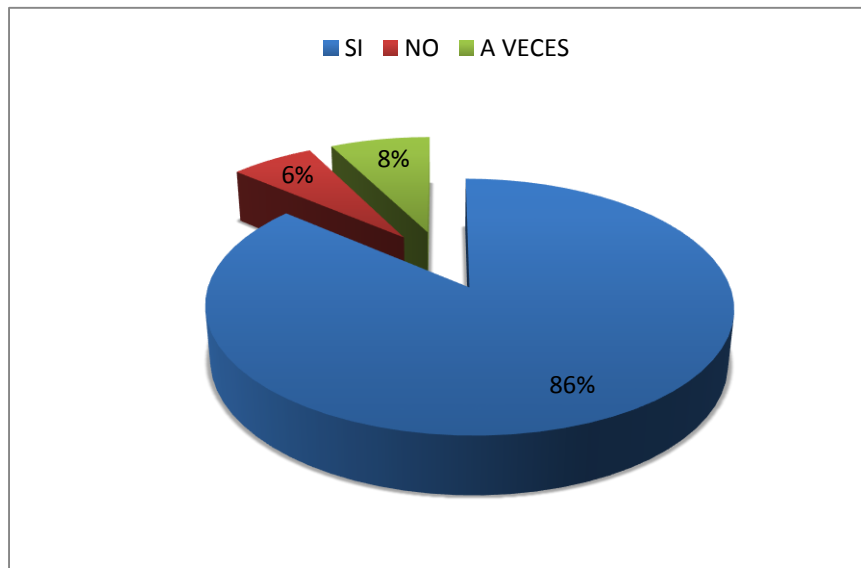


GRÁFICO N° 21

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 86% de los estudiantes encuestados manifiestan que las capacidades si ayudan al desarrollo físico, del 6% que no.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes manifiestan que los juegos tradicionales si ayudan al desarrollo físico y sus capacidades físicas mejorando su calidad de vida a nivel escolar y social buscando soluciones a los problemas que se presentan en el día a día.

Pregunta 8.- ¿Cree usted que el desarrollo físico eleva el nivel competitivo en los torneos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	71	90%
No	3	4%
A veces	5	6%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 22

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

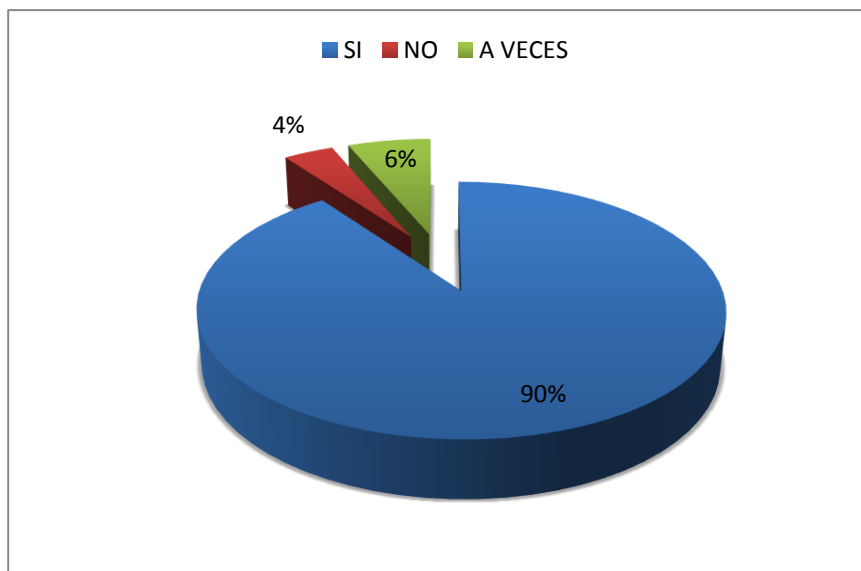


GRÁFICO N° 22

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 90% de los estudiantes encuestados creen que el desarrollo físico si eleva el nivel competitivo en los torneos que participa la Institución.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes tienen el suficiente conocimiento sobre el desarrollo físico y el nivel competitivo en los torneos que participa la Institución, pero será beneficioso que la totalidad de los deportistas cosechen frutos para la Institución.

Pregunta 9.- ¿Considera usted que la práctica deportiva necesitan un medio adecuado para su desarrollo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	71	90%
No	1	1%
A veces	7	9%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 23

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

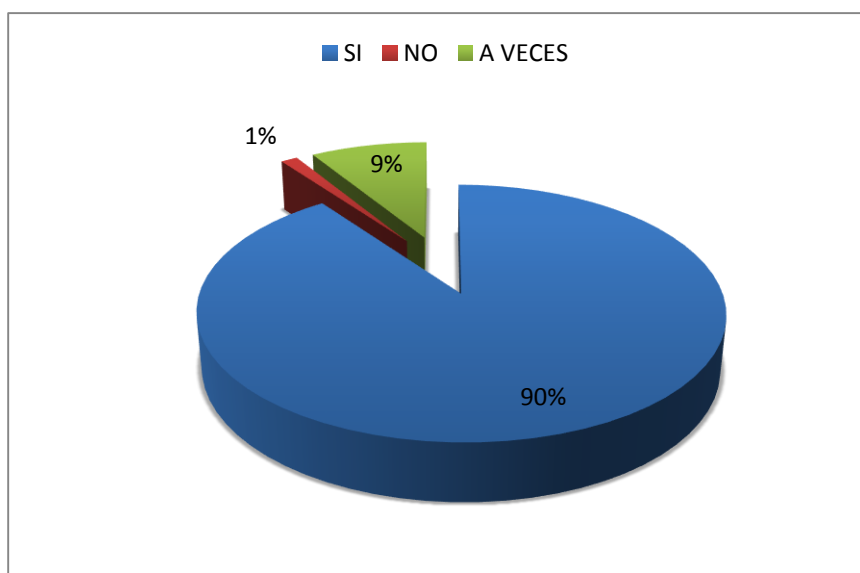


GRÁFICO N° 23

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 90% de los estudiantes encuestados consideran que la práctica deportiva si necesitan un medio adecuado para su desarrollo, el 1% y el 9% a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los estudiantes consideran que la práctica deportiva si necesitan medios y procesos para cumplir los objetivos trazados por los procesos pedagógicos para lo cual el docente necesita de medios apropiados para afianzar los conocimientos transmitidos.

Pregunta 10.- ¿Usted cree que la práctica deportiva ayuda a la integración institucional?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	75	95%
No	1	1%
A veces	3	4%
TOTAL	79	100%

CUADRO N° 24

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

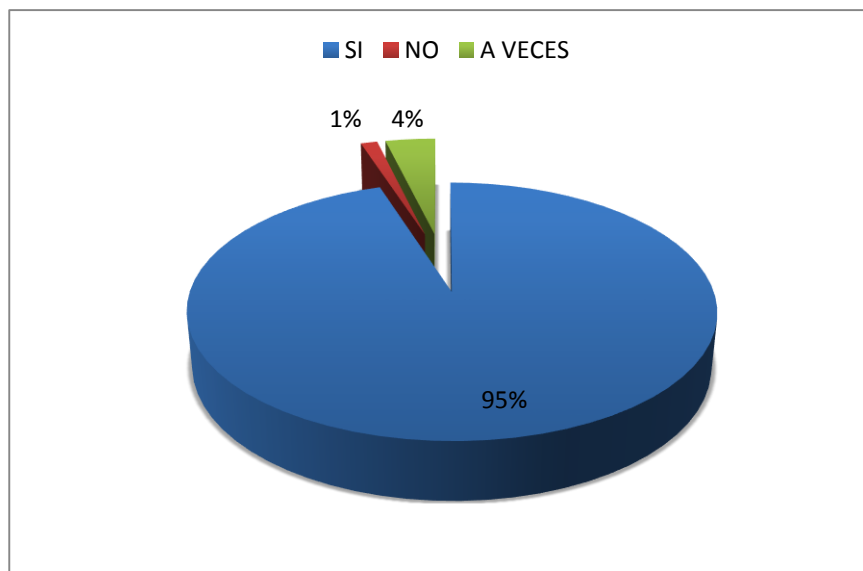


GRÁFICO N° 24

FUENTE: Encuesta a los Estudiantes

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

ANÁLISIS:

El 95% de los estudiantes encuestados creen que la práctica deportiva si ayuda a la integración institucional, el % que no mientras que el 4% que a veces.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría estudiantes encuestados creen que la práctica deportiva si ayuda a la integración institucional, participando en los torneos internos que realizan, cumpliendo objetivos propuestos por el docente.

4.3. Comprobación de la Hipótesis

Planteamiento de Hipótesis:

H0= Los juegos tradicionales no tienen impacto en el desarrollo físico de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo.

H1= Los juegos tradicionales si tienen impacto en el desarrollo físico de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo

Nivel de significación: $\alpha = 0,05$

Descripción de la población:

La encuesta de aplicó a todos los estudiantes y docentes.

Especificación del estadístico.

Para comprobar si la distribución se ajusta a la curva normal o no, mediante la técnica de Chi cuadrado, aplicaremos la siguiente fórmula.

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

Dónde:

X^2 = Chi o ji cuadrado

O= Frecuencia observada

E= Frecuencia esperada

CRITERIO: Rechace la hipótesis nula si: $x_c^2 \geq x_t^2 = 5.99$

Donde x_c^2 es el valor del Chi cuadrado calculado y x_t^2 es el Chi teórico de la tabla el mismo que se lo obtiene ingresando el grado de libertad y el nivel de significación (0,05)

GL = (Filas -1) (Columnas-1)

GL= Grados de libertad.

