



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE :CULTURA FÍSICA
MODALIDAD: PRESENCIAL

**Informe final del trabajo de investigación, previo a la obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación.**

Mención: Cultura Física

TEMA:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN
FÍSICA, EN LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS
DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.**

AUTOR: Mónica Soledad Tipanluisa Tipan

TUTOR: Lic. Mg. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta

Ambato-Ecuador

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo, Lic. Mg. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta con cédula de identidad N° 1801697796 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación con el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA”** desarrollado por la egresada Tipanluisa Tipan Mónica Soledad, 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.

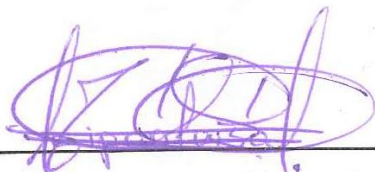


Lic. Mg. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta

C.I: 1801697796

AUTORÍA DEL LA INVESTIGACIÓN

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

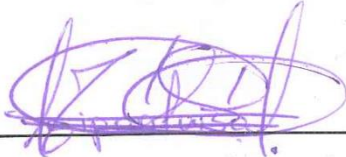


Tipanluisa Tipan Mónica Soledad

C.I: 1718354283

CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre este dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de Autor y no se utilice con fines de lucro.



Tipanluisa Tipan Mónica Soledad


C.I: 1718354283

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


La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.”** presentada por la Srta. Tipanluisa Tipan Mónica Soledad, estudiante de la Carrera de Cultura Física promoción: Septiembre - Febrero, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN



Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla
MIEMBRO



P.h.D. Laura Martín Casado
MIEMBRO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación principalmente a Dios, por haberme dado la vida y por permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, y por darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban.

A mis queridos padres y hermanos que con su apoyo incondicional, con sus consejos y amor nunca me dejaron desvanecer en el intento, que gracias a ellos me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mi hija Sofía quien fue y es mi motivación, mi inspiración, felicidad y el motor principal para salir adelante y culminar este objetivo.

AGRADECIMIENTO

A DIOS, de quien eh recibido muchas bendiciones, a Él quien me va iluminando mi camino para llegar hasta donde he llegado y cumplir este sueño tan anhelado, le entrego todo mi corazón y mi agradecimiento.

A MIS PADRES Y HERMANOS, quienes han estado a mi lado en las buenas y en las malas, de quienes eh recibido todo el amor que eh requerido y todo el apoyo para lograr lo que hoy soy agradezco por ser los mejores padres que eh tenido y que gracias a ustedes llegue a cumplir este objetivo que valió de mucho esfuerzo, no solo mío, sino mucho de ello fue de ustedes.

Todo este trabajo de investigación tiene un agradecimiento incondicional para mi hija **SOFÍA TACO** que con su sonrisa siempre me alentaba y me alienta para salir adelante y no caer a pesar de los obstáculos que ha transcurrido en el camino, desde lo más profundo de mi corazón agradezco a mi princesa por llegar a mi vida y juntas poder cumplir uno de tantos objetivos que tengo planteado en mi vida.

A MI TUTOR LIC. MG. WALTER AGUILAR por su paciencia, valiosa colaboración y apoyo para realizar esta tesis.

Tipanluisa Mónica

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PAGINAS PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Tema.....	2
1.2.Planteamiento del problema.....	2
1.2.1.Contextualización.....	2
1.2.2.Análisis Crítico.....	5
1.2.3. Prognosis.....	5
1.2.4. Formulación del problema.....	6
1.2.5. Preguntas Directrices.....	6
1.2.6. Delimitación del problema.....	6
1.3. Justificación.....	7
1.4. Objetivos.....	8
1.4.1. General.....	8
1.4.2. Específicos.....	8

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos.....	9
2.2. Fundamentación Filosófica.....	11
2.3. Fundamentación Legal.....	12
2.4. Categorías Fundamentales.....	13
2.4.1 Fundamentación teórica de la variable independiente.....	16
2.4.2 Fundamentación teórica de la variable dependiente.....	29
2.5. Hipótesis.....	40
2.6. Señalamiento de Variable.....	40

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación.....	41
3.2. Modalidad básica de la investigación.....	41
3.3. Nivel o tipos de investigación.....	42
3.4. Población y muestra.....	42
3.5. Operacionalización de variables.....	43
3.6. Técnica e instrumentos.....	45
3.7. Plan de recolección de información.....	46
3.8. Procesamiento y análisis de la información.....	46

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados	47
4.2. Interpretación de resultados	47
4.3. Verificación de Hipótesis	61
4.3.1 Modelo Lógico.....	61
4.3.2 Nivel de significancia	61
4.3.3 Prueba estadística	62
4.3.4 Combinación de frecuencias	62
4.3.5 Cálculo matemático	64
4.3.6 Decisión final	65

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones	66
5.2. Recomendaciones	67

CAPÍTULO VI
PROPUESTA

6.1. Datos Informativos	68
6.2. Antecedentes	69
6.3. Justificación.....	69
6.4. Objetivos	70
6.4.1 General.....	70
6.4.2 Especifico	70
6.5. Análisis de factibilidad.....	70
6.6. Fundamentación Científica.....	71
6.7. Metodología	73

6.8. Administración	98
6.9. Previsión de la Evaluación	98
Bibliografía	99
Anexos	101

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1: Población y Muestra	42
Cuadro N°2: Operacionalización de variables- VI	43
Cuadro N°3: Operacionalización de variables-V D	44
Cuadro N°4: Recolección de la Información	46
Cuadro N°5: Juegos Tradicionales	47
Cuadro N°6: Actividades Sociales	48
Cuadro N°7: El Comportamiento	49
Cuadro N°8: Espontaneidad de los participantes.....	50
Cuadro N°9: Clases de Educación Física	51
Cuadro N°10: Actividades Planificadas.....	52
Cuadro N°11: Actividades Organizadas	53
Cuadro N°12: Actividades laborales.....	54
Cuadro N°13: Los juegos tradicionales	55
Cuadro N°14: Los instintos	56
Cuadro N°15: La espontaneidad.....	57
Cuadro N°16: Acciones de los niños	58
Cuadro N°17: Actividades	59
Cuadro N°18: Educación Física.....	60
Cuadro N°19: Frecuencia Observada	62
Cuadro N°20: Frecuencia Esperada	63
Cuadro N°21: Chi Cuadrado	64

Juegos Tradicionales para el desarrollo del equilibrio

Cuadro N°22: Las Estatuas y las tres piernas.....	83
Cuadro N°23: Zancos y carrera de cucharas	84
Cuadro N°24: El Elástico y la rayuela	85

Juegos Tradicionales para el desarrollo de la coordinación

Cuadro N°25: El Baile del Tomate y zapatito cochinito.....	86
Cuadro N°26: Las Canicas y el pañuelo	87

Juegos Tradicionales para el desarrollo de la concentración

Cuadro N°27: El gato y El ratón y el juego de la silla	88
Cuadro N°28: El rey manda y Policías y Ladrones	89
Cuadro N°29: Pan quemado y las escondidas	90
Cuadro N°30: La gallinita ciega y agua de limón	91
Cuadro N°31: El Lobito y el patio de mi casa	92
Cuadro N°32: El Florón y las cogidas	93

Juegos Tradicionales para el desarrollo de la fuerza

Cuadro N°33: Las Cebollitas y la carretilla.....	94
Cuadro N°34: Los Trompos y los ensacados	95
Cuadro N°35: Modelo Operativo	97
Cuadro N°36: Prevención de la Evaluación	98

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1: Árbol de Problemas	4
Gráfico N°2: Categorías Fundamentales.....	13
Gráfico N°3: Constelación de Ideas V I.....	14
Gráfico N°4: Constelación de Ideas V D	15
Gráfico N°5: Juegos Tradicionales.....	47
Gráfico N°6: Actividades Sociales.....	48
Gráfico N°7: El Comportamiento.....	49
Gráfico N°8: Espontaneidad de los participantes	50
Gráfico N°9: Clases de Educación Física	51
Gráfico N°10: Actividades Planificadas	52
Gráfico N°11: Actividades Organizadas.....	53
Gráfico N°12: Actividades Laborales	54
Gráfico N°13: Los juegos Tradicionales	55
Gráfico N°14: Los Instintos	56
Gráfico N°15: La Espontaneidad.....	57
Gráfico N°16: Acciones de los niños	58
Gráfico N°17: Actividades	59
Gráfico N°18: Educación Física	60
Gráfico N°19: Chi Cuadrado.....	65
Gráfico N°20: Movimiento Articular.....	79
Gráfico N°21: Movimiento de cabeza	80
Gráfico N°22: Movimientos dinámicos	81
Gráfico N°23: Ejercicios de estiramiento	96

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: CULTURA FÍSICA
MODALIDAD: PRESENCIAL
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESUS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.”

Autora: Tipanluisa Tipan Mónica Soledad

Tutor: Lic. Mg. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta

RESUMEN

Este trabajo se configura en la contextualización y fundamentación teórica del tema abordado; “Los Juegos Tradicionales en las clases de Educación Física, en los niños de Quinto y Sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga.”, para lo cual se plantea un manual de juegos tradicionales para rescatar los valores culturales en las clases de Educación Física. En el marco teórico consta toda la investigación relacionada específicamente a los juegos tradicionales en las clases de educación física. Hablamos de los juegos tradicionales que mediante estos juegos rescataremos las costumbres y tradiciones de nuestro país y sobre todo valorar y amar nuestras raíces, también mediante estos juegos podemos desarrollar en los niños habilidades y destrezas dentro de las clases de educación física de una manera recreativa. Se orienta al análisis y discusión de los resultados obtenidos mediante una encuesta que permitió determinar algunos desconocimientos de las costumbres de nuestro país en los estudiantes sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física. Consta un elemento en el que se especifican las conclusiones y recomendaciones más notables ofrecidas por este estudio y se realiza una propuesta para la elaboración de un manual de juegos tradicionales para rescatar los valores culturales en las clases de cultura Física.

Palabras Claves: Valores, cultura, tradiciones, costumbres, juegos, recreativa, colaboración.

INTRODUCCIÓN

Dentro de las clases de cultura física es muy importante tener en cuenta dentro de la planificación los juegos tradicionales ya que de esto depende que los niños valoren y aprecien más la cultura ecuatoriana por esta razón, en este trabajo de investigación se ha hecho énfasis en este aspecto, es así que se ha realizado una propuesta de gran interés sobre los juegos tradicionales en las clases de cultura física que abarca los siguientes aspectos.

CAPITULO I.- Se destaca el tema del proyecto, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objetivo de investigación, justificación, objetivos de investigación.

CAPITULO II.- Se desarrolla Marco Teórico donde se describe los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica y legal, categorías fundamentales, descripción de cada una de las variables, tanto dependiente como independiente y la hipótesis.

CAPITULO III.- Se desarrolla la Metodología de aplicación, en la que consta enfoque de investigación, modalidad básica, población y muestra, la Operacionalización de las variables independiente y dependiente, la recolección de la información así como su procesamiento.

CAPITULO IV.- Análisis e interpretación de los resultados arrojados por las encuestas realizadas a los entrenadores, monitores y deportistas del club corredores sin fronteras.

CAPITULO V.- Elaboración de conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO VI.- Se realiza la propuesta de solución al problema de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA, EN LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

En el Ecuador, los juegos tradicionales han sido de gran importancia a través de la historia, pero con el pasar de los tiempos se han ido perdiendo la práctica en los niños y niñas de nuestro país, por esta razón es primordial que sean rescatados ya que en la actualidad algunos niños prefieren realizar otros tipos de actividades que no están de acorde a sus edades sin que tengan beneficio alguno.

Es así que nuestras costumbres y tradiciones se ven opacadas por modas extranjeras, los juegos tradicionales de nuestro país han sido remplazados por juegos tecnológicos, por el cual los niños se han desinteresado por los valores autóctonos que era la fuente de nuestra identidad cultural.

En Latacunga, la aplicación de los juegos tradicionales no se efectúan con frecuencia, los maestros encargados del área de Educación Física han aportado muy poco a continuar con la práctica de estos juegos, es decir muy pocas escuelas realizan en sus horas de clases de educación física estas actividades y es común ver a los docentes enseñar clases de educación física monótonas y tradicionales lo que no ayuda a que los niños y niñas conozcan lo que es el trabajo en equipo.

En la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús, los juegos tradicionales no son practicados frecuentemente con niños de quinto y sexto de educación básica de dicha institución, ya que los juegos tradicionales son de gran importancia y ayudan a mejorar las habilidades motrices que requieren los niños y niñas para un buen desarrollo en su vida diaria, estos juegos combina entre recreación y disciplina.

Acosta (2013), profesor de Cultura Física de la unidad educativa Salle sostiene: que los juegos tradicionales o ancestrales no son desconocidos para los niños ni los adolescentes, sino que el apareamiento de los juegos tecnológicos los ha encerrado o "guardado" en una especie de "closet", a la espera que se los rescate.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

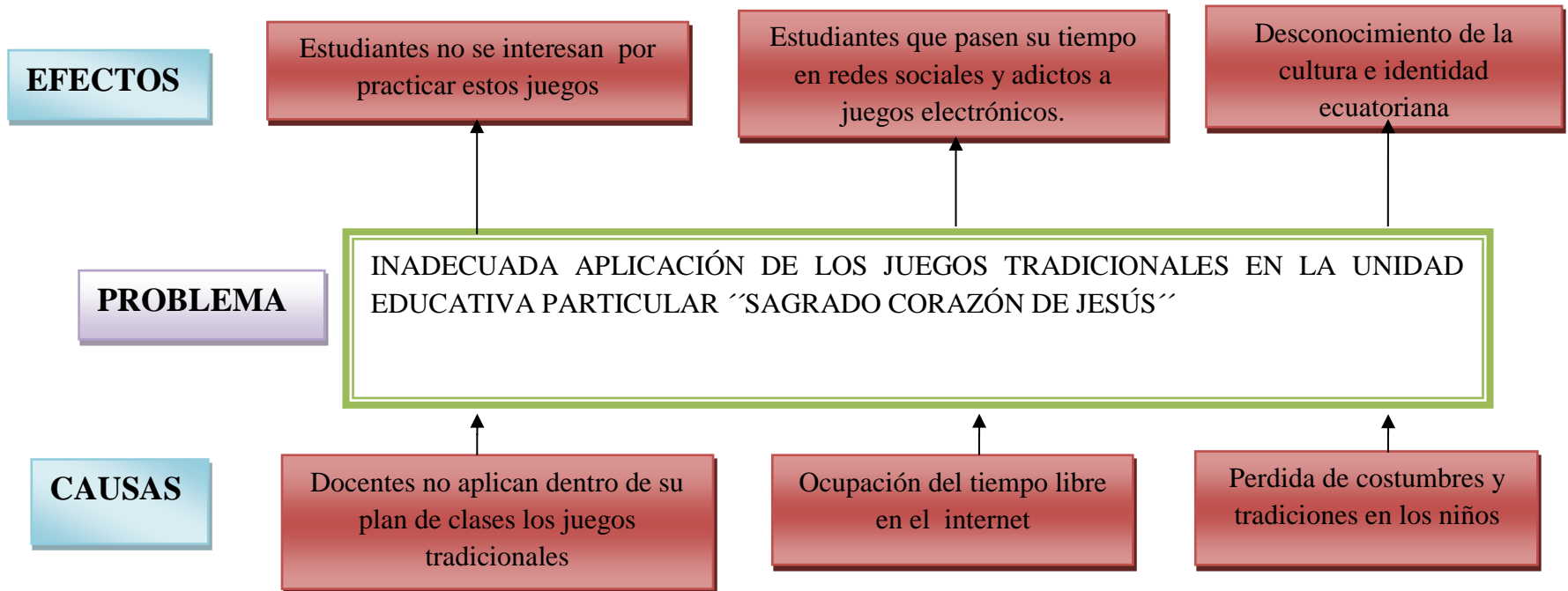


Gráfico N° 1 Árbol de Problemas
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

1.2.2. Análisis crítico

En la Unidad Educativa Particular Sagrado Corazón de Jesús no existe profesor de Educación Física que agreguen dentro de su plan de clases los juegos tradicionales, por lo que conlleva a tener un limitado interés por practicar los juegos tradicionales por parte de los estudiantes, olvidando así el interés de nuestra cultura ecuatoriana.