GL= (3-1) (2-1)

GL = (2) (1) =2

Donde χ^2_t es 5.99

	Pregunta 3 Estudiantes ¿Considera usted que los juegos tradicionales promueven la educación?	Pregunta 5 Estudiantes ¿Considera usted que la práctica de los juegos tradicionales necesitan de un profesional en el área?	Pregunta10 Estudiantes ¿Usted cree que la práctica deportiva ayuda a la integración institucional?	Total
SI	32	68	75	175
NO	47	11	4	62
Total	79	79	79	237

CUADRO N° 25 Tabulación de preguntas

FUENTE: Encuestas

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

$$E = 79 \cdot 175 / 237 = 58.33$$

$$E = 79 \cdot 175 / 237 = 58.33$$

$$E = 79 \cdot 175 / 237 = 58.33$$

$$E = 79 \cdot 62 / 237 = 20.66$$

$$E = 79 \cdot 62 / 237 = 20.66$$

$$E = 79 \cdot 62 / 237 = 20.66$$

FRECUENCIAS CALCULADAS

O	E	(O - E)²/E
32	58.33	11.88
68	58.33	1.60
75	58.33	4.76
47	20.66	33.58
11	20.66	4.51
4	20.66	13.43
TOTAL		69.76

CUADRO N° 26 Frecuencias calculadas

FUENTE: Encuestas

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

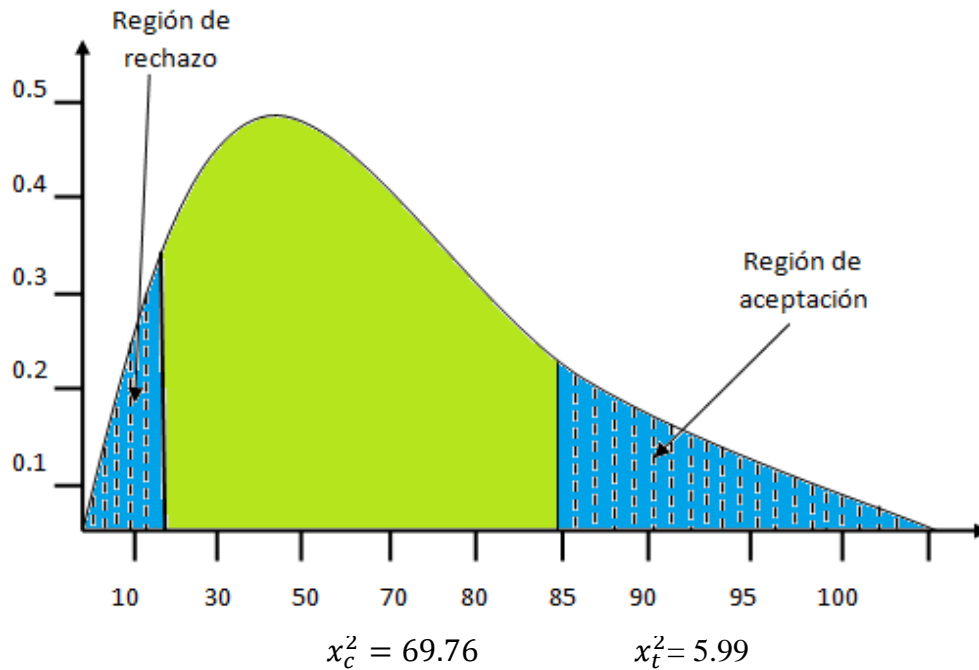


GRÁFICO N° 25 Zona de aceptación del chi cuadrado
FUENTE: Encuestas
ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

Decisión: Como el Chi cuadrado calculado (69.76) es mayor que el Chi cuadrado teórico (5.99) se acepta la hipótesis alternativa, es decir:

H1 (Hipótesis Alternativa): Los juegos tradicionales si tienen impacto en el desarrollo físico de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinllo

Probabilidad de un valor superior - Alfa (α)				
Grados libertad	0,1	0,05	0,025	0,01
1	2,71	3,84	5,02	6,63
2	4,61	5,99	7,38	9,21
3	6,25	7,81	9,35	11,34
4	7,78	9,49	11,14	13,28
5	9,24	11,07	12,83	15,09
6	10,64	12,59	14,45	16,81
7	12,02	14,07	16,01	18,48
8	13,36	15,51	17,53	20,09
9	14,68	16,92	19,02	21,67
10	15,99	18,31	20,48	23,21
11	17,28	19,68	21,92	24,73
12	18,55	21,03	23,34	26,22
13	19,81	22,36	24,74	27,69
14	21,06	23,68	26,12	29,14
15	22,31	25,00	27,49	30,58
16	23,54	26,30	28,85	32,00
17	24,77	27,59	30,19	33,41
18	25,99	28,87	31,53	34,81
19	27,20	30,14	32,85	36,19
20	28,41	31,41	34,17	37,57

CUADRO N° 27 Tabla de Verificación de Chi Cuadrado

FUENTE: http://es.wikibooks.org/wiki/Tablas_estad%C3%ADsticas/Distribuci%C3%B3n_chi-cuadrado

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Se concluye a través de los resultados de las encuestas que los docentes y estudiantes no han sido capacitados sobre los beneficios de la práctica de los juegos tradicionales, dando como resultado que los maestros y estudiantes no experimenten esta actividad por lo que existe un desconocimiento del tema. Esto a un largo plazo dará como resultado que el desarrollo físico de los niños se vea afectado con daños irreversibles

Se concluye que el desarrollo físico de los niños se mejorará significativamente con la aplicación de ejercicios planificados por el docente elevando el nivel competitivo en los torneos que realiza la Institución, haciendo que se fortalezca la integración de la Unidad Educativa.

Lo que se puede observar mediante la investigación es que será beneficiosa la práctica de los juegos tradicionales periódicamente con una planificación adecuada con los estudiantes, además difundir y practicar en eventos festivos organizados por la Institución contribuyendo al desarrollo físico y el mejoramiento de las relaciones sociales de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo.

5.2. Recomendaciones

Se debe capacitar a los docentes y estudiantes en especial que el profesional de este ciclo educativo se prepare en otras áreas las cuales no están incluidas en la malla curricular para demostrar y comprobar sobre los beneficios de la práctica de los juegos tradicionales en los niños/as.

Es fundamental que los docentes apliquen una planificación para la ejecución de los ejercicios acorde a las necesidades de los estudiantes logrando así elevar su nivel competitivo y representar a la Institución en los diversos campeonatos que participa la Unidad Educativa, consiguiendo así cumplir los objetivos propuestos por la planificación del docente. .

Diseñar un Manual de juegos tradicionales aplicables que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las relaciones sociales de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la Parroquia San Bartolomé de Pinillo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Tema: MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PARA POTENCIAR EL DESARROLLO FÍSICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA "NICOLÁS MARTÍNEZ" DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOMÉ DE PINLLO.

6.1. Datos informativos

Nombre de la Institución: Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez"

Beneficiarios: Docentes, padres de familia, niños y niñas.

Ubicación: Parroquia San Bartolomé de Pinllo, cantón Ambato.

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: Junio 2015

Finalización: Julio 2015

Equipo responsable

Investigador: Miguel Eduardo Moncayo España

6.2. Antecedentes de la propuesta

Luego de la investigación realizada se determinó que un Manual de juegos tradicionales ayudará a mejorar el desarrollo físico y al mejoramiento de las relaciones sociales de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez", y les dará a los estudiantes y docentes de la Institución un mejor sustento académico para poder alcanzar los objetivos propuestos.

Sobre esta propuesta no se ha encontrado mayor información, sin embargo algunas instituciones educativas han hecho el esfuerzo por diseñar algunos documentos que sirven de apoyo para el mejoramiento de las capacidades físicas, las cuales han servido de referencia para fundamentar nuestra propuesta.

6.3 Justificación

El propósito fundamental de la elaboración del Manual es dotar a los docentes, autoridades y estudiantes un recurso didáctico que les permita conocer la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo físico y a la vez les facilite acrecentar estos dos aspectos esenciales en el proceso de los interaprendizaje y al mismo tiempo a la formación integral de los estudiantes.

Se ha verificado que la mayoría de los docentes no utilizan una planificación para realizar una sesión de trabajo, y no reciben una guía adecuada para ayudar al correcto desarrollo del estudiante. Se determinó que los docentes no motivan a los estudiantes a realizar ejercicios que impliquen el desarrollo de las capacidades físicas para beneficio de su desarrollo físico, ni tampoco tienen unos buenos conocimientos de los beneficios que tiene el practicar los juegos tradicionales en el desarrollo social y físico.

La adaptación a las diversas características de terreno y situaciones o secuencias del hecho lúdico recreativo, exigen formas de preparación compleja que favorecen la articulación de las variables físicas como la potencia y la aceleración en las unidades espaciales y temporales, con los hábitos, signos, significados, aspiraciones, valores morales, y otros atributos identitarios, relacionados con el comportamiento del estudiante durante la actividad deportiva.

Desde la concepción educativa de la recreación, el eje que vértebra todo el proceso de enseñanza aprendizaje es el estudiante y no el deporte, es decir, no se trata tanto de “aproximar” el estudiante al contenido deporte, en el sentido que dicho estudiante adquiera el dominio en unas técnicas y destrezas específicas, como de “acercar” el deporte al estudiante, en el sentido que el mismo alumno vea favorecido su desarrollo por medio de la práctica recreativa. Es una realidad que la recreación presenta unas características propias, inherentes a su esencia como contenido específico, que le confieren un “potencial” valor educativo. En el marco de la educación, la recreación se considera educativa siempre que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla bajo unos fines educativos. Dichos fines educativos tienen como función última el facilitar el desarrollo del estudiante.

6.4 Objetivos:

Objetivo General.-

- Manual de juegos tradicionales para los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la parroquia San Bartolomé de Pinlo.

Objetivos Específicos.-

- Socializar el Manual de juegos tradicionales que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las relaciones sociales de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la parroquia San Bartolomé de Pinlo.
- Ejecutar Manual de juegos tradicionales que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las relaciones sociales de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la parroquia San Bartolomé de Pinlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos con la aplicación del Manual Manual de juegos tradicionales que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las relaciones sociales de los niños y niñas del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez" de la parroquia San Bartolomé de Pinlo.