Una clase mal planificada hace que el maestro de Educación Física realice sus clases de forma rutinaria y empíricas por tal motivo los estudiantes se encuentran desmotivados en el aprendizaje de los juegos tradicionales.

A su vez es importante destacar que la pérdida de costumbres y tradiciones ecuatorianas ha sido reemplazadas por culturas extranjeras dentro de algunos centros educativos, ocasionando que los estudiantes se encuentren más identificados con otras culturas como: bailes, modas que no son propias de nuestras culturas.

1.2.3. Prognosis

La no aplicación de los juegos tradicionales trae consigo muchas consecuencias negativas para la educación de los niños y jóvenes, ya que la cultura e identidad son de gran importancia en la vida de una sociedad o país, mediante la práctica de los juegos tradicionales permiten conocer las costumbres, tradiciones y raíces de cada pueblo, y que los estudiantes al conocer todo sobre su cultura se sienta orgulloso de saber de dónde proviene.

Al no realizar esta investigación los juegos tradicionales se quedarán en el olvido y serán reemplazados por el desarrollo de la tecnología como el internet y los juegos electrónicos, obteniendo así estudiantes sedentarios y poco creativos, sobre todo la pérdida del amor propio por su país.

1.2.4. Formulación del problema

¿Cómo incide los juegos tradicionales en las clases de educación física, en los niños de Quinto y Sexto año de educación básica de la unidad educativa particular Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga?

1.2.5. Preguntas directrices

¿Qué importante son los juegos tradicionales en los niños de Quinto y Sexto año de educación básica de la unidad educativa particular Sagrado Corazón de Jesús?

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en las clases de educación física de los niños de Quinto y Sexto año de educación básica de la unidad educativa particular Sagrado Corazón de Jesús?

¿Se debería dar una solución para mejorar las clases de educación física a través de los juegos tradicionales?

1.2.6. Delimitación del problema

Delimitación de Contenidos

CAMPO: Educativo

AREA: Educación física

ASPECTO: Los Juegos Tradicionales y las clases de Educación Física

ESPACIAL: El trabajo de investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Particular Sagrado Corazón de Jesús.

TEMPORAL: Se realizó el trabajo de investigación en el periodo comprendido entre 2014-2015

UNIDADES DE OBSERVACIÓN: Estudiantes de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga.

1.2. Justificación

La importancia fundamental por la que se ha realizado este tipo de investigación es mejorar la participación de los estudiantes en las clases de Educación Física de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús, mediante la aplicación de los Juegos Tradicionales.

La presente investigación guarda interés puesto que se buscara estrategias innovadoras para alcanzar el perfecto desarrollo de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física de la institución a la que se va a realizar

Es factible por cuanto se cuenta con el apoyo incondicional de las autoridades, estudiantes y padres de familia, gracias a su colaboración han permitido que se realice esta investigación en la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la Ciudad de Latacunga.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes de Quinto y Sexto año de educación básica, quienes serán motivados a practicar los juegos tradicionales así alcanzar el amor propio por la cultura ecuatoriana.

El impacto que tendrá el presente estudio es aplicar los juegos tradicionales en los estudiantes, que gracias a una adecuada planificación alcanzaran sus objetivos planteados.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo General

- Conocer si dentro de la planificación de los docentes se incluyen los juegos tradicionales y determinar la aceptación de su implementación en las clases de Educación Física, en los niños de Quinto y Sexto año de educación básica de la unidad educativa particular Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física en los niños de Quinto y Sexto año de educación básica de la unidad educativa particular Sagrado Corazón de Jesús.
- Establecer dentro de la planificación del docente la aplicación de los juegos tradicionales en las clases de educación física de los niños de Quinto y Sexto año de educación básica de la unidad educativa particular Sagrado Corazón de Jesús.
- Elaborar una propuesta innovadora de juegos tradicionales para promover y rescatar los valores culturales en la Unidad Educativa Particular Sagrado Corazón de Jesús.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Revisando el repositorio virtual de la Universidad Técnica de Ambato, de la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, dentro de la carrera de Cultura Física, se encontró los siguientes temas que tienen similitud con la variable independiente por tal motivo, se tomó en cuenta a los trabajos investigativos que a continuación se detalla.

Autor: Henry Geovanny Ponce Maigua

Tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO Y CONCIENCIACIÓN DE LA CULTURA ECUATORIANA EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL CENTRO EDUCATIVO “SAN JUAN BOSCO” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.**

Quien al final de su investigación nos presenta las siguientes conclusiones:

1.- La mayor parte de los encuestados tanto docentes como los estudiantes concuerdan que se puede conocer la historia del país a través de la práctica de los juegos tradicionales.

2.- La mitad de los docentes aplican Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el resto no lo hace, los estudiantes manifiestan que son muy pocos los profesores que aplican estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.- Las encuestas indican que la mayor parte de docentes y jóvenes que fueron encuestados consideran que la motivación a practicar juegos tradicionales ayuda a valor las tradiciones y costumbres del país

4.- La mayoría de los encuestados deben conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tiene un estudiante al realizar alguna actividad, en este caso un juego tradicional.

De igual manera se encontró similitud con la variable dependiente que a continuación se detalla lo siguiente:

Autor: Torres Chancusi Segundo Gabino

Tema: “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”

Quien concluye manifestando lo siguiente:

1.- 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.

2.- 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 optima.

3.- Se determina que los estudiantes sí tienen conocimiento de algún juego tradicional por lo que está interesado en practicar el desarrollo de los mismos para ver la importancia y el entretenimiento que tiene cada uno de ellos.

4.- 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.

5.- En la Unidad Educativa no se ha realizado diferentes métodos de enseñanza aprendizaje de los juegos tradicionales, que permitan el desarrollo de las 90 habilidades y destrezas de los estudiantes por lo cual estos juegos no son muy impartidos y muy poco practicado en la Unidad Educativa.

2.2. Fundamentación filosófica: Será una investigación crítica ya que la educación es la práctica de la filosofía, donde el término originario significa amor por la sabiduría, por tal razón se plantea la relación que existe entre la práctica de los juegos tradicionales y el amor propio hacia la cultura del Ecuador. Por eso es muy importante en el campo educativo transmitir a los niños y niñas valores que en los últimos tiempos se han ido perdiendo y mediante el conocimiento, el desarrollo y la enseñanza de los juegos tradicionales permitirá conocer historias y realidades de nuestro país formando así un ser humano integro de proyecciones infinitas. La Filosofía de la Educación Física es un campo de estudio e investigación que abarca múltiples sectores de la vida educativa y laboral, desde el familiar-educativo, pasando por el campo médico-terapéutico, hasta llegar al plano de análisis de la capacidad lúdica del ser humano, con su tendencia de transformar todo desafío físico e intelectual en un juego.

2.2.1.-Fundamentación ontológica: Esta fundamentación ontología son aquellas que se encarga de estudiar y analizar al ser humano, es el logro más importante por estudiar desde sus inicios en la historia, es necesario dar explicaciones precisas o racionales, no mitológicas, a los fenómenos que existen en todo el mundo físico, para ello debemos recordar que la forma universal de la ontología, tenía su origen en las necesidades de un conocimiento valido a todos los fenómenos, y en las carencias de

los conceptos, para ser llevados de forma inmediata a la práctica concreta en los fenómenos físicos, o sociales.

2.2.2.- Fundamentación axiológica

Este tipo de investigación va de la mano con los valores, puesto que el investigador se involucra en el contexto y sujeto de investigación, apoyara en este proceso, quien no solo se conformara con saber, si no que llevara consigo la responsabilidad y el compromiso del cambio, teniendo en cuenta el contenido al resolver del tema investigativo, respetando los valores de quienes conforman la institución.

2.3. Fundamentación legal

TITULO V DE LA EDUCACIÓN FÍSICA SECCIÓN 1

Art. 51.- De la Educación Física.- la educación física será la herramienta utilizada por los centros educativos de todo nivel para garantizar la formación integral de la persona y el desarrollo de las capacidades y habilidades motrices propia de cada edad.

SECCIÓN 4 DEL DEPORTE ANCESTRAL

Art. 100.- Del Deporte Ancestral y Tradicional.- Comprenden la preparación y práctica de todas las actividades físicas y lúdicas que las comunidades, pueblos y nacionalidades desarrollen para competir dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones.

Art. 101.- De la Práctica.- La práctica del deporte ancestral fortalece y promueve la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad, a fin de estimular y garantizar en igualdad de condiciones el deporte, la actividad física y recreación.

Art. 103.- Tradiciones.- Rescatar y fortalecer las tradiciones de las comunidades, pueblos y nacionalidades quienes organizarán al menos una competencia recreativa anual en las diversas disciplinas en sus zonas, comunas, territorios y regiones.

2.4. Categorías fundamentales

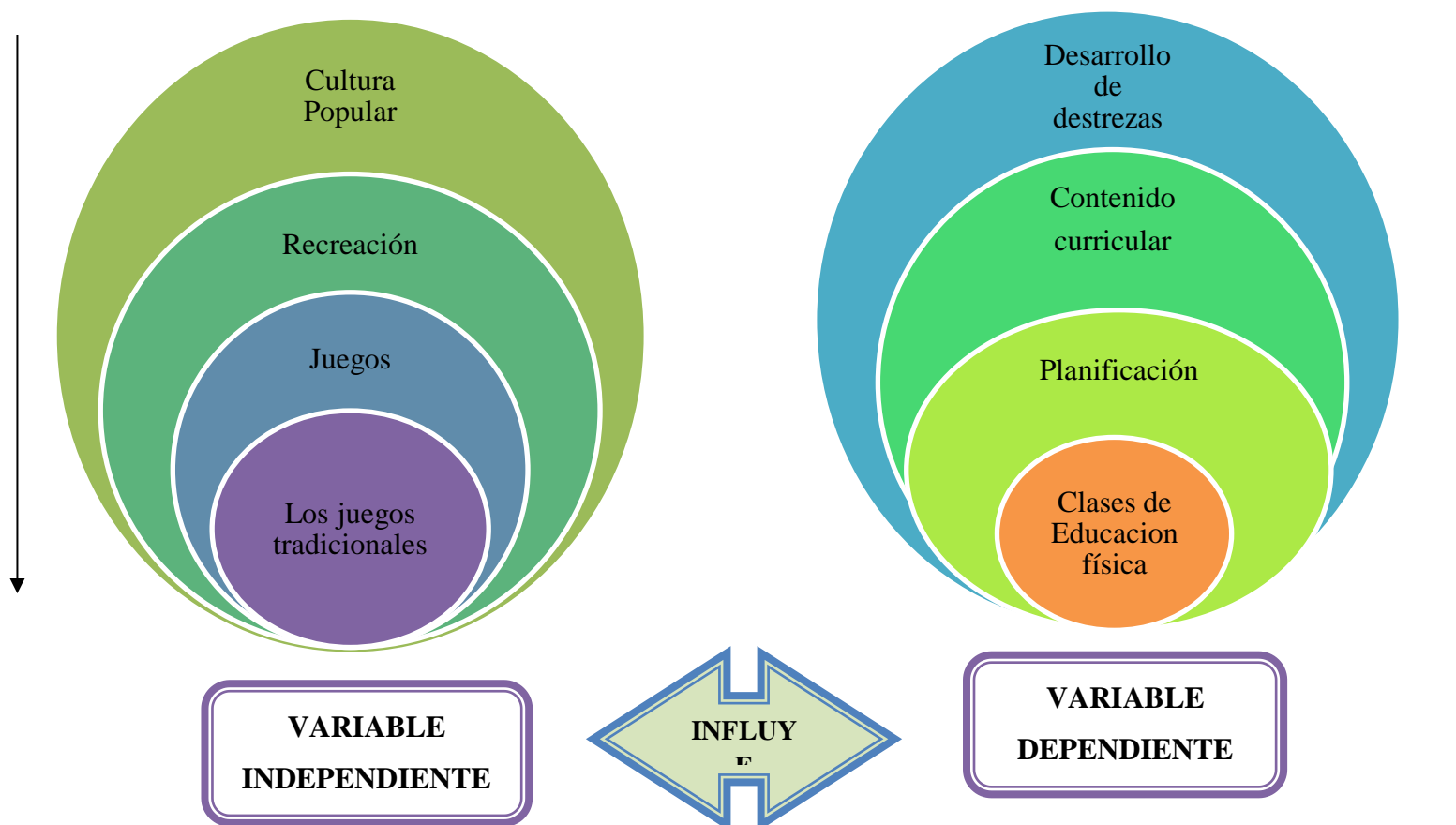


Gráfico N° 2 Red de Inclusiones Conceptuales
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE



Gráfico N° 3 Constelación de la V.I
Elaborado por: Mónica Soledad Tipanluisa Tipan

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

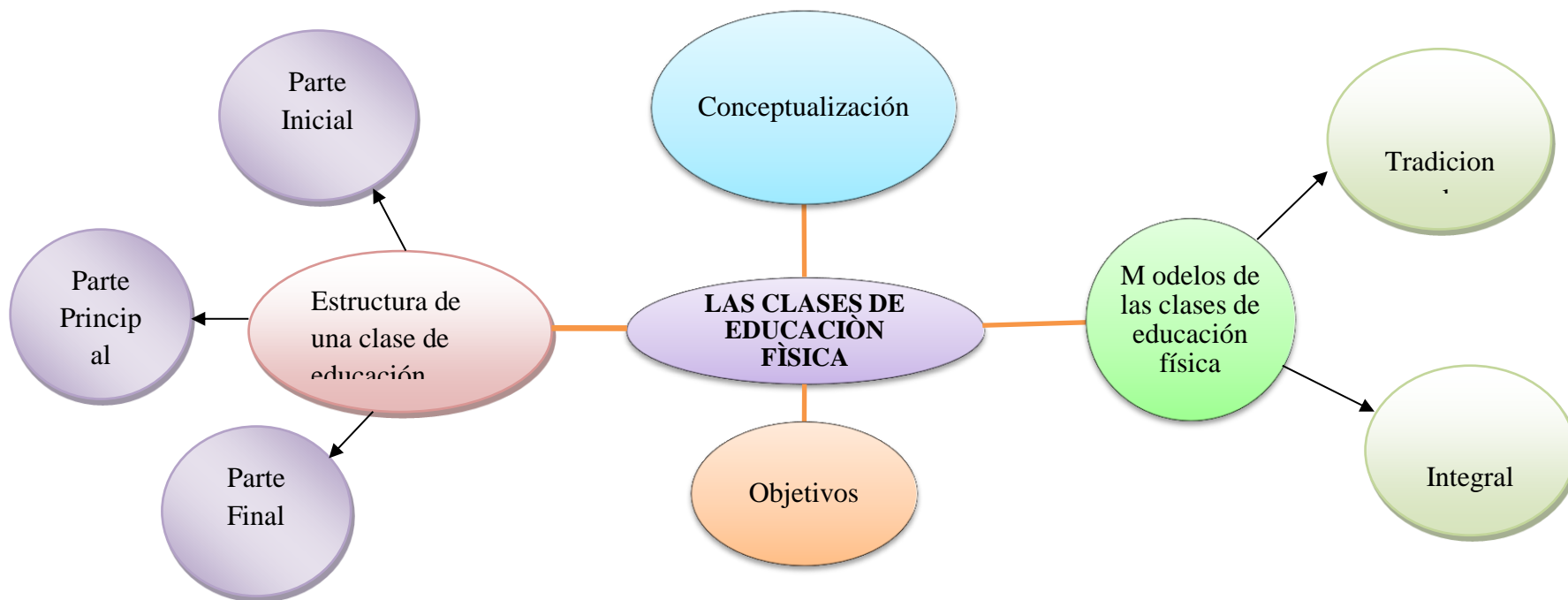


Gráfico N° 4 Constelación de la Variable Dependiente
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

2.4.1. Fundamentación Teórica de la Variable Independiente

Cultura popular

Concepto

Conrad (2007) define:

La cultura popular es la cultura del pueblo, la cual hace referencia a una cultura de "masas", por oposición a una cultura más elitista que sólo pertenece a una parte más acomodada e instruida de la población, incluye todo lo que hace referencia al conjunto de las manifestaciones culturales, tanto materiales como inmateriales, como son la música y los instrumentos, los bailes, la indumentaria, las fiestas, las costumbres, las técnicas y los oficios, la gastronomía y los juegos, los deportes, las danzas rituales o religiosas, las representaciones, las creaciones literarias, así como todas aquellas otras actividades que tienen carácter tradicional y que han sido o son populares. Cultura es la facilidad con que los niños absorben cualquier tradición cultural en su reflejo de lo única y lo elaborada que es la capacidad de aprendizaje de los humanos. (p.345)

Objetivos de la cultura popular

Conrad (2007) define:

- Recolectar los diferentes ritmos folklóricos de nuestro país
- Motivar el crecimiento personal y valorar más las culturas y costumbres de nuestro país.
- Desarrollar las capacidades y valores de cada persona.
- Proporcionar la formación que permita ampliar su cultura.
- Facilitar encuentros y convivencias entre diferentes pueblos. (p.347).

Características de la cultura popular

Amorós (208) indica que las características de una cultura popular son:

- **Naturalidad.** La cultura es un tema acerca del cual no se discute y se acepta como natural. Generalmente las personas ni siquiera conocen las razones por las cuales siguen sus normas, reglas o costumbres. En general, la persona sólo se da cuenta de que su forma de actuar no es completamente “natural” cuando se encuentra frente a miembros de otra cultura y observa comportamientos distintos de los suyos.
- **Utilidad.** Si bien el individuo no tiene una idea completamente clara de las razones de su comportamiento cultural, la cultura en sí es un medio para satisfacer mejor las necesidades de la sociedad. La razón más importante de la existencia de la cultura es la función que cumple como guía de comportamiento adecuado.
- **Dinámica.** Como la cultura cumple una función estrictamente práctica, cambia conforme cambian las razones que condicionaron su aparición, y cuando dejan de ser necesarias, se convierten en un estorbo para la satisfacción de las necesidades de una parte de la sociedad.
- **Producto del aprendizaje.** Como característica final de la cultura, cabe señalar que ésta no es innata, sino aprendida mediante la socialización, es decir, las personas no nacen con una cultura, sino que se culturizan en el medio donde se desarrollan.

Importancia de la cultura popular

La cultura popular es importante porque nos concede los rasgos que nos caracterizan como seres humanos y comprende todas las manifestaciones creadoras de un pueblo.

Mediante la cultura popular nos permite valorar el arte, las costumbres y tradiciones de nuestros antepasados ya sea fuera o dentro de nuestro país, he ahí donde nace el orgullo por nuestra patria demostrando el amor por nuestro pueblo.

Valor de la cultura popular

Sánchez (2014), indica:

Se puede decir que los valores culturales son aquellos valores ampliamente compartidos por todos los miembros de grupos, sociedades, culturas, etnias, etc.

Estos valores se identifican a través de los objetos, condiciones, características que los miembros consideran importantes. En la mayoría de los países, los valores pueden incluir la religión, familia, niños, educación, sociedad, comunidad, amistad y conectividad. Los valores de una sociedad por lo general se perciben cuando se observa en su vida diaria, por ejemplo, respetar una bandera es una norma, pero también indica valor de patriotismo, estos valores inician y se reflejan desde la familia, la cual es y será la primera sociedad que te enseña los valores culturales.

RECREACIÓN

DEFINICIÓN

Peralta (2003) Manifiesta: Recreación es el desenvolvimiento placentero y espontaneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico-espirituales de descanso, entrenamiento, expresión, aventura y socialización. (p18)

Webmaster (2013) manifiesta:

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención. Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

Objetivos de recreación

Ramírez (2009) indica los siguientes objetivos de recreación:

- Propender por el desarrollo integral del ser humano.
- Fomentar el bienestar personal y social.
- Estimular el desarrollo de actitudes positivas.
- Fortalecer sentimientos de fe, confianza, optimismo, deseo de superación y auto-realización.
- Rescatar y fortalecer valores culturales de nuestra nación.
- Inducir nuevos hábitos de utilización del tiempo.
- Estimular el desarrollo de la experiencia de los sentimientos y las emociones.

Características de recreación

Ramírez (2009) manifiesta las siguientes características:

- Se lleva a cabo durante el tiempo libre o desocupado
- Involucra actividades que son generalmente auto-motivadas y voluntarias
- Es por naturaleza seria y requiere concentración del participante
- Requiere actividad
- Contempla infinidad de actividades y formas de expresión ilimitadas
- Es un estado de expresión creativa
- Es constructiva y benéfica para el individuo y la sociedad
- Algunas veces pueden proporcionar beneficios económicos.

Importancia de la recreación

Los momentos de Recreación son necesariamente importantes en nuestra vida cotidiana, nos ayuda a despejar nuestra mente de cualquier ámbito o ocupación que nos mantiene estresados y las tensiones que esto puede generarnos, y simplemente podemos remplazarlos realizando alguna actividad recreativa, que alcanza todas las funciones que designamos porque simplemente nos gusta hacerlo, inclinándonos en una finalidad específica pero sin la obligación de un beneficio, sino la de una simple diversión.

La recreación también es importante porque nos:

- Mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras.
- Enriquece la vida de la gente.
- Contribuye a la dicha humana.

- Contribuye al desarrollo y bienestar físico.
- Es disciplina
- Es identidad y expresión.
- Como valor grupal, subordina intereses egoístas
- Fomenta cualidades cívicas.
- Previene la delincuencia.
- Es cooperación, lealtad y compañerismo.
- Educa para el buen uso del tiempo libre.

Valores de la recreación

Calderón (2012) indica los siguientes valores:

Valores Biogénéticos: Que se traduce en conservación, mantenimiento y mejoramiento biológico del cuerpo.

Valores Sociales: se traduce en comportamiento, aceptación, ajuste y ambientación del hombre al medio socio-cultural a través de actividades que permiten la relación, interacción y comunicación.

Valores Físicos: Se traducen en el desarrollo armónico del cuerpo humano y todos sus sistemas, produciendo un incremento y una compensación al esfuerzo rutinario del trabajo y al stress social en función de su salud.

Valores psicológicos: La participación en actividades genera satisfacción, agradabilidad y entrega; convirtiéndose en un mecanismo de liberación de stress y de energía.

Valor Educativo: Se convierte en un laboratorio vivencial de experiencia de aprendizaje ya que el hombre aparece en la medida que

se siente satisfecho, pues, las experiencias adquiridas a través de la participación en actividades que generan satisfacción perdura en el tiempo.

Valor Espiritual: Permite el fortalecimiento del espíritu y de la confianza en sí mismo y se intensifica la comunicación interior.

LOS JUEGOS

DEFINICIÓN

El juego se define como una acción de jugar, cualquier actividad que se realiza con motivo de divertirse, también se puede considerar al juego como algo fundamental en la vida de los niños en la cual los niños puedan desarrollarse individual y socialmente.

Unesco (2002) define

El juego se define entonces "como una actividad":

- 1.- libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa;
- 2.- separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y fijado de antemano;
- 3.- incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de invertir;
- 4.- improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencia de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;

5.- reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspende las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta;

6.- ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria. (p. 70)

Objetivos del juego

Castillo (20011) indica los objetivos principales de juego son los siguientes:

- Pasarlo bien y divertirse
- Identificar cualidades principales
- Aceptar a los demás
- Conocer el mundo que lo rodea
- Cooperación
- Conocerse a sí mismo
- Aprender a compartir
- Conocer gente nueva

Características del juego

Caillos (1958) indica:

- El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
- La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantasiosos.
- Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.

- Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final.
- Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas “in situ”, en forma deliberada y rigurosamente aceptada.
- Produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

Importancia del juego

El juego es una de las actividades más principales e importantes que desarrolla el ser humano, puede estar presente a lo largo de toda la vida de una persona, aunque se da con mayor frecuencia en la etapa de la infancia, teniendo una profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales libres y felices, finalmente el juego también nos permite aprender la importancia de relacionar con otros y poder decidir.

Torres (2013) indica que también es importante el juego porque el niño desarrolla diferentes capacidades:

- **Físicas:** para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- **Desarrollo sensorial y mental:** mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.

- **Afectivas:** al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- **Creatividad e imaginación:** el juego las despierta y las desarrolla. Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero. El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

LOS JUEGOS TRADICIONALES

DEFINICIÓN:

Los juegos tradicionales son aquellos juegos propios de una región o país, mediante estos juegos la niña y el niño es socializado y educado acerca de las raíces de su pueblo de una manera muy agradable y recreativa. Siendo estos juegos de mucha importancia para seguir recordándolos y practicándolos de generación en generación.

Según Aretz (1998) los define como “juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando” (P.53)

Igualmente, Bolívar (2001) los conceptualiza como “juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración al medio que se desenvuelven” (P.86)

Diferencia entre juego tradicional y juego popular

Juego popular:

Cervantes (1998) indica manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico (p.15).

Juego Tradicional:

Cervantes (1998) manifiesta "Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado" (p.16)

Objetivos de los juegos tradicionales

Castro (2003) manifiesta

- Ayudan a diferenciar los principales estudios etnográficos del juego tradicional en nuestro país.
- Posibilitan el desarrollo de la capacidad de investigación de todo ser humano, al descubrir el patrimonio lúdico.
- Generan en el alumno un interés especial por el juego tradicional a partir de su práctica.
- Permite conocer mejor la cultura propia y valorarla.
- Contribuyen a relacionarse con otras personas de distintas edades, sexo y condición.
- Favorece la mejora cualitativa del uso del tiempo libre.
- Conlleva la autoestima hacía lo propio.(p. 270)

Características de los juegos tradicionales

Castillo (2011) indica las siguientes características de los juegos tradicionales:

- Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadoras.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

Importancia de los juegos tradicionales

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reflexionando que son juegos divertidos y sencillos que han sido transmitidos de generación en generación, y que con solo practicarlos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados y valoramos más nuestras raíces e identidad cultural. Tomando en cuenta que recrear el objetivo principal de los juegos tradicionales lo para los niños y niñas y como educadores podemos adaptarlos a nuestra naturalidad y utilizarlos como un medio fundamental para desarrollar destrezas y habilidades de manera divertida.

Valores de los juegos tradicionales

Alonso (2015) indica los siguientes valores:

- **Valor físico:** Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.
- **Valor social:** Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.
- **Valor intelectual:** Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.
- **Valor psicológico:** Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

2.4.2. Fundamentación Teórica de la Variable Independiente

Desarrollo de destrezas

Anaya (2007) indica que el desarrollo de destrezas pueden clasificarse en:

El desarrollo motor grueso:

Se determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

Dicho factor es el primero en hacer su aparición en el desarrollo del menor, desde el momento en el que empieza a sostener su cabeza, sentarse sin apoyo, saltar, subir escaleras, etc. son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo.

El desarrollo motor fino:

Se hace patente un poco más tarde, este se refiere a los movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. Se observa cuando el pequeño se descubre las manos, las mueve, comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. La motricidad fina incluye habilidades como; dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras, hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad.

Es importante destacar que influyen movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus

manos y brazos, estos movimientos son el reflejo que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, pues posteriormente juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo

La coordinación fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

CONTENIDOS CURRICULARES

CONCEPTO

Elemento del currículo prescriptivo que consiste en una unidad coherente y organizada de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales sobre un tópico determinado dentro de una área o materia. Los bloques de contenido que integran un área o materia no deben ser entendidos como ``temas`` al modo tradicional, ni apartados independientes entre sí. Tampoco su presentación supone orden o secuencia de enseñanza. En las tareas de desarrollo curricular llevadas a cabo en los centros (Proyectos Curriculares y programas de aula), se debe fijar su secuencia para la enseñanza y el aprendizaje, y analizar y establecer relaciones entre los mismos, desde una perspectiva flexible y abierta.

Bloque 1: movimiento natural

Destrezas:

- Correr a diferente ritmo para mejorar su marca personal.
- Saltar en distancia para eludir pequeños y medianos obstáculos en su entorno.
- Desarrollar criterios para mejorar el movimiento propendiendo a la formación deportiva.
- Reconocer sus capacidades y limitaciones para el disfrute de la actividad física.
- Aplicar reglas que permitan el juego limpio como medio de interacción social.

PERIODOS: 20 Horas

Bloque 2: juegos, destrezas:

- Seleccionar juegos y actividades de acuerdo a la edad para lograr mayor participación.
- Enfrentar criterios de valoración de la actividad que permita mayor disfrute.
- Compartir con los demás para mejorar las relaciones interpersonales.
- Juzgar lo positivo y lo negativo de los juegos para aplicarlos en la cotidianidad.