6.5 Análisis de factibilidad

Este trabajo de investigación se considera factible porque beneficiará no solo a los docentes y estudiantes del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez", ya que el Manual puede ser socializados tanto a la comunidad educativa como otras instituciones, de esta manera se convertirá en un proyecto factible e incluso de vinculación social ya que se puede aplicar a la comunidad en general.

Sociocultural.

La viabilidad sociocultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez docentes más capacitados por cuanto eso tiene una influencia directa con la sociedad. Para constituir un hecho educativo, el deporte y la recreación ha de tener un carácter abierto, sin que la participación se

supedite a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación, y debe asimismo realizarse con fines educativos, centrándose en la mejora de las capacidades físicas y de otra naturaleza, que son objeto de la educación, y no con la finalidad de obtener un resultado en la actividad competitiva.

Organizacional.

La institución cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar el Manual para la ejecución de los juegos tradicionales, facilitando tanto las instalaciones físicas, la logística necesaria y la concurrencia de los docentes y estudiantes.

Equidad de género.

La posibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto la capacitación beneficiara a los docentes de los dos géneros como los estudiantes del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez".

Tecnológica

La transmisión de conocimientos en la actualidad se basa en recursos creados a través de nuevas tecnologías, tenemos el caso de los nuevos temas NTICS que son el complemento adecuado para la capacitación de los docentes y estudiantes del Centro de Educación Básica "Nicolás Martínez".

Económico financiera.

La propuesta tiene factibilidad económico financiero por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta del investigador.

6.6 Fundamentación científica

Jugos Tradicionales.-

Al respecto de este tema escribe así en su artículo denominado Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas: "Antes de introducirnos en el concepto de juego tradicional, deberíamos comenzar con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones trae consigo. El

juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo "o casi todo" se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser". (FIGUERO, 1984, pág. 84)

Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos hemos tenido alguna experiencia aunque sea mínima, si bien, en la mayoría de los casos y por lo menos en cuanto a la infancia se trata- bastante más que mínima.

Muchos teóricos, pretenden encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, etc., en cada una hallaremos una óptica diferente del juego.

A esto (BULAND, El Juego, 1996) escribe: "El concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto pre científico." Y más adelante continúa: "La pregunta por la esencia del juego lleva a una cortada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas."

En relación a la libertad en el juego, Buland en una de sus últimas investigaciones (BULAND, Libertad del Juego, 1997) desarrolla todo un análisis respecto de este punto, donde entre otros, cuestiona la libertad de decisión de participar en un juego, hecho que por otros autores se da de alguna manera por supuesto. Luego de un exhaustivo análisis este autor propone una clasificación de los juegos según los momentos de libertad que se abren dentro del juego, respondiendo la pregunta "¿Dónde exactamente está la libertad del sujeto que juega?".

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. Así podemos decir que el juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El

juego una realidad y posibilidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. El juego no se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida. (FRITZ, 1992).

"En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece." (LAVEGA, 1996, pág. 38)

Las diferencias se basan también desde el ángulo en que se esté estudiando el fenómeno lúdico. Así por ejemplo, desde el estudio antropológico "el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundo posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario", como lo expresa Ana María Dupey en su reciente publicación (DUPEY, 1998). Así para la psicología evolutiva el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos. Para la fenomenología el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego.

Estos son algunos ejemplos de las diferentes ópticas que podemos encontrar en el análisis del juego.

Las teorías más antiguas con algunos de sus autores como Spencer, Lazarus, Groos, etc., dan cuenta también de la importancia que ha tenido el juego en el pasado siendo objeto de estudio de tantos investigadores.

Pero investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo.

(GLONNEGGER, 1996) El hecho de haber encontrado numerosos juegos en tumbas de altas personalidades, por ejemplo, hace referencia a que se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá. A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por a que atraviesa el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad.

La importancia del juego en diferentes sectores sociales y épocas, ha tomado tal envergadura, que hasta hubo juegos que han sido prohibidos por las autoridades que gobernaban. Así por ejemplo, en Viena, Austria, en el año 1764 se publicó una prohibición de todos los juegos de azar sin excepción, los juegos detrás de puertas cerradas y juegos luego de las 9.00 horas de la noche, y juegos con apuestas (Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, 1995). Otro ejemplo es la Prohibición de juegos de suerte y envite en el Virreinato del Perú en el siglo XVII, donde también se prohibían juegos a todas las personas sin excepción (Dupey, 1998). La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones han comenzado a surgir con mayor notoriedad en dicha época, aunque no exclusivamente.

Desarrollo físico.-

“El término crecimiento se emplea para referirse al aumento de tamaño y peso de un individuo; mientras que -desarrollo- se aplica a los cambios en composición y complejidad del mismo” (POZO, 2003, pág. 80).

Los niños en edad escolar generalmente tienen habilidades motrices fuertes y fluidas. Sin embargo, su coordinación (en especial ojo-mano), resistencia, equilibrio y capacidades físicas varían.

Las destrezas motrices finas también varían ampliamente. Estas destrezas pueden afectar la capacidad del niño para escribir en forma pulcra, vestirse de forma adecuada y realizar ciertas tareas domésticas, como tender la cama o lavar los platos. Habrá diferencias considerables en estatura, peso y tipo físico (contextura) entre los niños de este rango de edad. Es importante recordar que los antecedentes genéticos, al igual que la nutrición y el ejercicio, pueden afectar el crecimiento de un niño. (AUSUBEL D. , 1976, pág. 96)

El sentido de la imagen corporal comienza a desarrollarse alrededor de los 6 años. Los hábitos sedentarios en niños en edad escolar están ligados a un riesgo de presentar obesidad y cardiopatía de adultos. Los niños en este grupo de edad deben hacer una hora de actividad física por día.

El crecimiento cognitivo se lleva a cabo mediante dos procesos:

La organización. Consiste en organizar las ideas que voy asimilando para que tengan sentido.

La adaptación. Consiste en adaptar las ideas para incluir nuevas formas de pensar. La adaptación se logra mediante dos mecanismos que funcionan al unísono y son:

- La asimilación o incorporación de nuevas ideas al esquema actual.
- La acomodación o proceso por el que la nueva información queda perfectamente integrada en la estructura cognitiva o intelectual.

El crecimiento se emplea para referirse al aumento de tamaño y peso; mientras que desarrollo se aplica a los cambios en composición y complejidad.

Crecimiento: Es el proceso mediante el cual los seres humanos aumentan su tamaño y se desarrollan hasta alcanzar la forma y la fisiología propias de su estado de madurez. Tanto el aumento de tamaño como la maduración dependen de que exista un aporte adecuado de sustancias nutritivas y de vitaminas, y de que se produzcan las distintas hormonas necesarias.

Desarrollo: Es el efecto combinado entre los cambios en tamaño y complejidad o en composición y los cambios resultantes de la maduración y del aprendizaje. Designa los cambios que con el tiempo ocurren en la estructura, pensamiento o comportamiento de una persona a causa de los factores biológicos y ambientales.

Maduración: En psicobiología, es el conjunto de procesos de crecimiento físicos que facilitan el desarrollo de una conducta específica conocida, es decir es el proceso de evolución del niño hacia el estado adulto.

Aprendizaje: Son cambios en las estructuras anatómicas y en las funciones psicológicas que resultan del ejercicio y las actividades del niño.

Hay que destacar que entre la maduración y el aprendizaje hay relación, puesto que la maduración proporciona material elemental con el que el aprendizaje se fundamenta.

Crecimiento físico: Generalmente, un niño que recién nace pesa 3,4 kilos, mide 53 centímetros y presenta un tamaño de cabeza desproporcionadamente mayor que el resto del cuerpo. Ya en sus tres primeros años de edad el aumento de peso es muy rápido y así se mantiene relativamente constante hasta la adolescencia, momento en el que se da el `estirón' final. Estudios realizados muestran que la altura y el peso del niño dependen de su salud.

Características generales del desarrollo

1.- El desarrollo procede de lo homogéneo hacia lo heterogéneo.

En la mayoría de sus aspectos, el desarrollo ocurre de lo general a lo particular o del todo hacia las partes. El desarrollo va de lo vago y general a lo específico y definido.

2.- El desarrollo tiene una dirección cefálico-caudal.

El desarrollo se orienta de la región de la cabeza hacia los pies. Esta tendencia se observa tanto en el desarrollo prenatal como en la postnatal. Cuando el niño nace, la estructura más desarrollada es la cabeza, mientras que las más inmaduras son las extremidades.

3.- El desarrollo tiene una dirección próxima distante.

El desarrollo procede del centro del cuerpo hacia los lados. Los órganos que están más próximos al eje del cuerpo se desarrollan primero que los más distantes.

4.- El desarrollo es continuo y gradual.

El desarrollo del ser humano es continuo desde la concepción hasta el logro de la madurez.

5.- El desarrollo es regresivo.

De acuerdo con la ley de regresión los individuos tienden a aproximarse en su desarrollo al promedio de su población en general.

6.- El desarrollo tiende a ser constante.

Si no intervienen factores ambientales, el niño que al principio se desarrolla rápidamente continuara haciéndolo con el mismo ritmo, mientras que aquel cuyo desarrollo es inicialmente lento seguirá desarrollándose de la misma manera.

7.- Las diferentes estructuras u organismos del cuerpo se desarrollan a diferentes velocidades.

Las partes del cuerpo no se desarrollan uniformemente.

8.- El desarrollo tiende hacia la correlación positiva entre los distintos rasgos y no hacia la compensación.

Cambios durante el desarrollo

Pueden señalarse los siguientes cambios:

- Cambios en tamaño
- Cambios en la composición de los tejidos del cuerpo
- Cambios en las proporciones del cuerpo
- Desaparición y adquisición de rasgos

Desarrollo motor

La mayoría de los niños desarrollan sus habilidades motoras en el mismo orden y aproximadamente a la misma edad. En este sentido, casi todos los autores están de acuerdo en que estas capacidades están pre programadas genéticamente en todos los niños. El ambiente desempeña un papel importante en el desarrollo, de modo que un ambiente enriquecedor a menudo reduce el tiempo de aprendizaje, mientras que un ambiente empobrecido produce el efecto contrario.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA



**MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES
PARA POTENCIAR EL DESARROLLO FÍSICO
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN BÁSICA “NICOLÁS MARTÍNEZ”
DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOMÉ DE
PINLLO.**

AUTOR: MIGUEL EDUARDO MONCAYO ESPAÑA

AMBATO-ECUADOR

2015

INDICE

INDICE	100
INTRODUCCIÓN	101
FASE I ESQUEMA CORPORAL	102
JUEGOS TRADICIONAL 1 LA SOGA	102
JUEGOS TRADICIONAL 2 EL ELÁSTICO	104
JUEGOS TRADICIONAL 3 ASERRÍN-ASERRÁN	106
JUEGOS TRADICIONAL 4 LAS OLLITAS	108
JUEGOS TRADICIONAL 5 LAS CEBOLLITAS	110
JUEGOS TRADICIONAL 6 EL GATO Y EL RATÓN	112
JUEGOS TRADICIONAL 7 LA CARRETILLA	114
JUEGOS TRADICIONAL 8 EL JUEGO DE LAS FRUTAS.....	116
FASE II CONTROL POSTURAL.....	118
JUEGOS TRADICIONAL 1 EL REY MANDA	118
JUEGOS TRADICIONAL 2 POLÍCIAS Y LADRONES	120
FASE III ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL.....	122
JUEGOS TRADICIONAL 1 LA RAYUELA	122
JUEGOS TRADICIONAL 2 LOS AVIONES	124
JUEGOS TRADICIONAL 3 LAS ESTATUAS	126
JUEGOS TRADICIONAL 4 LAS ESCONDIDAS.....	128
JUEGOS TRADICIONAL 5 LA GALLINA CIEGA	130
JUEGOS TRADICIONAL 6 EL LOBITO.....	132
JUEGOS TRADICIONAL 7 EL PATIO DE MI CASA.....	134
FASE IV DESARROLLO DE LA LATERALIDAD.....	136
JUEGOS TRADICIONAL 1 LAS RUEDAS	136
JUEGOS TRADICIONAL 2 TRES PIERNAS	138
JUEGOS TRADICIONAL 3 ZAPATITO COCHINITO	140
JUEGOS TRADICIONAL 4 EL FLORÓN.....	142
FASE V COORDINACIÓN MOTRIZ	144
JUEGOS TRADICIONAL 1 LOS ENSCADOS.....	144
JUEGOS TRADICIONAL 2 BAILE DE LA ESCOBA	146
JUEGOS TRADICIONAL 3 EL HOMBRE NEGRO.....	148
JUEGOS TRADICIONAL 4 LA GUARACA	150
JUEGOS TRADICIONAL 5 LAS BOLAS.....	152
JUEGOS TRADICIONAL 6 LOS TROMPOS	154
JUEGOS TRADICIONAL 7 ZUMBAMBICO.....	156
JUEGOS TRADICIONAL 8 PALO ENSEBADO.....	158
JUEGOS TRADICIONAL 9 EL BALERO.....	160

INTRODUCCIÓN

Juegos tradicionales son los juegos autóctonos tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como la arena, piedrecitas, ciertos implementos, hojas, flores, ramas, etc. o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

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.

Lo que hace funcionar un juego tradicional es el conocimiento de las normas, reglas, y límites, que tienen una validez histórica. Para jugar, no puede poner sus propias condiciones; tienen que seguir las reglas preestablecidas.

Pese a que las reglas sean conocidas porque han sido transmitidas de generación en generación; hay que tomar muy en cuenta que los materiales a utilizar son de fácil acceso y económicos, pero deben ser manejados y examinados por los docentes; no deben ser tóxicos, ni peligrosos por lo que es importante hacerle tomar en cuenta al niño las consecuencias del objeto, lo cual evitará riesgos posteriores.

FASE I
JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL
ESQUEMA CORPORAL

JUEGO TRADICIONAL Nro. 1

"LA SOGA"

Lugar: Patio, espacio abierto.

Material necesario: Soga, silbato, conos.

Organización: Grupo de cinco estudiantes.

Tiempo: 15 min

Desarrollo del juego

- Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.
- Se acompañan los saltos al ritmo de:
"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".
- Si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.



Beneficios: Mejora su agilidad y su físico en los niños

EVALUACIÓN

Tema: “LA SOGA”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños realizan los saltos seguidos al ritmo de la canción.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 2

"EL ELÁSTICO"

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo de tres a cinco estudiantes

Tiempo: 20 min

Desarrollo del juego

- Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.
- Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.
- El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida. Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la "mantequilla" para hacer resbalar el elástico en el suelo.



Beneficios: Mejora su salto.

EVALUACIÓN

Tema: “EL ELÁSTICO”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños pasan el elástico de diferentes formas.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 3

"ASERRÍN ASERRAN"

Lugar: Patio o aula

Material Necesario: Grabadora, música de referencia.

Organización: Por Parejas

Tiempo: 10 min

Desarrollo del juego

Este juego es de colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con 30 o 40 niños. Organizados en parejas uno carga al compañero y lo balancea en las piernas. Durante el balanceo se debe coordinar con el siguiente estribillo.

Aserrín aserrán

Los maderos de San Juan.

Piden pan no les dan.

Piden queso, les dan hueso.

Y le cortan el pescuezo.

Piden vino si les dan,

Se marean y se van.

Luego se procede a cambiar los roles.

El juego termina cuando los estudiantes pierden interés.



Beneficios: Mejora coordinación

EVALUACIÓN

Tema: "ASERRÍN ASERRÁN"

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños realizan el juego en coordinación con la música.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 4

"LAS OLLITAS"

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Todos los niños y niñas

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo del juego

- Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas.
- A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina.
- Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,...., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.

Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.



Beneficios: Mejora la resistencia en los brazos

EVALUACIÓN

Tema: “LAS OLLITAS”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 5

"LA CEBOLLITA"

Lugar: Patio

Material necesario: una columna

Organización: Grupo de 10 niños.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo del juego

- Los participantes se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura.
- El primero se asegura fuertemente a la columna del corredor.
- La persona que queda libre será quien debe ir arrancando las cebollas una por una.
- La idea es no soltarse, ni permitir ser arrancada.
- **Variante:** También pueden jugar de pie.



Beneficios: Mejora su fuerza y resistencia en los niños y niñas.

EVALUACIÓN

Tema: “LAS CEBOLLITAS”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 6

"EL GATO Y EL RATÓN"

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Todos los niños y niñas

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo del juego

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

- ¡Ratón, ratón!
- ¿Qué quieres gato ladrón?
- ¡Comerte quiero!
- ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!
- ¡Hasta la punta de mi rabito!
- El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".



Beneficios: Mejora la reacción en los niños

EVALUACIÓN

Tema: “EL GATO Y EL RATÓN”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos acorde al juego.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 7

"LA CARRETILLA"

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Por parejas

Tiempo: 5 min

Desarrollo del juego

- Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.
- A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.
- No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.
- Gana aquella pareja que llega primero.



Beneficios: Mejora la fuerza y agilidad.

EVALUACIÓN

Tema: “LA CARRETILLA”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos de sus extremidades superiores.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 8

"EL JUEGO DE LAS FRUTAS"

Lugar: Patio

Material Necesario: Ninguno

Organización: Individual

Tiempo: 10 min

Desarrollo del juego

- A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta.
- Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.
- Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.
- De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.



Mejora: Concentración.

EVALUACIÓN

Tema: "EL JUEGO DE LAS FRUTAS"

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños reconocen las frutas y realizan los ejercicios.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

FASE II

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL POSTURAL

JUEGO TRADICIONAL Nro. 1

"EL REY MANDA"

Lugar: Patio

Material Necesario: Corona de rey elaborado en cartulina o fomix

Organización: Formar Equipos

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo del juego

- Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos
- Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor.
- Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes.
- El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.....
- El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.
- Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.



Beneficios: Mejora su velocidad

EVALUACIÓN

Tema: “EL REY MANDA”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños siguen órdenes.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 2

"POLICIAS Y LADRONES"

Lugar: Patio o aula

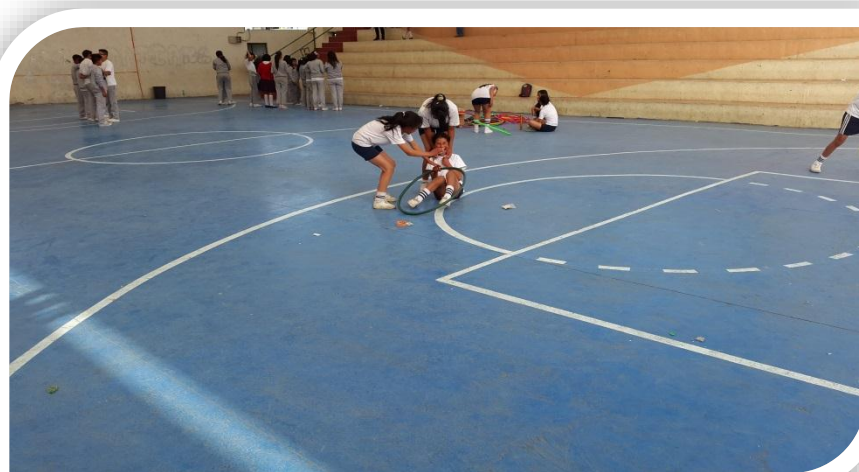
Material necesario: Ninguno

Organización: Todo el grupo

Tiempo: 15 min

Desarrollo del juego

- Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina policías, a los restantes, ladrones.
- Los policías persiguen a los ladrones hasta tocarles; al momento que son tocados se les lleva a la cárcel que será un lugar designado anteriormente; los ladrones que se encuentran dentro esperan ser salvados; esto se logra cuando otro ladrón le da la mano y lo libera.
- Se consideran ganadores los policías, cuando mete presos a todos los ladrones. Los ladrones ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.