PERIODOS: 16 Horas

Bloque 3: movimiento y materiales destrezas:

- Construir implementos sencillos que puedan utilizarse en la práctica diaria.
- Rodar en diferentes planos y posiciones para contribuir al desarrollo de la flexibilidad.
- Suspender el cuerpo de diferentes objetos para mejorar la resistencia física.
- Expresar sentimientos que permitan el desarrollo personal.

PERIODOS: 12 Horas

Bloque 4: movimiento expresivo, destrezas:

- Bailar a diferentes ritmos que contribuyan a reconocer los ritmos musicales.
- Identificar diferentes tipos de movimiento rítmicos para llevarlos a la práctica.
- Danzar música contemporánea para mejorar la sociabilización.
- Observar la danza folclórica para diferenciarla de la contemporánea.

PERIODOS: 10 Horas

Bloque 5: formación y salud

Destrezas:

- Conocer el cuerpo para contribuir a su cuidado y desarrollo.
- Practicar normas de aseo que permitan mejorar la salud física y mental.
- Ayudar y cooperar con los que lo necesiten para lograr mayor integración.
- Crear acciones en pro de la salud que contribuyan a mejorar el nivel de vida.

PERIODOS: 10Hora

PLANIFICACIÓN

COMCEPTO

Viciana (2001) indica

La planificación es un proceso necesario para el diseño y la consecución de productos en la Educación Física, siendo estos productos los objetivos de la misma. Los objetivos en Educación Física podemos agruparlos en:

Objetivos encaminados a la adquisición de conductas motrices nuevas

Objetivos encaminados a la modificación de conductas anteriores

Objetivos encaminados a la mejora de la condición física

Objetivos encaminados a la vivencia de métodos correctos de práctica física

Objetivos encaminados a la recreación y disfrute personal

Objetivos encaminados a la asimilación de conceptos relacionados con la Educación Física

Objetivos encaminados a la adquisición de hábitos, actitudes y valores positivos con el entorno y con las personas

Planificar supone un proceso reflexivo que permite prever estos resultados y productos en los alumnos de una manera ordenada, estructurada y lógica, que asegure el éxito en la consecución de dichos productos en el periodo establecido, y utilizando

LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

CONCEPTO

Bennassar (2005) Indica

Las clases de Educación Física al estudio de las conductas motrices susceptibles de poseer contenido educativo; es decir, se aprovecha el contenido de las actividades físicas para educar. Se busca en definitiva, el desarrollo integral del individuo.

La didáctica específica de las clases de educación física y el deporte tiene que estar adaptada al desarrollo de una actividad de enseñanza en la que el movimiento corporal y el esfuerzo físico constituyen en los contenidos. Así, la educación física tiene la peculiaridad de que opera a través del movimiento; por lo tanto, se trata de la educación de lo físico por medio de la motricidad.

Las clases de educación física son de carácter pedagógico, ayuda a la formación integral de los estudiantes, donde intervienen actividades físico recreativas para de esta manera desarrollar armónicamente las

capacidades y habilidades del estudiante, y permitiendo un mejor desenvolvimiento en su vida diaria.

En la clase se integran en un proceso único la instrucción y la educación, propiciando el desarrollo de conocimientos, habilidades motrices y deportivas, capacidades físicas y convicciones, por lo que debe estar adecuadamente organizada y estructurada (p.555).

Objetivos de las clases de educación física

Carvallo (2010) indica que los objetivos de más relevancia para la educación física son los siguientes:

Área Fisicomotriz: Estimular los elementos que intervienen en el desarrollo psicomotor: esquema corporal, literalidad, equilibrio, nociones espacios temporales, coordinación motriz. Estimular el proceso de crecimiento y desarrollo del individuo.

Área de Higiene: Contribuir a través del ejercicio el desarrollo y la preservación de un estado de salud general óptimo.

Área social: Fomentar a través de las actividades fisicodeportivas el proceso de socialización promoviendo la convivencia cordial y alegre, por medio de actividades donde refuerce las conductas de respeto, solidaridad, cooperación y conciencia de grupo.

Área psicológica: Estimular el desarrollo psicológico, propiciando la agilidad mental así como la seguridad y la estabilidad emocional del individuo.

Área moral: Favorecer en el individuo la incorporación de valores morales.

Modelos de las clases de educación física

López (2002) manifiesta lo siguiente:

LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA	
MODELO TRADICIONAL	MODELO INTEGRAL
<p>Objetivos:</p> <p>Carácter rector de los objetivos sobre los demás componentes del proceso.</p> <p>Se concretan sólo a partir de los resultados como cambios observables en la conducta y su definición de forma operativa para evaluar el aprendizaje.</p> <p>Ejemplo de objetivo:</p> <p>Realizar una carrera de resistencia durante 6-7 minutos de trabajo continuo.</p>	<p>Objetivos:</p> <p>El objetivo no se convierte en el eje vertebrador de toda la consecuencia de enseñanza aunque es una pieza clave. Se concreta a partir de la significación de los aprendizajes y su valor formativo (valor intrínseco)</p> <p>Ejemplo de objetivo:</p> <p>Regular su carrera en función de su estado de fatiga para mantenerse corriendo el mayor tiempo posible.</p>
<p>Parte inicial</p> <p>Procedimientos rutinarios. Atención preferente a los aspectos motrices.</p> <p>Fisiológicos. Se trata de activar el cuerpo de forma gradual para evitar lesiones y facilitar la ejecución: Calentamiento</p>	<p>Parte inicial</p> <p>Énfasis motivacional. Atención globalizada a todos los aspectos del comportamiento. Se prestara atención a aspectos motrices, afectivos y sociales.</p>
<p>Contenidos</p> <p>Tareas cerradas. Modelo técnico</p>	<p>Contenidos</p> <p>Tareas abiertas significativas. Modelo integrado a partir de contextos de juego (táctica)</p>
<p>Métodos de enseñanza</p> <p>Reproductivos</p> <p>(énfasis en la ejecución, en la eficiencia y eficacia de los movimientos)</p>	<p>Métodos de enseñanza</p> <p>Productivos</p> <p>(énfasis en la comprensión y en la toma de decisiones)</p>

<p>Estilo de enseñanza</p> <p>Mando directo, asignación de tareas, entre otros.</p>	<p>Estilo de enseñanza</p> <p>Exploración guiada, enseñanza recíproca, entre otros.</p>
<p>Relación profesor-alumno</p> <p>Autoridad impuesta. Disciplina</p>	<p>Relación profesor-alumno</p> <p>Sujeto- sujeto en un marco de comunicación dialógica. Disciplina consciente.</p>
<p>Medios de enseñanza</p> <p>Predomino en el uso de medios producidos industrialmente sobre todo en función del deporte. El medio es importante para la repetición y desarrollo de habilidades y capacidades.</p>	<p>Medios de enseñanza</p> <p>Uso alternativo de medios producidos, por los propios profesores y alumnos, a partir de materiales de desecho, naturales y medios industriales. El medio se convierte en un elemento motivacional y de aprendizajes múltiples.</p>
<p>Evaluación</p> <p>Como calificación que otorga el profesor.</p>	<p>Evaluación</p> <p>Formativa integral: heteroevaluación, autoevaluación, evaluación recíproca. Diagnóstica, Formativa y Sumativa</p>
<p>Parte final</p> <p>Fisiológica. Ejercicios respiratorios. Despedida formal.</p>	<p>Parte final</p> <p>Pedagógica: vuelta a la calma, juegos cantados, reflexión, intercambio grupal, valoraciones colectivas.</p>
<p>Resultado esperado</p> <p>Eficiencia y eficacia motriz</p>	<p>Resultado esperado</p> <p>Formación integral. Ámbitos cognoscitivos, de habilidad, de actitud.</p>

Estructura de una clase de educación física

Quintero (2012) indica que una clase de educación física está estructurada de la siguiente manera:

La fase inicial:

No debe exceder de un 20% del tiempo destinado a la clase. Se destina a actividades preliminares de organización, introducción y la adaptación especial del cuerpo para el trabajo posterior de mayor intensidad así como la preparación psicológica de los y las estudiantes.

- En la organización del grupo se requiere llevar a cabo actividades de: recepción de los estudiantes, saludo, formación del grupo, chequeo de uniforme, asistencia, ubicación de materiales de trabajo, breves ejercicios de orden.

- En la introducción se señala el o los objetivo(s) de la clase, se chequean los conocimientos previos, se indican los contenidos a desarrollar.

Preparación morfofuncional:

Se le conoce como el calentamiento, donde el profesor busca aumentar la temperatura corporal, reducir lesiones, preparar al estudiante para actividad de mayor intensidad. Aquí se pueden hacer ejercicios de carácter general o especial como por ejemplo trotar, marchar, bailar, ejercicios de flexibilidad, de fuerza. Los ejercicios deben hacerse inicialmente con baja intensidad, de forma breve, alegre, variada, con juegos, acompañadas de canciones.

Fase central

Ocupa aproximadamente el 60 % del tiempo previsto para la sesión de clase. Se destina para el logro de los objetivos propuestos mediante los ELEMENTOS de fijación, el control, la aplicación o la medición según sea el tipo de clase

Las actividades que se desarrollan en esta fase lo constituyen:

- Explicaciones sobre el contenido a tratar, así como las demostraciones
- La ejercitación a través del desarrollo de ejercicios de carácter individual, en parejas, en grupos
- Desarrollo de juegos, competencias
- Correcciones o retroalimentación

Fase final:

Quintero (2012) indica, que la fase final: Ocupa aproximadamente el 20 % del tiempo de la clase. Su propósito principal es “volver a la calma”, desde el punto de vista fisiológico y emocional; es decir busca la recuperación.

2.5. Hipótesis

H₀ Los juegos tradicionales no están incluidos de manera correcta dentro de la planificación de los docentes y por ende los niños de quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús, no quieren participar en esta actividad.

H₁ Los juegos tradicionales están incluidos de manera correcta dentro de la planificación de los docentes y por ende los niños de quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús, participan en esta actividad.

2.6. Señalamiento de variables

Variable Independiente: Los juegos tradicionales

Variable Dependiente: Clases de cultura física

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque investigativo

La presente investigación es de carácter cuantitativo - cualitativo.

Es cuantitativo, debido a que se utiliza procesos matemáticos y estadísticos para valorar los datos de la encuesta a realizarse.

Es cualitativo, porque se va a valorar la incidencia de los juegos tradicionales en las clases de educación física, en los niños de 5to y 6to año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga.

3.2. Modalidad básica de la investigación

3.2.1. Investigación de campo

Esta investigación es de campo ya que se acudió a realizar en lugar de los hechos, donde en base a encuestas se trabajó en la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús en los juegos tradicionales en las clases de cultura física.

3.2.2. Investigación bibliográfica, documental

La presente trabajo de investigación es Bibliográfica y Documental debido a que nos apoyamos en libros para poder realizar un breve análisis entre las teorías de varios autores así como su investigación.

3.3. Nivel o tipo de investigación

Para este proyecto se empleó la investigación exploratoria, descriptiva y de observación.

Exploratorio: Porque se refiere al estudio preliminar y superficial de la realidad a investigar, permite socializarnos con él, y mediante los juegos tradicionales establecer conductas y valores en las clases de Educación Física.

Descriptivo: puesto que permitió describir la importancia de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física predecir cómo es o se manifiesta el problema o motivo de la investigación, también nos permite describir como se encuentra los estudiantes en relación al conocimiento de los juegos tradicionales.

Observación: En base a este método se pudo constatar que a los estudiantes les hace falta que en sus planificaciones diarias empleen los juegos tradicionales.

3.4. Población y muestra

Para un mejor desarrollo de la investigación se trabaja de la siguiente manera, los docentes y con los niños de quinto y sexto año, en una edad que varía entre 10 a 11 años con una población de 70 personas.

	Población	Porcentaje
1	Docentes	15
2	Estudiantes	55
	Total	70

Cuadro N°1 Población y muestra
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

3.6. Técnicas e instrumentos

Técnica

Para realizar esta investigación se utilizara la técnica de la encuesta por que nos ayuda a recolectar los datos y los diferentes aspectos relacionados a los juegos tradicionales en las clases de cultura física

Instrumento

Para realizar esta investigación se utilizara el instrumento el cuestionario, el cual nos permite recopilar los datos de la población involucrada, de esta manera los encuestados tendrán mayor libertad para contestar las preguntas.

3.7. Plan de recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos deseados en la siguiente investigación.
2. ¿A qué personas o sujetos?	Los estudiantes de quinto y sexto año de educación básica
3. ¿Sobre qué aspectos?	Los juegos tradicionales, en las clases de educación física.
4. ¿Quién?	Mónica Tipanluisa
5. ¿Cuándo?	Septiembre 2014 – Marzo 2015
6. ¿Lugar de recolección de la información?	En la institución Sagrado Corazón de Jesús
7. ¿Técnica de recolección de la información?	Encuesta
8. ¿Con qué?	Cuestionario
9. ¿En qué situación?	Durante las clases de educación física

Cuadro N°4 Plan de Recolección de información

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

3.8. Procesamiento y análisis de la información

Se realizó de acuerdo a los datos recogidos en la institución lo cual se procedió a analizarlo, tabularlo con el fin de realizar el procesamiento estadístico y su presentación.

El análisis será cuantitativo, ya que se elaborará cuadros estadísticos en donde se podrá observar claramente los porcentajes de cada una de las preguntas establecidas en las encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

4.2. Interpretación de datos

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS.

Pregunta1.- ¿Considera usted que las actividades laborales pueden representarse con los juegos tradicionales?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	11%
Casi Siempre	18	33%
Nunca	31	56%
Total	55	100%

Cuadro N°5 Juegos Tradicionales

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

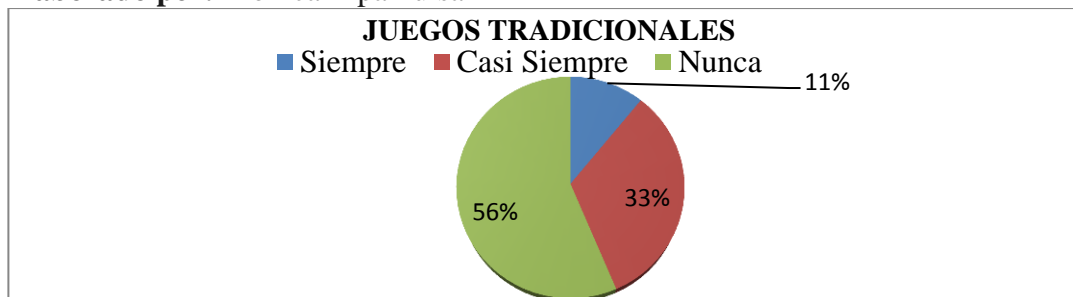


Grafico N° 5 Juegos Tradicionales

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis: Al analizar la tabla y el cuadro estadístico de los 55 niños observados podemos manifestar que 56% considera que nunca se puede representar las actividades laborales a través de los juegos tradicionales, mientras que el 33% considera que casi siempre y el 11% que siempre

Interpretación: esto determina que los niños no conocen la relación que tiene los juegos tradicionales con las actividades laborales, por lo que se debe trabajar mucho en el rescate de los juegos tradicionales.

Pregunta2.- ¿Los juegos tradicionales tienen su formación en las actividades sociales de una región?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	13%
Casi Siempre	20	36%
Nunca	28	51%
Total	55	100%

Cuadro N°6 Actividades Sociales

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

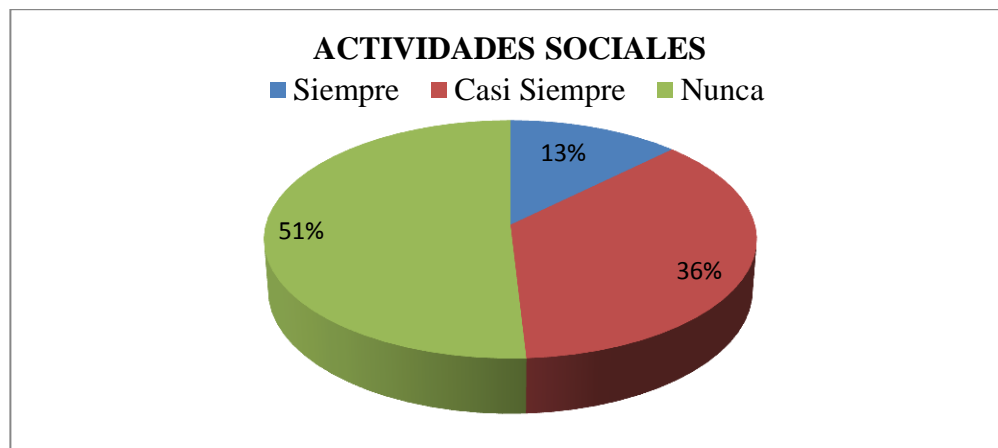


Gráfico N° 6 Actividades Sociales

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis: Los resultados que arroja tanto el cuadro como el gráfico estadístico podemos observar que de los 55 niños encuestados el 51% consideran que los juegos tradicionales Nunca tienen su formación en las actividades sociales de una región, el 36% en cambio consideran que son Casi siempre, y el 13% Siempre está pendiente que los juegos tradicionales tienen su formación en las actividades sociales.

Interpretación: Lo que se considera que los niños no tienen un conocimiento concreto de que los juegos tradicionales tienen su formación en las actividades sociales de una región por lo tanto desconocen lo importante que son las tradiciones.

Pregunta 3.- ¿El comportamiento y los instintos de los participantes en los juegos tradicionales permite que exista mayor afectividad?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	37%
Casi Siempre	26	47%
Nunca	9	16%
Total	55	100%

Cuadro N°7 El Comportamiento

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

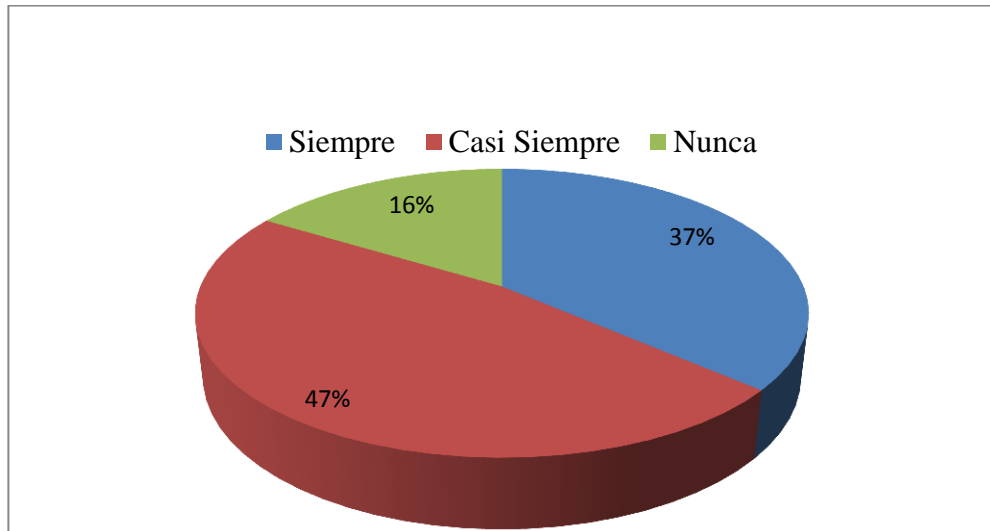


Gráfico N° 7 El Comportamiento

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De los 55 niños encuestados el 47% piensan que el comportamiento y los instintos de los participantes en los juegos tradicionales Casi siempre permiten que exista mayor afectividad, el 37% consideran que es Siempre, y el 16% piensan que nunca.

Interpretación:

Lo que se considera que se debe tomar gran importancia en los juegos tradicionales para lograr mayor afectividad en el comportamiento de los niños

Pregunta 4.- ¿Cree usted que en los juegos tradicionales es más importante la espontaneidad de los participantes?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	40%
Casi Siempre	27	49%
Nunca	6	11%
Total	55	100%

Cuadro N°8 Espontaneidad de los participantes

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

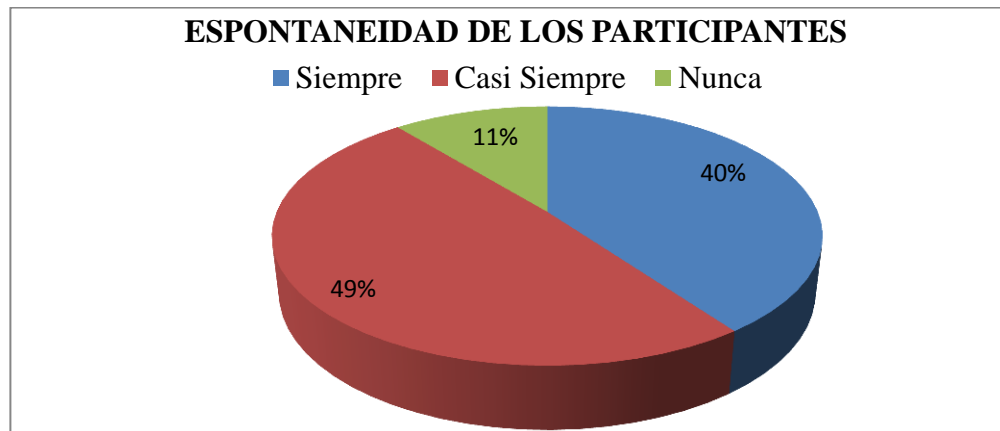


Gráfico N° 8 Espontaneidad de los participantes

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De los resultados arrojados de las encuestas realizadas de los 55 niños piensan que el 49% equivalente a 27 niños, es Casi siempre que en los juegos tradicionales es más importante la espontaneidad de los participantes el 40% consideran que son Siempre, y el 11% dicen que es Nunca.

Interpretación:

Esto determina que es importante la espontaneidad de los estudiantes al realizar cualquier actividad dentro de una clase. |

Pregunta 5.- ¿Considera usted que con las clases de educación física se mejora el comportamiento y acciones de los niños?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	51%
Casi Siempre	17	31%
Nunca	10	18%
Total	55	100%

Cuadro N°9 Clases de Educación Física

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

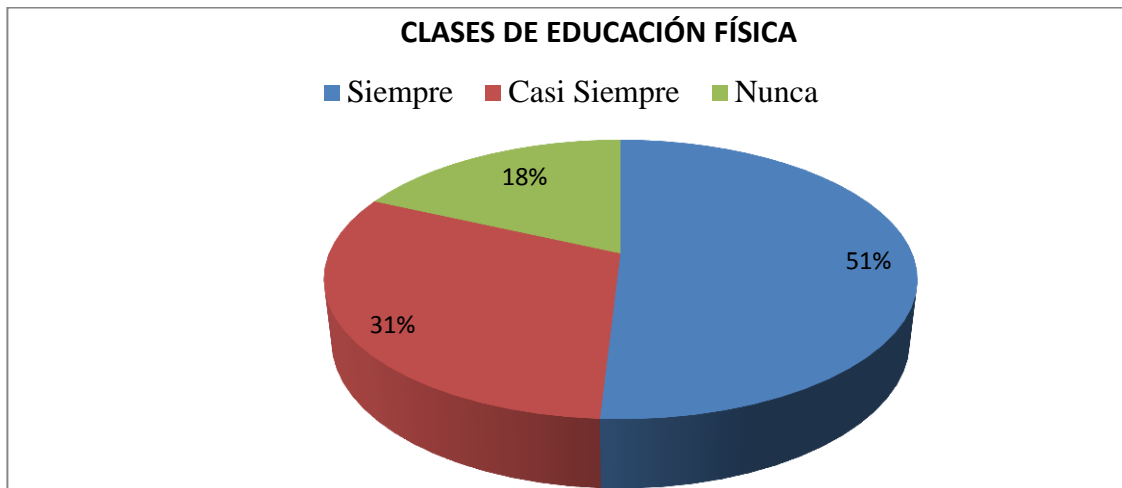


Gráfico N° 9 Clases de Educación Física

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De los 55 niños encuestados el 51% consideran que Siempre con las clases de educación física se mejora el comportamiento y acciones de los niños, y el 31% piensa que es Casi siempre y el 18% considera que nunca

Interpretación:

De acuerdo a los resultados las clases de educación física mejora las acciones de los estudiantes ya que mediante una planificación adecuada los niños en esta clase pueden realizar actividades recreativamente.

Pregunta 6.- ¿En las clases de educación física se debe tener actividades planificadas para que los niños se mantengan activos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	80%
Casi Siempre	9	16%
Nunca	2	4%
Total	55	100%

Cuadro N°10 Actividades planificadas

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

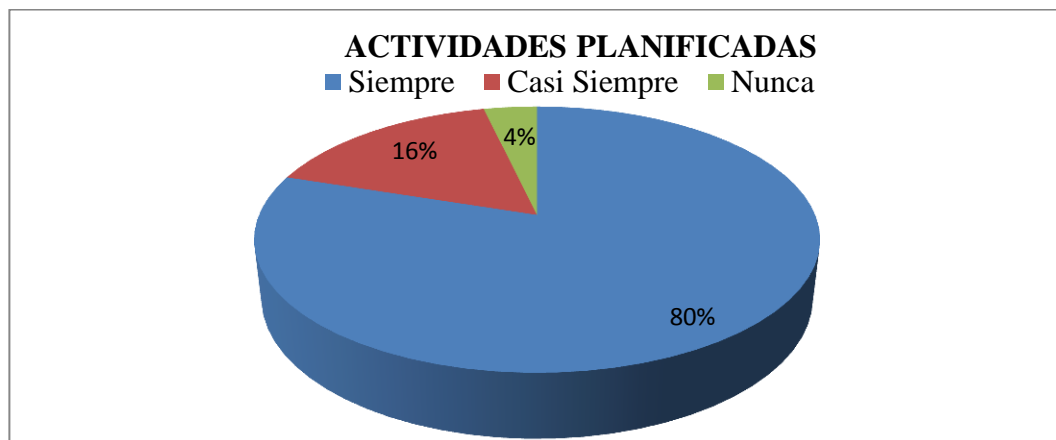


Gráfico N° 10 Actividades planificadas

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

A través de la tabla de Tabulación se ha logrado identificar que el 80% de los 55 niños encuestados consideran que Siempre en las clases de educación física se debe tener actividades planificadas para que los niños se mantenga activos, mientras que el 16% Casi Siempre, el 4% Nunca.

Interpretación:

Esto determina que la mayoría de los estudiantes consideran que es muy importante tener actividades recreativas dentro de la planificación del docente dejando de tras una clases tradicionalista.

Pregunta7.- ¿Cree usted que es importante que en una clase de educación física existan actividades organizadas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	52	95%
Casi Siempre	3	5%
Nunca	0	0%
Total	55	100%

Cuadro N°11 Actividades Organizadas

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

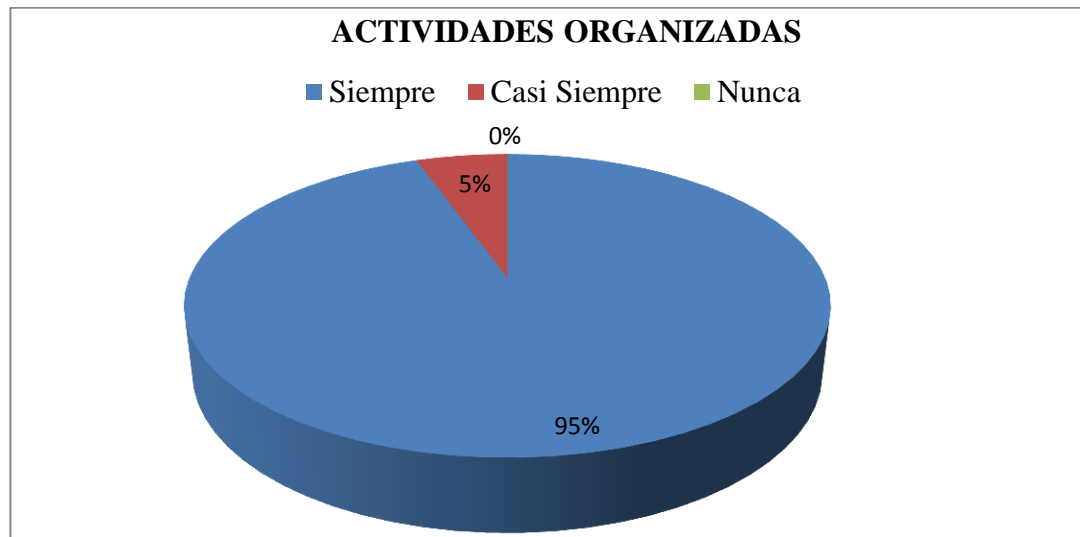


Gráfico N° 11 Actividades Organizadas

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

Luego de haber realizado las encuestas arrojan lo siguiente, que el 95% de los niños demuestran que es Siempre importante que en una clase de educación física existan actividades, y el otro 5% lo consideran como casi siempre

Interpretación:

De acuerdo a las encuestas se determina que es muy importante que existan actividades organizadas dentro de las clases de educación física, así haya mayor afecto entre maestro-estudiante.

ENCUESTAS REALIZADAS A AUTORIDADES Y DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.