Beneficios: Mejora su desplazamiento

EVALUACIÓN

Tema: “POLÍCIAS Y LADRONES”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños siguen órdenes para realizar el juego.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

FASE III

JUEGO PARA EL DESARROLLO ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

JUEGO TRADICIONAL Nro. 3

"LA RAYUELA"

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo del juego

- Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.
- Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.
- Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero



Beneficios: Mejora su concentración y resistencia

EVALUACIÓN

Tema: “LA RAYUELA”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños siguen órdenes del dibujo trazado.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO TRADICIONAL Nro. 4

"LOS AVIONES"

Lugar: aula

Material necesario: Papel

Organización: Individual

Tiempo: 10 min

Desarrollo del juego

- Consiste en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos.
- Solo vuelan con el impulso que se les da con las manos hacía arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba.



Beneficios: Mejora su destreza y capacidad

EVALUACIÓN

Tema: “LOS AVIONES”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños fabrican aviones de papel.	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO PARA EL DESARROLLO

ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

JUEGO TRADICIONAL Nro. 1

" LAS ESTATUAS "

Lugar: Patio

Material Necesario: Grabadora, CD de música

Organización: Grupo grande

Tiempo: 10 min

Desarrollo del juego

- Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.
- Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo.



Beneficios: Mejora su destreza

EVALUACIÓN

Tema: “LAS ESTATUAS”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños se ubican como estatuas	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO PARA EL DESARROLLO

ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

JUEGO TRADICIONAL Nro. 2

"LAS ESCONDIDAS"

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo pequeño.

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo del juego

- Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.
- El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.
- A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.
- El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.
- Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes



Beneficios: Mejora su velocidad.

EVALUACIÓN

Tema: “LAS ESCONDIDAS”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños se esconden a la señal	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO PARA EL DESARROLLO

ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

JUEGO TRADICIONAL Nro. 3

"LA GALLINA CIEGA"

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo pequeño

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo del juego

- Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:
 - DÓNDE ESTAS Los jugadores responden
 - "DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"
 - La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre.
 - Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.



Beneficios: Mejora su destreza

EVALUACIÓN

Tema: “LA GALLINA CIEGA”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO PARA EL DESARROLLO

ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

JUEGO TRADICIONAL Nro. 4

"EL LOBITO"

Lugar: Patio

Material necesario: Orejas de lobo elaboradas en cartulina o fomix.

Organización: Grupo

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo del juego

- Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos.
- Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo.
- Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo esté

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.



Beneficios: Mejora su coordinación

EVALUACIÓN

Tema: “EL LOBITO”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGO PARA EL DESARROLLO

ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

JUEGO TRADICIONAL Nro. 5

"EL PATIO DE MI CASA"

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo del juego

- Formar un círculo con los niños /as. Caminar repitiendo lo siguiente.

El patio de mi casa es muy particular.

Cuando llueve se moja como los demás

Agáchate, y vuélvete a agachar

Y las agachaditas saben jugar.

H, I, J, K, L, M, N, A

Si usted no me quiere otra niña me querrá.

- Ejecutar los movimientos que indica la frase



Beneficios: Mejora su habilidad

EVALUACIÓN

Tema: “EL PATIO DE MI CASA”

Responsables: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

FASE IV

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD

JUEGO TRADICIONAL Nro. 1

"LAS RUEDAS"

Lugar: Patio

Material necesario: Neumáticos viejos, palo en forma de horcón

Organización: Individual

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo del juego

- Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizaba material de neumáticos viejos y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor.
- Se debe impulsarla y debe ir rodando por las calles o en un lugar abierto.
- Se puede utilizar con la mano o con un palo en forma de horcón en un extremo, esa es la parte que empuja a la rueda.
- El juego consiste en hacerlo rodar sin que se caiga, si se encuentran en grupo de niños se puede realizar carreras, el niño que llegue primero a la meta, gana. Si no se encuentran neumáticos, se puede jugar con ulas.



Beneficios: Mejora su velocidad

EVALUACIÓN

Tema: “LAS RUEDAS”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos con las ulas	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

**JUEGOS PARA EL DESARROLLO
DE LA LATERALIDAD**

JUEGO TRADICIONAL Nro. 2

" TRES PIERNAS "

Lugar: Patio

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Tiempo: 5 min

Desarrollo del juego

- Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.
- Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.
- El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.



Beneficios: Mejora coordinación

EVALUACIÓN

Tema: “TRES PIERNAS”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos de sus extremidades inferiores	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

**JUEGOS PARA EL DESARROLLO
DE LA LATERALIDAD**

JUEGO TRADICIONAL Nro. 3

"ZAPATITO COCHINITO"

Lugar: Patio o aula

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo pequeño

Tiempo: 5 minutos

Desarrollo del juego

- Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:
- Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú
- El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.



Beneficios: Mejora la concentración

EVALUACIÓN

Tema: “ZAPATITO COCHINITO”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos de sus extremidades inferiores	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

DE LA LATERALIDAD

JUEGO TRADICIONAL Nro. 4

"EL FLORON"

Lugar: Patio

Material necesario: Ficha o prenda pequeña

Organización: Grupo

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo del juego

- Sentarse los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos.
- El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:

El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó,
Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán,
A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan.
¿Dónde está el florón?
Lo tiene (¿)Lo tiene (¿)A lo mejor (¿)

- Una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.



Mejora la habilidad en las manos

EVALUACIÓN

Tema: “EL FLORON”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos de sus extremidades superiores	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

FASE V

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 1

"LOS ENSACADOS"

Lugar: Patio

Material necesario: costales

Organización: Individual

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo del juego

- La maestra/o dirige el juego.
- Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.
- Gana quien llegue primero a la meta señalada.



Beneficios: Mejora su fuerza en los pies

EVALUACIÓN

Tema: “LOS ENSACADOS”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos de sus extremidades inferiores	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 2

"BAILE DE LA ESCOBA"

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Escoba, grabadora, CD's de música

Organización: En pareja

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo del juego

- Los participantes bailarían en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón,
- El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.
- Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba debe dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.



Beneficios: Mejora su coordinación

EVALUACIÓN

Tema: "BAILE DE LA ESCOBA"

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos al ritmo de la canción	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 3

"EL HOMBRE NEGRO"

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Tiempo: 10 min

Desarrollo del juego

- Un niño designado por sorteo será el hombre negro. Este se ubicará a prudencial distancia del grupo que está en fila.
- El juego se inicia con diálogo entre el grupo y el hombre negro.
 - Hombre negro: ¿Quién quiere al hombre negro? Niños: ¡Nadie!
 - Hombre negro: ¿Por qué? Niños: ¡Porque es negro!
 - Hombre negro: ¿Qué come? Niños: ¡Carne!
 - Hombre negro: ¿Qué bebe? Niños: ¡Sangre!
- Al pronunciar la palabra "sangre", los niños se dispersan en carrera y el hombre negro los persigue, el que es atrapado, se convierte en hombre negro y reinician el juego.



Beneficios: Mejora su velocidad

EVALUACIÓN

Tema: “EL HOMBRE NEGRO”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 4

"LA GUARACA"

Lugar: Patio

Material necesario: Guaraca

Organización: Grupo

Tiempo: 10 minutos

Desarrollo del juego

- Unos 20 niños se colocan en círculo con los brazos atrás, todos mirando hacia el centro. Un niño que ha quedado afuera gira alrededor del círculo, con la guaraca en sus manos (un cinturón, una correa), diciendo en voz alta el siguiente estribillo:

"Nadie mire por atrás

que aquí anda la guaraca" (dos o tres veces)

- El momento menos pensado entrega la guaraca a un niño, debiendo el que está a su lado derecho correr fuera del círculo perseguido por la guaraca.
- Si es alcanzado por la guaraca, este niño reinicia el juego recitando el estribillo.



Beneficios: Mejora su reacción y velocidad

EVALUACIÓN

Tema: "LA GUARACA"

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos al ritmo del juego	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 5

"LAS BOLAS"

Lugar: Patio

Material necesario: Bolas o canicas

Organización: Individual

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo del juego

Existen varios juegos con las bolas como son "la bomba" y "el tingue"

- LA BOMBA: Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.
- LOS PEPOS o TINGUE: Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.
- Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio al ganador del juego.



Beneficios: Mejora su concentración

EVALUACIÓN

Tema: “LAS BOLAS”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos de sus manos	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 6

"LOS TROMPOS"

Lugar: Patio

Material necesario: Trompo, piola

Organización: Individual

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo del juego

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.
2. Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto. Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando. Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.



Beneficios: Mejora su destreza y capacidad

EVALUACIÓN

Tema: “LOS TROMPOS”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos de sus manos	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 7

"ZUMBAMBICO"

Lugar: Aula o patio

Material necesario: Hilo o piola, un botón grande

Organización: Individual

Tiempo: 5 minutos

Desarrollo del juego

Juego por demás divertido y a la vez peligroso, pues algunos jugadores del Zumbambico en vez de ponerle el botón en el centro, le ponían un Tillo o tapa de los refrescos cosa que era muy peligroso pues al cortar la piola saltaba el tillo y podía causar heridas.

Se une los extremos del hilo incrustando el botón o tillo al centro.

Hay que hacerlo girar hasta que adquiriera elasticidad y movimientos.

Los enredos que producía el Zumbambico, especialmente en el pelo, ocasionaban incluso el corte de pelo o romper el juguete.



Beneficios: Mejora su destreza u velocidad

EVALUACIÓN

Tema: “ZUMBAMBICO”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos de sus manos	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 8

"PALO ENSEBADO"

Lugar: Juego al aire libre

Material necesario: Troncos de árboles.

Organización: Colectiva

Tiempo: 20 minutos

Desarrollo del juego

- El palo ensebado consiste en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes
- Es un juego muy entretenido y dinámico que puede ser para grandes y pequeños, no importa la edad.



EVALUACIÓN

Tema: “PALO ENSEBADO”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos para subir el palo ensebado	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO

COORDINACIÓN MOTRIZ

JUEGO TRADICIONAL Nro. 9

"EL BALERO"

Lugar: el interior.

Material Necesario: un balero.