Pregunta 1.- ¿Considera usted como autoridad o docente de esta Unidad Educativa que las actividades laborales pueden representarse con los juegos tradicionales?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	67%
Casi Siempre	3	20%
Nunca	2	13%
Total	15	100%

Cuadro N°12 Actividades laborales

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

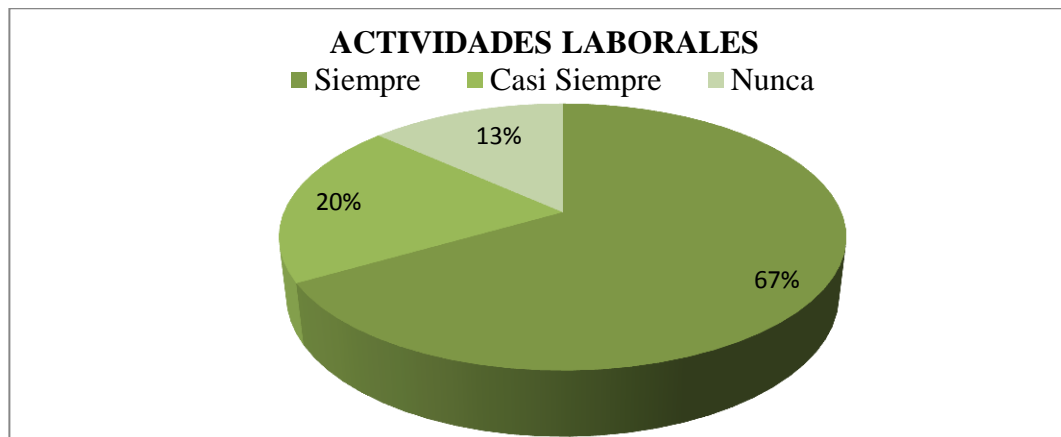


Grafico N° 12 Actividades laborales

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis: De los resultados obtenidos de la encuesta se puede observar que el 13% consideran que las actividades laborales nunca se representan con los juegos tradicionales, el otro 20% piensa que es casi siempre y el otro 67% que es siempre.

Interpretación: Por esta razón las autoridades han llegado a considerar que las actividades laborales se pueden representar con los juegos tradicionales.

Pregunta 2.- ¿Cree usted como autoridad o docente que los juegos tradicionales tienen su formación en las actividades sociales de una región?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	53%
Casi Siempre	4	27%
Nunca	3	20%
Total	15	100%

Cuadro N°13 Los juegos tradicionales

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

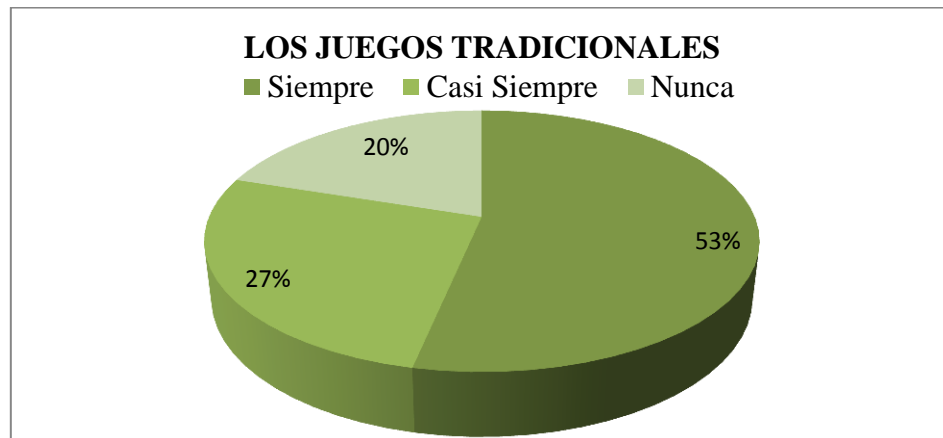


Gráfico N° 13 Los juegos tradicionales

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De los resultados arrojados de la encuesta aplicada se puede observar de la opción nunca es el 20% y de la opción casi siempre es el 27% y el 53% dijeron que es siempre.

Interpretación:

Esto nos lleva a considerar que los docentes tienen conocimiento que los juegos tradicionales tienen su formación en las actividades sociales de una región y lo importante que es el rescate de las actividades de una región.

Pregunta 3.- ¿Piensa usted como autoridad o docente que el comportamiento y los instintos de los participantes en los juegos tradicionales permite que exista mayor afectividad?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	87%
Casi Siempre	1	6%
Nunca	1	7%
Total	15	100%

Cuadro N°14 Los instintos

Elaborado por: Mónica Tipanluisa



Gráfico N° 14 Los instintos

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De los resultados arrojados de la encuesta aplicada del total de las autoridades con la opción nunca corresponde al 7%, en cambio al 6% arroja al casi siempre y la opción siempre corresponde al 87%.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos las autoridades consideran que con los juegos tradicionales se logra mayor afectividad en el comportamiento de los estudiantes.

Pregunta 4.- ¿Piensa usted como autoridad o docente que en los juegos tradicionales es más importante la espontaneidad de los participantes?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	80%
Casi Siempre	2	13%
Nunca	1	7%
Total	15	100%

Cuadro N°15 La espontaneidad

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

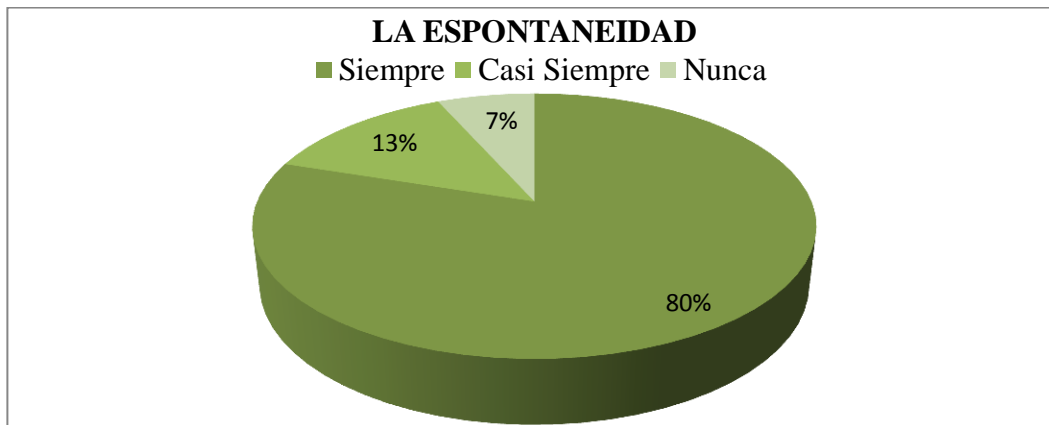


Gráfico N° 15 La espontaneidad

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De acuerdo a los resultados establecidos en la encuesta aplicada del total de universo de 15 docentes con la opción nunca corresponde al 7%, el 13% que corresponde al casi siempre y de la opción siempre que corresponde al 80%.

Interpretación:

Esto nos lleva a considerar que las autoridades y docentes de esta Unidad Educativa tienen conocimientos que en un niño siempre es importante la espontaneidad al realizar una actividad.

Pregunta 5.- ¿Considera usted como autoridad o docente que con las clases de educación física se mejora el comportamiento y acciones de los niños?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	67%
Casi Siempre	4	27%
Nunca	1	6%
Total	15	100%

Cuadro N°16 Acciones de los niños

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

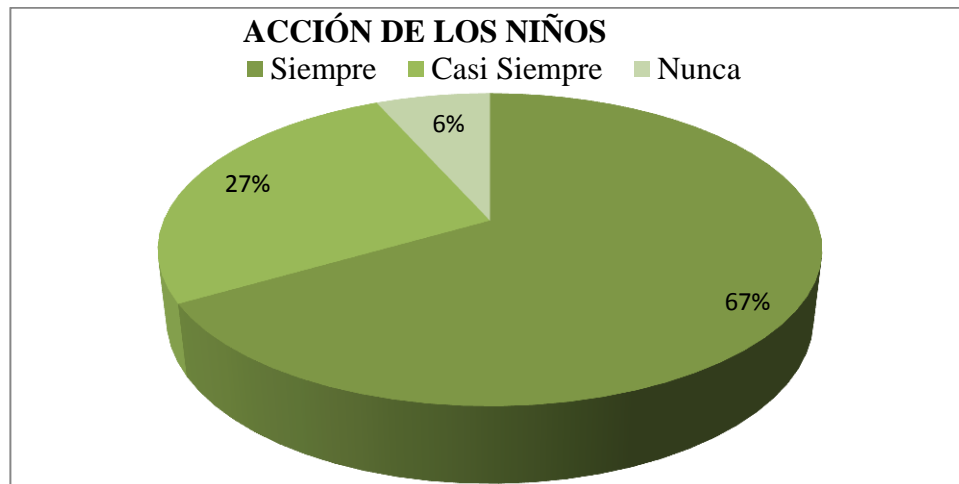


Gráfico N° 16 Acciones de los niños

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De los resultados obtenidos la opción nunca da como resultado el 6%, de la opción casi siempre nos arroja el 27% y el 67 ha reflejado siempre.

Interpretación:

Por cuanto se ha considerado que las clases de educación física son de vital importancia en las acciones de los niños.

Pregunta 6.- ¿Piensa usted como autoridad o docente que las clases de educación física se debe tener actividades planificadas para que los niños se mantengan activos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	70%
Casi Siempre	2	12%
Nunca	3	18%
Total	15	100%

Cuadro N°17 Actividades

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

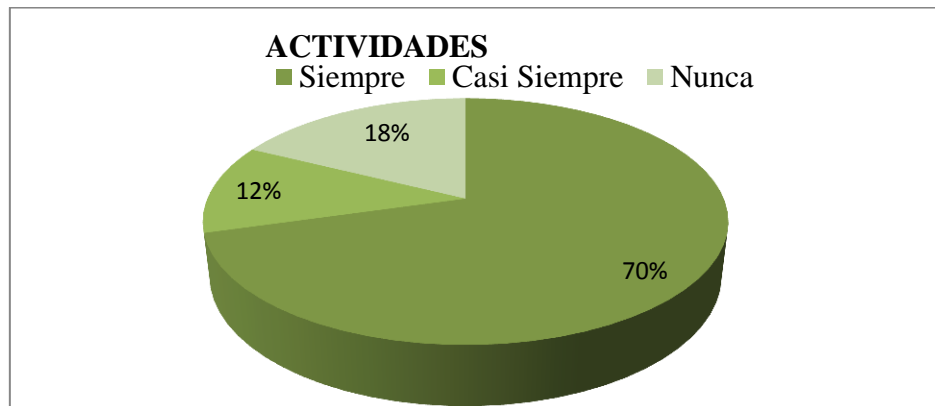


Gráfico N° 17 Actividades

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De los resultados arrojados se ha observado que el 18% ha seleccionado la opción nunca, mientras que la opción casi siempre es del 12% y el 70% se ha elegido la opción siempre.

Interpretación:

Esto nos lleva a considerar que los docentes tienen el pleno conocimiento que en las clases de educación física son muy importantes las actividades planificadas.

Pregunta 7.- ¿Cree usted como autoridad o docente que es importante que en una clase de educación física existan actividades organizadas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	87%
Casi Siempre	1	6%
Nunca	1	7%
Total	15	100%

Cuadro N°18 Educación Física

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

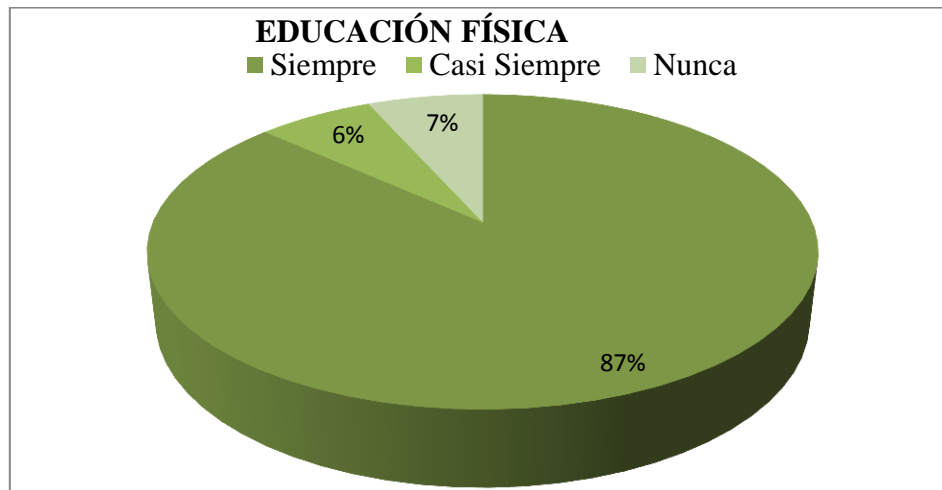


Gráfico N° 18 Educación Física

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Fuente: Encuesta

Análisis:

De los resultados obtenidos de la opción nunca arroja el 7%, y de la opción casi siempre arroja el 6% y el 87% ha elegido la opción siempre.

Interpretación:

Esto nos lleva a considerar que para los docentes son de gran importancia tener actividades organizadas en cualquier clase y así tener una buena relación con los estudiantes.

4.3. Verificación de hipótesis

El problema planteado y una vez determinadas las variables que componen la hipótesis se procede a verificarla, con la utilización de una herramienta estadística del Chi-cuadrado (X^2) para comprobar la hipótesis: “Los juegos tradicionales no están incluidos de manera correcta dentro de la planificación de los docentes y por ende los niños de quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús, no quieren participar en esta actividad”. De las preguntas 1 (Considera usted que las actividades laborales pueden representarse con los juegos tradicionales), pregunta 6 (en las clases de educación física se debe tener actividades planificadas para que los niños se mantengan activos).

4.3.1. Modelo Lógico

Ho Los juegos tradicionales no están incluidos de manera correcta dentro de la planificación de los docentes y por ende los niños de quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús, no quieren participar en esta actividad.

Hi Los juegos tradicionales están incluidos de manera correcta dentro de la planificación de los docentes y por ende los niños de quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús, participan en esta actividad.

4.3.2. Nivel de significancia

El valor del riesgo que corre la investigación de rechazo es del 5%. El nivel de significancia con el que se trabajo es de 95%

Nivel de confianza 0,95 margen de error del 0,5.

4.3.3. Prueba estadística

Prueba estadística chi cuadrado

En donde:
$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

χ^2 = Chi cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = Frecuencia esperada teórica

4.3.4 Combinación de frecuencias

Frecuencia Observada

ALTERNATIVAS	Estudiantes		Docentes		TOTAL
	PREGUNTA	PREGUNTA	PREGUNTA	PREGUNTA	
	1	6	1	6	
Siempre	6	44	10	10	70
Casi siempre	18	9	3	2	32
Nunca	31	2	2	3	38
TOTAL	55	55	15	15	140

Cuadro N° 19: Frecuencia Observada

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Cálculo matemático:

$$fe = \frac{(\text{total marginal filas}) (\text{total marginal columnas})}{\text{N. de casos}}$$

$$fe = \frac{(55) (70)}{140} \qquad fe = 27,5$$

Frecuencia Esperada

ALTERNATIVAS	Estudiantes		Docentes		TOTAL
	PREGUNTA	PREGUNTA	PREGUNTA	PREGUNTA	
	1	6	1	6	
Siempre	27,5	27,5	7,5	7,5	70
Casi siempre	12,6	12,6	3,4	3,4	32
Nunca	14,9	14,9	4,1	4,1	38
TOTAL	55	55	15	15	140

Cuadro N° 20: Frecuencia Esperada
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Zona de aceptación o rechazo

Para conocer la zona de aceptación o rechazo, se necesita calcular los grados de libertad con la siguiente fórmula:

Grados de libertad (gl) = (filas -1) (columnas -1)

$$Gl = (F - 1) (C - 1)$$

$$Gl = (3 - 1) (4 - 1)$$

$$Gl = (2) (3)$$

$$Gl = 6$$

Nivel de confianza

95%

Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

$X^2 = 12,59$ éste es el valor crítico para rechazar la hipótesis alternativa

3.5. Cálculo matemático

Cálculo de Chi Cuadrado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ²
				E
6	27,5	-21,5	462,25	16,81
18	12,6	5,4	29,16	2,31
31	14,9	16,1	259,21	17,40
44	27,5	16,5	272,25	9,90
9	12,6	-3,6	12,96	1,03
2	14,9	-12,9	166,41	11,17
10	7,5	2,5	6,25	0,83
3	3,4	-0,4	0,16	0,05
2	4,1	-2,1	4,41	1,08
10	7,5	2,5	6,25	0,83
2	3,4	-1,4	1,96	0,58
3	4,1	-1,1	1,21	0,30
X²=				62,28

Cuadro N° 21: Chi cuadrado

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Chi cuadrado tabulado = 12,59

El Chi-cuadrado calculado debe ser mayor que el Chi-cuadrado tabulado para rechazar la hipótesis nula.

X² Calculado = 62,28

X² Tabulado = 12,59

62,28 > 12,59

4.3.6. Decisión Final

Con los datos obtenidos de los resultados de las encuestas, se procedió a calcular el Chi-cuadrado X^2 logrando los siguientes resultados

X^2 Calculado = 62,28

X^2 Tabulado = 12,59

Por consiguiente la **H₀** Los juegos tradicionales no están incluidos de manera correcta dentro de la planificación de los docentes y por ende los niños de quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús, no quieren participar en esta actividad. **SE ACEPTA** y,

H₁ Los juegos tradicionales están incluidos de manera correcta dentro de la planificación de los docentes y por ende los niños de quinto y sexto año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús, participan en esta actividad. **SE RECHAZA**.

Representación gráfica del Chi cuadrado

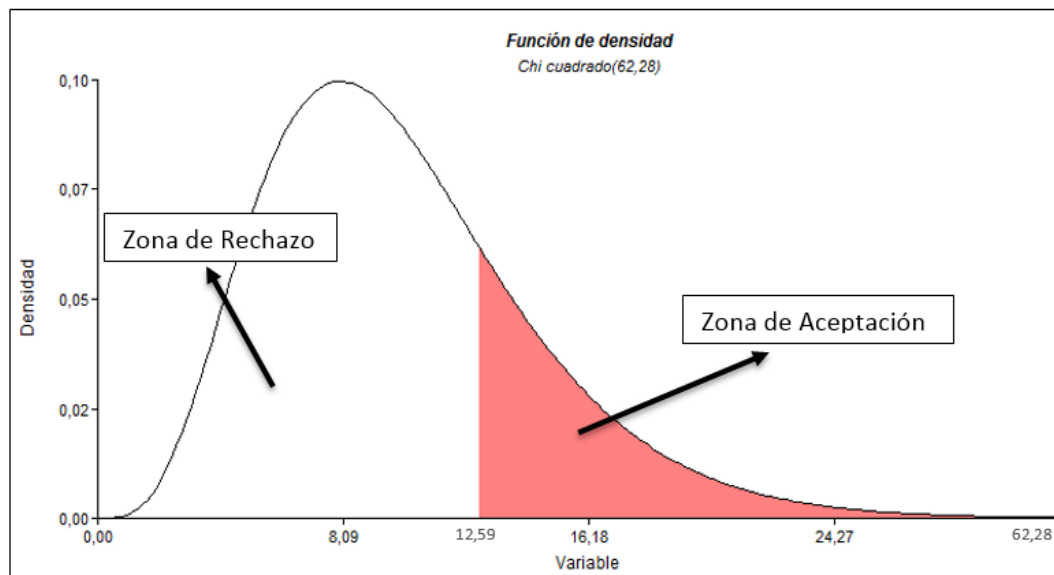


Gráfico N° 19: Chi Cuadrado
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De lo analizado en el presente informe se dan las siguientes conclusiones:

- La falta de conocimiento las costumbres y culturas de nuestro país hace que los niños pierdan el interés por aprender lo que son los juegos tradicionales en las clases de educación física, ya que mediante estos juegos los estudiantes pueden entender y conocer sus raíces.

- Es muy importante realizar planificaciones organizadas con actividades recreativas que estimulen la participación de los niños, ya sea mediante los juegos tradicionales que le resulten interesantes y que le permitan descubrir su interés por las costumbres y tradiciones de nuestro país.

- Es importante que se elabore un manual de juegos tradicionales para rescatar los valores culturales en las clases de educación física donde abarque los diferentes tipos de juegos lo cual conllevará a que los estudiantes demuestren sus habilidades y destrezas al practicar los juegos tradicionales, para de esta manera mejorar nuestra identidad cultural.

5.2. Recomendaciones

- Las encuestas indican que la mayor parte de los niños consideran que es importante en una planificación implementar actividades recreativas y organizadas en las clases de educación física, para de esta manera mantener niños activos dentro de las clases

- Es muy importante que el docente motive a los niños a practicar juegos tradicionales ya que así se ayuda a valor las tradiciones y costumbres del país, se debe tomar muy en cuenta dentro de la planificación curricular estos juegos que se han estado perdiendo por el surgimiento de los juegos tecnológicos.

- Se recomienda que el manual de los juegos tradicionales sea de interés y acoplado a las necesidades de los estudiantes, ya que son el pilar fundamental en la práctica de cualquier actividad dentro de las clases de educación física.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Datos informativos

TEMA: “MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PARA RESCATAR LOS VALORES CULTURALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LATACUNGA”

Institución: Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús.

Beneficiarios: Estudiantes de quinto y sexto año de educación básica

Ubicación: La Unidad Educativa se encuentra en Latacunga (Belemnitas)

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Autor de la investigación: Mónica Tipanluisa

Horario de clases: 8:30 a 9:30

Nº de docentes: 15

Nº de seleccionados: 55

Inicio: Octubre 2014 Fin: Marzo 2015

Tipo de institución: Privada

6.2. Antecedentes

Luego de haber realizado las investigaciones respectivas dentro de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús se ha podido verificar que no existe ningún trabajo relacionado a los juegos tradicionales en las clases de Educación Física.

Por lo tanto en vista que la problemática es la incidencia de los juegos tradicionales en las clases de educación física, en los niños de 5to y 6to año de educación básica de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga, se ha llegado a la conclusión que la elaboración de un manual de juegos tradicionales, es la mejor guía para encaminar a los estudiantes a rescatar los valores culturales en las clases de educación física, lo que conllevará a que los estudiantes demuestren sus habilidades y destrezas al practicar los juegos tradicionales, mejorando su conocimiento por su identidad cultural , así como amor a su propio país .

6.3. Justificación

Los valores culturales y el rescate de los juegos tradicionales, justifican la importancia de trabajar en esta propuesta dentro del marco escolar de Educación Física.

Los juegos tradicionales, formando parte de los valores culturales es de gran interés ya que quiere fortalecer la cultura popular y el rescatar de las costumbres y tradiciones de diferentes pueblos de nuestro país, contribuyendo al desarrollo de la creatividad, habilidades y destrezas de cada estudiante, mejorando así la socialización en las clases de educación física gracias al conocimiento, práctica y valoración de diferentes tipos de juegos tradicionales.

Los beneficiarios directos serán los niños donde obtenga toda la información necesaria para el adecuado y productivo desempeño de cada una de las actividades de enseñanza- aprendizaje de los juegos tradicionales. La ejecución de la propuesta es factible realizarla ya que se cuenta con todo el apoyo de las autoridades de la institución educativa, padres de familia y estudiantes.

En cuanto al factor económico y logístico su presupuesto es formidable por lo que será posible llegar a cumplir con el objetivo, y de esta manera radicar los juegos tradicionales en las clases de educación física, con el interés de lograr cambios eficientes en los estudiantes y en las clases de Educación Física.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Elaborar un Manual de juegos tradicionales para rescatar los valores culturales en las clases de Educación Física en los niños de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Incentivar en los niños de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús, la práctica de los juegos tradicionales.
- Desarrollar habilidades y destrezas en los niños mediante los juegos tradicionales
- Estimular la creatividad y espontaneidad en los niños mediante el rescate de los juegos tradicionales.

6.5. Análisis de factibilidad

La siguiente propuesta es factible realizarla, ya que se cuenta con el apoyo necesario por parte de la Institución, así como los docentes encargados en el área de Cultura Física, padres de familia y estudiantes. Además los docentes contarán con el manual de los juegos tradicionales, que favorecerá para el desarrollo y socialización de las diferentes actividades en las clases de Educación Física y de esta manera rescatar su identidad cultural. De los resultados obtenidos es factible concluir que existe un poco de desconocimiento sobre los juegos tradicionales y como aplicarla en las clases de educación física por lo cual esta guía será útil y factible aplicarla.

6.6. Fundamentación científica

Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales son aquellos juegos propios de una región o país, mediante estos juegos la niña y el niño se socializa y educa acerca de las raíces de su pueblo de una manera muy agradable y recreativa. Siendo estos juegos de mucha importancia para seguir recordándolos y practicándolos de generación en generación.

Los juegos tradicionales, Según Aretz (1998) los define como "juegos folklóricos" en donde resumen experiencias colectivas de generación y por ello constituye un medio preciso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando. (p.53)

A lo propuesto anteriormente los juegos tradicionales son propios de una región donde a través de ellos vamos rescatando valores culturales como el respeto y amor a nuestra propia patria, por esta razón se realizó un manual de juegos tradicionales para que los niños de la unidad educativa Sagrado corazón de Jesús rescaten los valores a través de los juegos tradicionales.

Dentro de los juegos tradicionales también encontramos los objetivos e importancia la cual se detalla de la siguiente manera:

Objetivos de los juegos tradicionales

Castro (2003) manifiesta

- Ayudan a diferenciar los principales estudios etnográficos del juego tradicional en nuestro país.
- Posibilitan el desarrollo de la capacidad de investigación de todo ser humano, al descubrir el patrimonio lúdico.
- Generan en el alumno un interés especial por el juego tradicional a partir de su práctica.
- Permite conocer mejor la cultura propia y valorarla.
- Contribuyen a relacionarse con otras personas de distintas edades, sexo y condición.

- Favorece la mejora cualitativa del uso del tiempo libre.
- Conlleva la autoestima hacia lo propio.(p. 270)

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reflexionando que son juegos divertidos y sencillos que han sido transmitidos de generación en generación, y que con solo practicarlos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados y valoramos más nuestras raíces e identidad cultural. Tomando en cuenta que recrear el objetivo principal de los juegos tradicionales en los niños y niñas como educadores podemos adaptarlos a nuestra naturalidad y utilizarlos como un medio fundamental para desarrollar destrezas y habilidades de manera divertida.

Las clases de educación física

Peralta (2003) manifiesta, la Educación Física es parte de la Educación que utiliza de una manera sistemática las actividades físicas y la influencia de los agentes naturales: aire, sol, agua, etc., como medios específicos. (p.18).

Las clases de educación física son de carácter pedagógico, ayuda a la formación integral de los estudiantes, donde intervienen actividades físico recreativas para de esta manera desarrollar armónicamente las capacidades y habilidades del estudiante, y permitiendo un mejor desenvolvimiento en su vida diaria. En la clase se integran en un proceso único la instrucción y la educación, propiciando el desarrollo de conocimientos, habilidades motrices y deportivas, capacidades físicas y convicciones, por lo que debe estar adecuadamente organizada y estructurada.

Objetivos de las clases de Educación Física

Cevallos (2010) indica:

Los objetivos de más relevancia para la educación física son los siguientes:

Área Fisicomotriz: Estimular los elementos que intervienen en el desarrollo psicomotor: esquema corporal, literalidad, equilibrio,

nociones espacios temporales, coordinación motriz. Estimular el proceso de crecimiento y desarrollo del individuo.

Área de Higiene: Contribuir a través del ejercicio el desarrollo y la preservación de un estado de salud general óptimo.

Área social: Fomentar a través de las actividades fisicodeportivas el proceso de socialización promoviendo la convivencia cordial y alegre, por medio de actividades donde refuerce las conductas de respeto, solidaridad, cooperación y conciencia de grupo.

Área psicológica: Estimular el desarrollo psicológico, propiciando la agilidad mental así como la seguridad y la estabilidad emocional del individuo.

Área moral: Favorecer en el individuo la incorporación de valores morales. Y por último, "y quizás el más importante de la educación física, el cual es favorecer el despliegue completo y armonioso de las capacidades humana, tanto físicas, psíquicas, sociales y morales."

6.7. Metodología

La metodología del manual de juegos tradicionales se desarrollará de la siguiente manera: Se realizara un manual de juegos tradicionales para rescatar los valores culturales en las clases de Educación Física.

Donde se desarrollara una serie de juegos que nos ayuden a identificar más los juegos tradicionales par un buen desempeño durante las clases. Donde se observe los comportamientos y acciones de los estudiantes y aprovecharlas para su propio desarrollo. Este manual contara con diferentes tipos de juegos tradicionales, que son requeridos en las clases de Educación Física.

MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PARA RESCATAR LOS VALORES CULTURALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.



Mónica Tipanluisa

Ambato – 2015

Índice Específico de Contenidos

Introducción	77
El Calentamiento.....	77
Calentamiento Articular	79
Calentamiento Dinámico.....	81

Juegos Tradicionales para el desarrollo del equilibrio

Cuadro N°22: Las Estatuas y las tres piernas.....	83
Cuadro N°23: Zancos y carrera de cucharas	84
Cuadro N°24: El Elástico y la rayuela	85

Juegos Tradicionales para el desarrollo de la coordinación

Cuadro N°25: El Baile del Tomate y zapatito cochinito.....	86
Cuadro N°26: Las Canicas y el pañuelo	87

Juegos Tradicionales para el desarrollo de la concentración

Cuadro N°27: El gato y El ratón y el juego de la silla	88
Cuadro N°28: El rey manda y Policías y Ladrones	89
Cuadro N°29: Pan quemado y las escondidas	90
Cuadro N°30: La gallinita ciega y agua de limón	91
Cuadro N°31: El Lobito y el patio de mi casa	92
Cuadro N°32: El Florón y las cogidas	93

Juegos Tradicionales para el desarrollo de la fuerza

Cuadro N°33: Las Cebollitas y la carretilla.....	94
Cuadro N°34: Los Trompos y los ensacados	95
Modelo Operativo	97
Administración.....	98
Prevención de la Evaluación.....	98
Bibliografía	99
Anexos.....	101

Introducción

Los juegos tradicionales.