Organización: Individual

Tiempo: 10 min

Desarrollo del juego

- El juego consiste en ensartar con el mango al balero y los diferentes movimientos que se hacen para ensartar se llama capiruchos, los cuales dan al juego equivalencias que valen puntos.
- Si se ensarta al frente en forma sencilla vale cinco puntos.
- Cuando el balero se sostiene por el mango y con él se hace una circunferencia en el aire y el centro del balero cae en el mango, éste vale veinticinco puntos.



Beneficios: Mejora su dominio

EVALUACIÓN

Tema: “EL BALERO”

Responsable: Investigador

Instrumento: Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos de sus manos	
	SI	NO

ELABORADO POR: Miguel Moncayo

DOCENTE

6.7. Metodología: Modelo operativo

Tema: Manual de juegos tradicionales que contribuyan con el desarrollo físico

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Demostrar y socializar el Manual con la importancia que tiene los juegos tradicionales en el desarrollo físico de los estudiantes.	Juegos tradicionales Desarrollo físico	Diagnostico Exposición Análisis Síntesis Práctica y Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Infocus • Una portátil • Manual en dispositivo • Pantalla • Silbato 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigador 	En el año lectivo 2014-2015 o cuando lo dispongan las Autoridades del Centro Educativo.

CUADRO N° 28 Modelo Operativo

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPOS
FASE I Planificación	Planificar las actividades para la aplicación del Manual de juegos tradicionales, buscando el mejoramiento del desarrollo físico trabajando con sus respectivos procesos a realizarse en el 100%	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener la suficiente información sobre el tema. • Elaboración y estructura de la propuesta. • Indicar las actividades en cada una de las etapas. 	Humanos Equipo de computación Materiales de oficina Documentos bibliográficos	Investigador	22-06-2015
FASE II Socialización	Socialización con las Autoridades, docentes y estudiantes sobre la importancia de los juegos tradicionales el desarrollo físico.	<ul style="list-style-type: none"> • Convocar a los asistentes. • Difundir los temas a tratarse. 	Humanos Infocus computadora Copias Manual	Investigador	23-06-2015
FASE III Ejecución	Ejecutar el Manual con los juegos tradicionales para el mejoramiento del estado físico.	Aplicar el Manual durante las realizaciones de los procesos cognitivos de los estudiantes.	Humanos Materiales Institucionales	Investigador	24-06-2015

CUADRO N° 29 Modelo Operativo

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Miguel Eduardo Moncayo España

6.8. Administración de la propuesta

Organismo	Responsables	Fase de Responsabilidad
Equipo de gestión de la Institución	Autoridades y personal de la Institución	Organización previa al proceso.
Equipo de trabajo (micro proyectos)	Investigador	Diagnostico situacional. Direccionamiento estratégico participativo. Discusión y aprobación. Programación operativa. Ejecución del proyecto.

6.9. Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACION
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Interesados en la evaluación Equipo de gestión Equipo de proyecto (micro proyecto)
2. ¿Por qué evaluar?	Razones que justifican la evaluación
3. ¿Para qué evaluar?	Objetivos del Plan de Evaluación
4. ¿Qué evaluar?	Aspectos a ser evaluados Juegos tradicionales Desarrollo físico
5. ¿Quién evalúa?	Personal encargado de evaluar Investigador
6. ¿Cuándo evaluar?	En periodos determinados de la propuesta Al inicio del proceso y al final en consideración a los periodos investigativos.
7. ¿Cómo evaluar?	Proceso Metodológico Mediante observación, test, entrevistas, revisión de documentos
8. ¿Con que evaluar?	Recursos Fichas, registros, cuestionarios

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILERA, A. (2005). *Introducción a las dificultades del Aprendizaje*. España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- AJURIA, G. A. (1973.). *La escritura del niño*. Barcelona: Laia.
- ALABARCES, P. (1998). *Educación Física y Deportes*. Buenos Aires: Eudeba.
- ALVAREZ DEL VILLAR, C. (1983). *La preparación física*. Buenos Aires: Prometeo libros.
- AMELLA, R. (2009). *Cómo estimular el aprendizaje*. Barcelona, España.: 1 Océano.
- AMOS, C. J. (2000). *Didáctica Magna*. Porrúa: CEAL.
- ANTÓN, J. L. (1989). *El entrenamiento deportivo en la edad escolar*. Málaga.: Junta de Andalucía (Colección Unisport). .
- APA. (2012). *American Psychological Association*.
- ARAGALL, F. (2010). *Guía de Accesibilidad en Centros Educativos*. Madrid: Ediciones Cinca S.A.
- ARANA, A. (2003). *Influencia de la Práctica Deportiva en las Competencias Escolares*.
- ARANCETA, B. J. (2006). *Nutrición y salud pública: métodos, bases científicas y aplicaciones*.
- ARBEA, L. y. (1998). *Psicología Educativa*. Buenos Aires: Antropofagia.
- ARIAS, G. D. (2005). *“Enseñanza y Aprendizaje”*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- ARMSTRONG, T. (1999). *"Las inteligencias múltiples en el aula"*. Manantial SRL.
- ARNÁIZ SÁNCHEZ, P. (2003). *Educación inclusiva: una escuela para todos*. Aljibe.
- ARNOLD, R. (1981). *Aprendizaje del desarrollo de las habilidades deportivas*. Barcelona.: PAIDOTRIBO.
- AUSUBEL, D. (1976). *Psicología Educativa. Una perspectiva cognitiva*. México: Trillas.

- AUSUBEL, D. P. (1983). *El desarrollo infantil*. Barcelona: Paidós.
- AUSUBEL, D. P., & Novak, J. y. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- AUSUBEL, N. J. (1997). *Un punto de vista cognitivo*. Trillas.
- AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: TRILLAS .
- ÁVILA, W. (2002). *ÁVILA, Wilda. Compendio de Orientación*. Maracaibo. 2002. Maracaibo.
- AYMA, G. V. (1996). *Enseñanza de las Ciencias: Un enfoque Constructivista*. UNSAAC.
- BALZA, B. (2002). *Preparación de la Educación Física*. México: Trillas.
- BANDURA, A. (2009). *Aprendizaje Social*.
- BARRENO, D. (01 de Abril de 2012). *Desarrollo de las funciones basicas*. Obtenido de <http://juandfuncionesbasicas.blogspot.com/2012/04/desarrollo-de-funciones-basicas-del.html>
- BARREUELO, C. (1990). *Motricidad Fina*. Colombia.
- BARRIGA A., F. y. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México.
- BARRIGA A., F. y. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México.
- BARRIGA, D. (1992). *Didáctica*.
- BATALLA, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: Inde. .
- BAUER, R. (1996). *Los juegos*. Mexico : Trillas.
- BELINCHÓN, M. R. (1992). *Psicología del lenguaje, investigación y teoría*. Madrid: Editorial Trotta.
- BERALDO, S. y. (2000). *Preparación física total*.
- BILLAT, V. (2001). *Fisiología y Metodología del Entrenamiento*. Paidotribo.
- BIOLASTER. (2014). http://www.biolaster.com/rendimiento_deportivo.
- BISHOP, A. J. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.

- BLAZQUEZ SANCHEZ, D. (1990). *Evaluar en educación física*. Barcelona: Inde.
- BLAZQUEZ, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Aroca. .
- BLAZQUEZ, S. D. (1990). *Evaluar en educación física*. Barcelona: Inde.
- BRUNER, J. (1986). *“El habla en el niño”*. 1986.
- BRUNER, J. (1986). *Acción, pensamiento y lenguaje*. . Madrid: Alianza.
- BRUNER, J. S. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. . Madrid: Alianza.
- BULAND, M. (1996). *El Juego*. Barcelona, : Ed. Graó.
- BULAND, M. (1997). *Libertad del Juego*. Barcelona, : Ed. Graó.
- Cabero, J. (2001). *Tecnología Educativa, Diseño y Utilización de Medios para la Enseñanza*. España: Paidós.
- CABERO, J. (2001). *Tecnología Educativa, Diseño y Utilización de Medios para la Enseñanza*. España: Paidós.
- CABRERA CASTILLO, H. G. (2002). *"Estrategia de enseñanza"*. Colombia.
- CAGIGAL, J. (1996). *Ocio y deporte en nuestro tiempo*. Cadiz.
- CAILLY, P. (2001). *Descubrimiento de los Talentos Deportivos*. Colombia: Luz.
- CALLEJA, J. (2010). *Factores condicionantes del desarrollo deportivo*. Diputación Foral de Vizcaya.
- CAMPBELL, D. (2000). *Inteligencias múltiples. Usos prácticos para la enseñanza aprendizaje*. Troquel S.A.
- Cano de Canales, Y. (1991). *“LOS INSTRUMENTOS EN LA EVALUACION*. Lima.
- Careaga, I. (1999.). *"Los materiales didácticos"*. México : Editorial Trillas.
- CARENA, J. (1972). *Psicología del aprendizaje*. . Rosario: Apis.
- CARVAJAL, N. (1988). *Educación física, tercera etapa, educación básica*. Venezuela: Editorial Romor. Primera Edición .
- CARVEY, R. (2001). *Deporte*.

- Casanova, M. (2011). Supervisión y educación inclusiva. *Avances en Supervisión Educativa N° 14*.
- Casanova, M. A. (1992). *LA EVALUACIÓN, GARANTÍA DE CALIDAD PARA EL CENTRO EDUCATIVO*. Zaragoza: Luis Vives.
- CASTAÑO, R. J. (2008). *Educación Física y Capacidades Físicas*.
- CASTELLON, E. (2003). *Actividad Física y Enfermedad*.
- Cázares González, F. (1999). *Integración de los procesos cognitivos para el desarrollo de la inteligencia*. México: Trillas.
- CAZORLA, F. (1979).
- Chimbolema, M. (Mayo de 2012). *Motricidad Infantil*. Obtenido de <http://marthachimbolema.blogspot.com/2012/04/concepto.html>
- CHIMBOLEMA, M. (2012). *Motricidad infantil*.
- COLS, S. Y. (2004). *Ejercicios y juegos de calentamiento*. Barcelona.: Paidotribo. 3° edición.
- Comelles, T. H. (2006). *Aprender juntos en el aula: una propuesta inclusiva*. Barcelona: Editorial Grao.
- COMETTI, G. (2004). *Preparación Física*.
- CONTRERAS. (1998). *Didáctica de la Educación Física*. Zaragoza.: Inde. .
- CONTRERAS, O. R. (1998). *Didáctica de la Educación Física*. Barcelona: Inde.
- CORRIENTE, F. (2011). *El libro negro del deporte*. Pepitas de Calabaza.
- Cortazar, J. (1994). *Algunos aspectos del cuento*. Madrid.
- CORTEZAGA, F. L. (2001). *Preparación Física (1)*.
- CORTEZAGA, F. L. (2004). *Preparación física*.
- CRATTY, B. (1982). *Desarrollo perceptivo y motor en los niños*. Barcelona.: Paidós. .
- CUADRADO, J. (1996). *Entrenamiento deportivo*.
- CUEVAS, V. L. (2010). *Capacidades Físicas*.
- D ALESSANDRO DE LA HERA, D. (2009). *Futsal Metodología*. Brasil.
- DELGADO, M. (1991). *Los estilos de enseñanza en educación física*.

- DELGADO, M. (1997). *El ENTRENAMIENTO de las capacidades físicas en la enseñanza obligatoria*.
- DELGADO, M. (1997). *El entrenamiento de las capacidades físicas en la enseñanza obligatoria*.
- DEWEY, J. (1859-1952). *El juego y ambiente*.
- DIAZ LUCEA, J. (2000). *La enseñanza y el aprendizaje de las habilidades motrices básicas*. Madrid: Inde.
- DÍAZ, A. (1996). *El deporte en Educación Primaria*. Murcia: Edit: DM.
- DÍAZ, A. (1996). *Teoría y práctica de la enseñanza deportiva*. "Procesos de formación deportiva".
- DIETRICH Martin, D. (2001). *Manual de metodología del Entrenamiento Deportivo*. Barcelona.: Paidotribo.
- DIETRICH Martin, D. (2001). *Manual de metodología del ENTRENAMIENTO Deportivo*. Barcelona.: Paidotribo.
- DODGE, J. V. (1990). *Enciclopedia Hispánica. Enciclopedia Británica Publishers,.*
- DOUGALL, W. G. (1995). *Evaluación fisiológica del deportista*. Paidotribo.
- DUPEY, A. M. (1998). *El juego y lo simbólico*.
- DURANT, J. (1998). *Estrellas de los Juegos Olímpicos*.
- Ecuador, C. d. (2010). *Constitución Política del Ecuador del 2010*. Quito.
- EDUCACIÓN FÍSICA, P. (2012). <http://educacionfisicaplus.wordpress.com/2012/10/25/el-calentamiento/>.
Obtenido de <http://educacionfisicaplus.wordpress.com/2012/10/25/el-calentamiento/>.
- Educación, M. d. (2014). <http://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>. Obtenido de <http://educacion.gob.ec/educacion-inicial/>.
- EKMAN, P. (1994). *The nature of emotion*. Oxford, England: Oxford University Press.
- ESADELLA, A. F. (2000). *Deporte y sociedad*. Mexico.
- ESTADELLA, A. F. (1974). *Deporte y sociedad*. Mexico.
- ESTÁNDARES DE CALIDAD EDUCATIVA. (2014).

- FERNANDEZ, G. (1978). *Motricidad*.
- FIGUERO, P. (1984). *Juegos Tradicionales*.
- FLITNER, R. (1986). *El juego del niño*.
- FLORES, Q. G. (2010).
- FORTAEZA, A. (1999). *Entrenamiento deportivo. Alta metodología*. Colombia: Korneki Editorial.
- FORTEZA DE LA ROSA, A. (1997). *Bases metodológicas del entrenamiento*. La Habana: Editorial del Pueblo.
- FORTEZA DE LA ROSA, A. (1997). *Entrenamiento deportivo: alta metodología*. La Habana: Editorial del Pueblo.
- FORTEZA DE LA ROSA, A. (1997). *Rendimiento Deportivo*.
- FRITZ, C. (1992). *El juego mas libre*.
- GALTUN, J. (2002). *La encuesta*.
- GAMBETTA, V. (1990). *Nueva tendencia de la teoría del entrenamiento*. Roma.
- GARCIA GAROZZO, P. (2003). *Corporación Deportiva Fénix*.
- GARCIA MANSO, J. (1996). *Bases teóricas del entrenamiento deportivo*. . Madrid: Gymnos.
- GARCÍA MANSO, J. M. (1996). *Bases teóricas del entrenamiento deportivo*. Madrid. : Gymnos.
- GARCIA, A. L. (2009). *La Guia Didáctica*. BENED.
- GARCIA, G. P. (2003). *Corporación Deportiva Fénix*.
- GARDNER, H. (1991). *La danza*.
- Gearheart, B. (1978). *La Enseñanza en Niños con Transtornos de Aprendizaje*. México: Médica Panamericana. México.
- GEOFFERU J. Meaden, J. M. (1992). *Los sistemas de información geográfica y la telepercepción en la pesca continental y la acuicultura*. Roma: Food & Agriculture Org.
- Gerardo, E. (2007). *Educación para la inclusión o educación sin exclusiones*. España: Ediciones Narcea.

- GIMÉNEZ, F. J. (2000). *Fundamentos básicos de la iniciación deportiva en la escuela*. . Sevilla: Wanceulen.
- GLONNEGGER, P. (1996). *jUEGOS ANTIGUOS*.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairos.
- GOLEMAN, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairos.
- GOLEMAN, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Barcelona: Kairos.
- Goleman, D. (1999). *Inteligencia Emocional*. Kairós.
- Goleman, D. (1999). *Inteligencia Emocional* . Kairós.
- Gómez, R. (2000). *El aprendizaje de las habilidades y esquemas motrices en el niño y el joven*. Buenos Aires: Stadium.
- Gomez, R. H., & Martinez Álvarez, L. (2009). *La educación física y el deporte en la edad escolar: el giro reflexivo en la enseñanza*.
- GOMEZ, R. H., & Martinez Álvarez, L. (2009). *La educación física y el deporte en la edad escolar: el giro reflexivo en la enseñanza*.
- GONZALEZ RUANO, E. (1979). *Métodos indirectos para determinar el máximo consumo de oxígeno*.
- GONZÁLEZ, G. (2006). *La escuela inclusiva, la diversidad un valor para educar*. Madrid, Universidad.
- GONZÁLEZ, S. Y. (2000). *Cualidades físicas*. . Barcelona. : Inde.
- GONZÁS. (2007). *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá: Magisterio.
- GONZÁS, A. (2007). *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- GRANADOS, E. L. (2007). *El modelo socio educativo*.
- GROSSER, M. (1990). *Principios del entrenamiento deportivo*. México, D.F.
- GROSSER, M. (1992). *Rendimiento Deportivo*. México D.F.: , Ediciones Roca S.A.
- GROSSER, M. (2006). *Educación Fisica y Deporte*.
- HARRE, D. (1987). *Teoría del entrenamiento deportivo*. Stadium .
- HARRE, D. (1988). *Teoría del entrenamiento deportivo*. La Habana.

- HERNÁNDEZ MORENO, J. (1984). *Factores que determinan la estructura funcional de los deportes de equipo.*
- HERNANDEZ, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y su dinámica.*
- Hernández, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y su dinámica.*
- HERNANDEZ, P. C. (1996). *La preparación física especial.*
- Herrena Espinosa, M. F. (2014). *Tutoria de la Investigación Científica.* Ambato.
- HOLLER, B. (1989). *Los juegos.*
- Huizinga. (1938). *El Juego .*
- Imbert, E. A. (1992). *Teoría y técnica del cuento.* Ariel.
- Instituto Europeo Campus Stellae, A. d. (2012).
- Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego. (1995).
- J.I., P. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje.* Morata.
- Jimenez, J. (1982). *Motricidad.*
- JIMENEZ, J. (1982). *Motricidad.*
- JIMÉNEZ, M. J. (1988). *La disortografía en el aula.* Disgrafo.
- KISHIMOTO, C. (1996). *Utilidad Educativa.*
- KRAMER, V. (2009). *Actividad física y potencia aeróbica.*
- LASIERRA G. y LAVEGA P. (1993). *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo.* Barcelona: Paidotribo. .
- LAVEGA, B. (1996). *El lenguaje del juego.*
- LE BOULCH, J. (1981). *La educación por el movimiento en la edad escolar.* Barcelona: PAIDOS. .
- LE BOULCH, J. (1997). *El movimiento en el desarrollo de la persona.* Barcelona.
- LE BOULCH, M. (1996).
- LEBOULCH, J. (1976). *La educación por el movimiento en la edad escolar.* Buenos Aires: Paidós.

- LIFAR, S. (1968). *La danza*. . París.
- LOEI. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
- LORENZO, A. (2010). *Factores condicionantes del desarrollo deportivo*. Bilbao.
- LOWENFELD VIKTOR, B. W. (1980). *DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CRADORA*. Argentina: KAPELUSZ.
- LURIA. (1974). *Cerebro y lenguaje*. Barcelona: Fontanella.
- LURIA, A. (1980). “*Lenguaje y pensamiento*”.
- María Ángeles Cuéllar. (2010). *El cuento literario*.
- MARTIN. (1977). *Entrenamiento*.
- MARTIN, D. (2001). *Rendimiento Deportivo*. Paidotribo.
- Martin, M. M. (2011). *Estimulación Adecuada*.
- Martínez, Y. (2012). *Aportación a la evaluación educativa*.
- MATA, S. (s.f.). *Cómo prevenir las dificultades en la expresión escrita*. Málaga.: Aljibe.
- Matienzo, M. (2012). *La calidad educativa*.
- MATVEEV, L. (1992). *Fundamentos del ENTRENAMIENTO deportivo*. Moscú.: Ed. Ráduga.
- MATVEIEV, L. (1983). *Peparación del deportista*.
- MINISTERIO DE EDUCACION. (2014).
- MIRELLA, R. (2012). *Las nuevas metodologías del entrenamiento*.
- MONTERO, J. (2011). *El libro negro del deport*.
- MORENO y P. L. RODRÍGUEZ. (1998). *Aprendizaje deportivo* . Murcia.
- MOSCOSO, S. D. (2002). *Deporte, salud y calidad de vida*.
- MOZO, C. L. (2002). *Los Métodos Educativos en el marco de la* .
- MYRES, P. y. (1982). *Niños con dificultades en el aprendizaje*. Mexico: Limusa.
- NARANJO, G. (2011). *Metodología de la Investigación*. Ambato.

- NAVARRO, F. (2000). *Principios del entrenamiento y estructuras de la planificación deportiva*.
- Néreci, I. G. (1969). *"Hacia una didáctica general dinámica"*. México. : Editorial Kapelusz.
- NIERI, R. D. (2000). *COMPETENCIAS DEPORTIVAS EN EL ÁMBITO EDUCATIVO* .
- Novak, J. Y. (1988). *Aprendiendo a Aprender*. Barcelona: Martínez Roca.
- NRDECI, I. G. (1969). *"Hacia una didáctica general dinámica"*. México.: Editorial Kapelusz.
- OFELE, M. (1998). *Importancia del juego*.
- OFELE, M. R. (1982). *El Juego*.
- Opertti, R. (2013). *La Educación Inclusiva, perspectiva internacional y retos de futuro*.
- OZOLIN, P. (1983). *Proceso de adaptación física*.
- PALACIOS, M. (1979). *Deporte y Salud*. Ed. Sella. Gijón. Gijón.: Ed. Sella. .
- PAVIA, J. (1994).
- PESTALOZZI, M. (1827). *La escuela y sociedad*.
- PETIT, R. (1993). *Entrenamiento Deportivo*. México: : Siglo XXI.
- PIAGET, J. (1966). *La formación del símbolo en el niño : imitación, juego y sueño : imagen y representación*. México D.F.
- PILA TELEÑA, A. (1985). *Evaluación de la educación física y los deportes*. Pila Teleña Madrid.
- PLATH, J. (1998). *Juegos tradicionales*.
- PLATONOV. (1988). *Entrenamiento Deportivo*.
- PLATONOV, V. N. (1995). *El ENTRENAMIENTO deportivo. Teoría y Metodología*. Barcelona.: Paidotribo.
- POZO, J. I. (2003). *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. España: Morata.
- QUEROL, S. (2000). *Calentamiento*.
- RETTTER, P. (1979). *El juego y sus juguetes*.

- RETTTER, P. (1979). *Fútbol y academia: recorrido de un desencuentro*. Buenos Aires,: Eudeba.
- RIVA, A. J. (2009). *Cómo estimular el Aprendizaje*. España: Océano.
- RODRIGUEZ, M. G. (1998). *Educación Física y Deportes*.
- RODRIGUEZ, P. M. (2011). *De lo psicológico a lo fisiológico en la relación entre emociones y salud*. Universidad Central Marta Abreu de las Villas.
- ROJAS, H. (2006). *Miradas constructivistas en psicología de la educación*. México: Paidós.
- ROMERO, C. (1996). *Modelo de Enseñanza para la iniciación al fútbol y fútbol sala*". *Apuntes asignatura Deportes Colectivos*.
- ROMERO, H. (1984). *Rendimiento Deportivo*.
- RUIZ PEREZ, L. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid: Gymnos. .
- RUIZ PÉREZ, L. (1995). *Competencia Motriz*. Madrid.
- SALVADOR MATA, F. (1997). *Dificultades en el aprendizaje de la expresión escrita. Una perspectiva didáctica*. . Málaga: Aljibe. .
- SANPEDRO, J. (1999). *Fundamentos de Táctica deportiva. Análisis de la estrategia de los deportes*.
- SCHMIDT, V. (1975). *La Adaptación del deporte*. España: Paidotribo.
- SERRAMANO, L. (2006). *Nutrición y salud pública: métodos, bases científicas y aplicaciones*. España.
- SILVA SALINAS, S. (2005). *Atención a la diversidad. Necesidades educativas: guía de actuación para docentes*.
- SINGER, R. (1986). *El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte*. Barcelona.: Hispano Europea. .
- STARISHKA, S. (2006). *Educación Física y Deporte*.
- THORPE, R. Y. (1986). *Landmarks on our way to .teaching for understanding*.
- TORRES, J. (1999). *Educación y diversidad*. . Educación y diversidad. Aljibe.
- TORRES, J., & RIVERA, E. Y. (1996). *Fundamentos de la Educación Física*. Granada: Ed. Rosillo. .

- TRAPERO, M. (1979). *El campo semántico deporte*. . Tenerife.
- TRAUTMANN, R. (1995). *Los juegos Tradicionales*. Buenos Aires,: Sudamericana.
- UNESCO. (2003). *UN DESAFÍO UNA VISIÓN*.
- VALENCIA, M. (2007). *Teorías de aprendizaje*”,. Guatemala.
- VARGAS, R. (1998). *Diccionario de Teoría del Entrenamiento Deportivo*. Mexico: Universidad Nacional Autónoma.
- VENEGAS, J. (2006). *Diccionario Básico Ilustrado*.
- VICENTE, M. Y. (1995). *Teoría y Práctica del acondicionamiento físico*. Sao Paulo,: Companhia das Letras.
- VIGOTSKY, D. S. (1924). *Juegos Lúdicos*. Buenos Aires, : Nueva Visión.
- VILLALOBOS, L. &. (2008). *La Educación como factor del desarrollo integral*. Buenos Aires,: De la Flor.
- VYGOTSKY, L. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de las funciones psicológicas superiores*. Cambridge.: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. (1991). *Pensamiento y lenguaje*. Nueva York y Cambridge: Wiley and M.T.T.
- WADSWORTH, B. (1991). *Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo*. México.: Diana.
- WALTER, P. (1993). *El desarrollo del juego*. Rio de Janeiro,: Pinakothke.
- WEINEK, J. (1988). *Rendimiento óptimo*. Barcelona: Editorial Hispano-Europea.
- ZATSIORSKI, V. (1989). *Metrología deportiva*.Editorial. Planeta.
- ZIMMER-MANN, E. (2006). *Educación Física*. Madrid: Alianza.

ANEXOS

ANEXOS

Modelo de encuesta

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Cultura Física- Modalidad Semipresencial
Encuesta dirigida a los Docentes y Autoridades



Objetivo:

- Determinar cómo influye los juegos tradicionales en el rendimiento físico.

Indicaciones Generales:

- Marque con una X a respuesta de su preferencia
- No se aceptan tachones, borrones o enmendaduras

Pregunta 1.- ¿Cree usted que el docente utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 2.- ¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 3.- ¿Considera usted que los juegos tradicionales promueven la educación?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 4.- ¿Cree usted que la enseñanza de los juegos tradicionales fortalece la cultura de un pueblo?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 5.- ¿Considera usted que la práctica de los juegos tradicionales necesitan de un profesional en el área?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 6.- ¿Conoce usted que ejercicios mejoraría el desarrollo físico?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 7.- ¿Considera usted que las capacidades ayudan al desarrollo físico?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 8.- ¿Cree usted que el desarrollo físico eleva el nivel competitivo en los torneos?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 9.- ¿Considera usted que la práctica deportiva necesitan un medio adecuado para su desarrollo?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 10.- ¿Usted cree que la práctica deportiva ayuda a la integración institucional?

SI () NO () A VECES ()

¡GRACIAS POR SU COLABORACION!

ANEXOS

Modelo de encuesta

Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Cultura Física- Modalidad Semipresencial
Encuesta dirigida a los Estudiantes



Objetivo:

- Determinar cómo influye los juegos tradicionales en el rendimiento físico.

Indicaciones Generales:

- Marque con una X a respuesta de su preferencia
- No se aceptan tachones, borrones o enmendaduras

Pregunta 1.- ¿Cree usted que el docente utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 2.- ¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 3.- ¿Considera usted que los juegos tradicionales promueven la educación?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 4.- ¿Cree usted que la enseñanza de los juegos tradicionales fortalece la cultura de un pueblo?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 5.- ¿Considera usted que la práctica de los juegos tradicionales necesitan de un profesional en el área?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 6.- ¿Conoce usted que ejercicios mejoraría el desarrollo físico?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 7.- ¿Considera usted que las capacidades ayudan al desarrollo físico?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 8.- ¿Cree usted que el desarrollo físico eleva el nivel competitivo en los torneos?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 9.- ¿Considera usted que la práctica deportiva necesitan un medio adecuado para su desarrollo?

SI () NO () A VECES ()

Pregunta 10.- ¿Usted cree que la práctica deportiva ayuda a la integración institucional?

SI () NO () A VECES ()

¡GRACIAS POR SU COLABORACION!

AUTORIZACIÓN



UNIDAD EDUCATIVA "NICOLÁS MARTÍNEZ"

La Nación y El Precursor - Parroquia San Bartolomé de Pinllo
Telf. (03) 2 466104 - Correo Electrónico: cebnicolasmartinez@hotmail.com
Ambato - Ecuador


CERTIFICACION

Mayo 21 de 2015

El Rector (e) de la **UNIDAD EDUCATIVA "NICOLÁS MARTÍNEZ"** a petición verbal del interesado, CERTIFICA: Que el Sr. MIGUEL EDUARDO MONCAYO ESPAÑA, portador de la Céd. N°. 1804093761, realizó el proceso investigativo del Proyecto de Tesis con el Tema: "LOS JUEGOS TRÁDICIONALES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO FISICO DE LA ESCUELA NICOLAS MARTINEZ DE LA PARROQUIA SAN BARTOLOME DE PINLLO CANTON AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Certifica,


Raul Armijos
RECTOR (E)



mp

FOTOGRAFIAS