Son aquellos juegos propios de una región o país, mediante estos juegos la niña y el niño es socializado y educado acerca de las raíces de su pueblo de una manera muy agradable y recreativa. Siendo estos juegos de mucha importancia para seguir recordándolos y practicándolos de generación en generación.

Referencias:

- Verbales (imágenes orales y explicaciones)
- Visuales (demostraciones, videos, fotos, dibujo y observación propia, con o sin apoyo de catálogos de criterios)
- Táctiles (propias, ajenas, con material)

El calentamiento:

Guimares (1999) indica,

El calentamiento es un proceso progresivo de ejercicios que sirven para estimular el funcionamiento de los diferentes órganos o sistemas del cuerpo, como son el sistema circulatorio, el respiratorio y el locomotor, que está integrado principalmente por los músculos, los tendones, los ligamentos y los huesos.

Todo el organismo debe estar en perfectas condiciones físicas y con buena disposición psíquica antes de iniciar cualquier actividad intensa, con el fin de evitar alguna lesión o daño en el organismo.

En esta sesión explicaremos todo lo que vamos a trabajar en este caso los juegos tradicionales y los materiales que vamos a utilizar, el calentamiento es lo primero que debemos realizar antes de iniciar con una actividad con los niños por el cual este calentamiento consiste en realizar una serie de movimientos para preparar los músculos.

El tiempo dedicado para realizar con los estudiantes tendrá una duración de 10 minutos, en esta parte también se hará el calentamiento articular y el calentamiento dinámico.

Para que nos sirve el calentamiento:

- Para evitar lesiones
- Para poner en funcionamiento toda la sangre
- Para calentar el cuerpo
- Para preparar los músculos

Calentamiento articular

Son movimientos de las articulaciones siguiendo un orden lógico, bien ascendente o descendente.

La imagen identifica los lugares donde se encuentran las diferentes articulaciones del cuerpo humano.

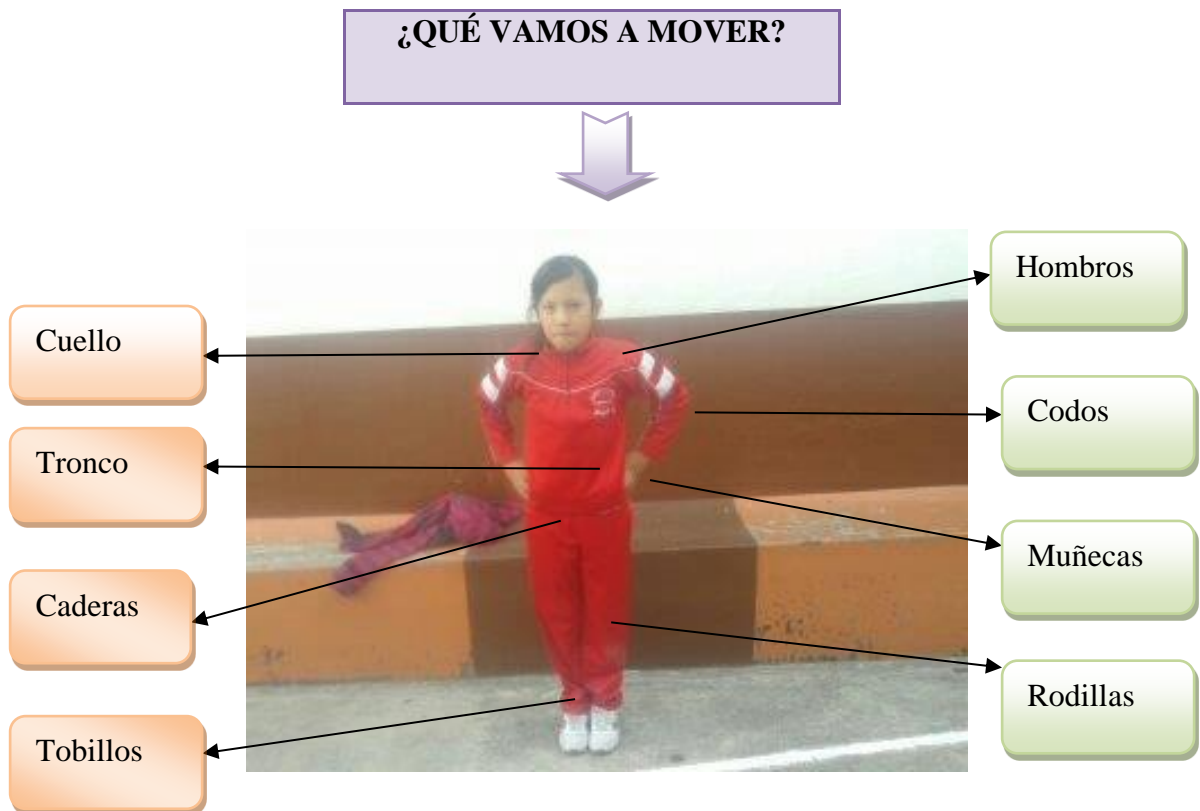


Gráfico N° 20: Movimiento articular

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

A continuación se presenta los nombres y fotografías de los movimientos articulares:

MOVIMIENTOS ARTICULARES PARA EL CUELLO

- Ejecutamos movimientos de cabeza arriba y abajo flexionando y extensionando el cuello.
- Desarrollamos movimientos de cabeza realizando circundacion de cuello



Gráfico N° 21: Movimientos de cabeza

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Calentamiento dinámico

Son ejercicios que se realiza en movimiento, a continuación se presenta los ejercicios con los nombres y fotografías:

- Alrededor de la cancha caminamos suavemente sobre la punta de los pies

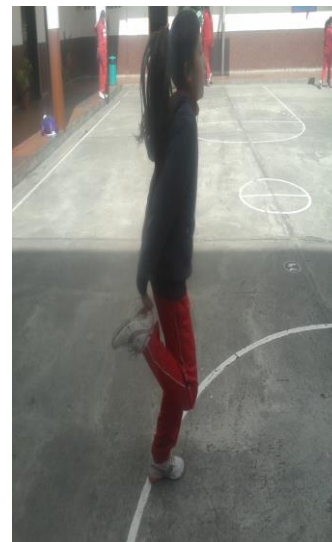




Gráfico N° 22: Movimientos dinámicos
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Parte principal



El presente manual didáctico que se ha creado es muy práctico y sencillo de usar de la misma manera que tiene la finalidad de poder mantener, preservar tradiciones por medio del desarrollo del equilibrio, coordinación, fuerza, atención, y el uso correcto de diferentes materiales.

Será una guía importante para los profesores de Educación general básica al igual que para el docente de cultura Física, puesto que con creatividad y espontaneidad se puede interrelacionar los juegos tradicionales con la educación integral de los niños y a demás porque este tipo de manual nos permite promover la interculturalidad y inclusión en todos los niveles.


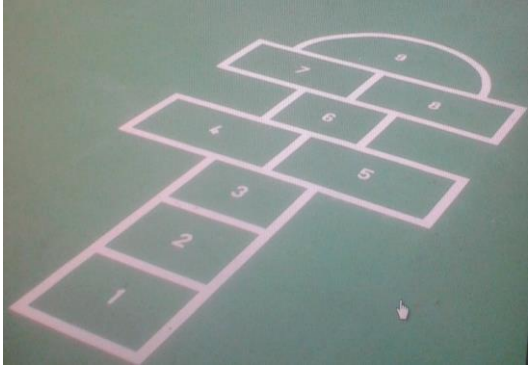
JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL EQUILIBRIO

LAS ESTATUAS	TRES PIERNAS
OBJETIVO FÍSICO: Fomentar el equilibrio y la orientación espacial.	OBJETIVO FÍSICO: Mediante la diversión ejecutar en los niños el equilibrio y la fuerza
NUMERO DE ESTUDIANTES: 32	NUMERO DE ESTUDIANTES: 32
ORGANIZACIÓN: Grupo grande	ORGANIZACIÓN: Parejas
MATERIALES: Grabadora y CD	MATERIALES: Pañuelo o pedazo de tela
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 15´	TIEMPO: 15´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>El juego de las estatuas consiste en que los niños empezarán a bailar la música que suena en ese momento y luego deberán detenerse cuando el encargado apague el sonido. El ganador del juego de las estatuas será aquél estudiante que se quede quieto y no realice ningún movimiento hasta que lo indique el organizador. A medida que las canciones avancen, los niños empezarán a cometer errores y por lo tanto, serán eliminados.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un pañuelo o pedazo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>

Cuadro N° 22: Las estatuas y tres piernas
Elaborado por: Mónica Tipanluisa



ZANCOS	CARRERA DE CUCHARAS
OBJETIVO FÍSICO: Trabajar capacidades perceptivo-motrices (coordinación, equilibrio)	OBJETIVO FÍSICO: Desarrolla el dominio del equilibrio y mucha agilidad
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32	NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32
ORGANIZACIÓN: Grupos pequeños	ORGANIZACIÓN: Grupo grande
MATERIALES: Botes de pintura y 8 metros de piola	MATERIALES: Cucharas y limones
LUGAR: Patio	LUGAR: Espacio abierto
TIEMPO: 20´	TIEMPO: 15´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Consiste en que los niños se sube en ambos botes y caminen hacia la meta propuesta el niño que llega primero es el ganador.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>El juego consiste en que los estudiantes estarán situados unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene el limón encima), cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será la que tendrán que seguir andando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el limón de la cuchara, si el limón se cayese se recogería y volvería al principio de la línea para volver a empezar.</p> 

Cuadro N° 23: Zancos y carrera de cucharas
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

EL ELÁSTICO	LA RAYUELA
OBJETIVO FÍSICO: Desarrollar la capacidad de saltar y favorecer el equilibrio.	OBJETIVO FÍSICO: Mejorar el equilibrio y la coordinación
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32	NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32
ORGANIZACIÓN: Grupal pequeño	ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño
MATERIALES: Elástico	MATERIALES: Tiza y una ficha
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 30	TIEMPO: 30´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Organizados en grupos 3 personas mínimo, 2 para sujetar el elástico y la otra para saltar, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas. 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.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Consiste en dibujar en el suelo un dibujo separado en secciones, los jugadores cada uno debe tener su propia ficha y lanzarla en orden ascendente dependiendo el casillero que le toque el casillero que contenga la ficha no puede ser tocado el jugador debe saltar en un solo pie por todos los casilleros a excepción del cual está con su ficha cuando, además no puede tocar ninguna línea del dibujo sino automáticamente pierde.</p> 


Cuadro N° 24: El elástico y la rayuela
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN

EL BAILE DEL TOMATE	ZAPATITO COCHINITO
OBJETIVO FÍSICO: Propiciar la coordinación en los niños mediante su ejecución	OBJETIVO FÍSICO: Estimular la motricidad y la coordinación de movimientos
NUMERO DE ESTUDIANTES: 32	NUMERO DE ESTUDIANTES: 23
ORGANIZACIÓN: En parejas	ORGANIZACIÓN: Grupa pequeño
MATERIALES: Tomate, CD, grabadora	MATERIALES: Ninguno
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio o aula
TIEMPO: 20´	TIEMPO: 15´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>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.</p> 



Cuadro N° 25: El baile del tomate y zapatito cochinito

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

LAS CANICAS	EL PAÑUELO
OBJETIVO FÍSICO: Favorecer la coordinación ojo-mano	OBJETIVO FÍSICO: Activar sus reflejos y que estén coordinados entre ellos
NUMERO DE ESTUDIANTES: 23	NUMERO DE ESTUDIANTES: 23
ORGANIZACIÓN: Grupos pequeños	ORGANIZACIÓN: Grupal grande
MATERIALES: Canicas	MATERIALES: Pañuelo
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 30´	TIEMPO: 30´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>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.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Colocamos el pañuelo en la mitad del círculo donde se encuentran los estudiantes que estarán enumerados según el número de participante aleatoriamente. Cuando el profesor dice un número al azar, saldrán de sus correspondientes equipos a coger el pañuelo, ganara el equipo que más veces haya cogido el pañuelo.</p> 

Cuadro N°26: Las canicas y el pañuelo
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA
CONCENTRACIÓN**


EL GATO Y EL RATÓN	EL JUEGO DE LA SILLA
OBJETIVO FÍSICO: Desarrollar la motricidad gruesa en los niños y la concentración	OBJETIVO FÍSICO: Desarrollar la parte auditiva del niño y la concentración.
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32	NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32
ORGANIZACIÓN: Grupal	ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño
MATERIALES: Ninguno	MATERIALES: Sillas, grabadora y CD
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 15'	TIEMPO: 15'
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>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</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>El juego consiste en juntar sillas, según el número de participantes menos uno, así uno de los jugadores se quedará sin sillas. Todos los participantes girarán alrededor de las sillas al ritmo de una canción de moda hasta que de improviso se corte la música y todos los participantes busquen sentarse en una de las sillas. Aquel que no logre sentarse en una de ellas, se retira del juego y se saca una silla.</p> 

Cuadro N°27: El gato y el ratón y el juego de la silla
Elaborado por: Mónica Tipanluisa



EL REY MANDA	POLICÍAS Y LADRONES
OBJETIVO FÍSICO: Fomentar la concentración, creatividad y dinamismo de los integrantes	OBJETIVO FÍSICO: Potenciar la concentración, la estimulación auditiva y visual
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32	NUMERO DE ESTUDIANTES: 32
ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño	ORGANIZACIÓN: Grupo grande
MATERIALES: Corona elaborado de cartulina	MATERIALES: Ninguno
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 20´	TIEMPO: 15´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Este juego consiste en que un niño es elegido como Rey el cual mandara al resto del grupo a hacer lo que él quiera y los niños deben hacerlo de una manera rápida para complacer al Rey. Estas órdenes pueden ser: _El Rey manda que se sienten _ el Rey manda que se acuesten _ el Rey manda que se agachen. Al final ganará el equipo que haya suministrado más objetos.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>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.</p> 

Cuadro N°28: El rey manda y policías y ladrones



Elaborado por: Mónica Tipanluisala

PAN QUEMADO	LAS ESCONDIDAS
OBJETIVO FÍSICO: Desarrollar la parte auditiva del niño y la concentración	OBJETIVO FÍSICO: Desarrolla la concentración .
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32	NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32
ORGANIZACIÓN: Grupo grande	ORGANIZACIÓN: Grupo grande
MATERIALES: Ninguno	MATERIALES: Ninguno
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 20´	TIEMPO: 20´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Este juego consiste en esconder una pelota por un participante que ejerce el rol de coordinador, este esconderá la pelota en algún lugar y gritara fuerte. Se quema el pan quemado, se quema el pan quemado, cuando los niños salen corriendo, deberán indicar: Frío, frío si está lejos del pan, Caliente, caliente si está cerca, Gana el que encuentra el pan.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos. El escogido se queda junto al profesor 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 estudiante que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.</p> 



Cuadro N°29: Pan quemado y las escondidas
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

LA GALLINA CIEGA	AGUA DE LIMÓN
OBJETIVO FÍSICO: Orientarse y desarrollar la concentración.	OBJETIVO FÍSICO: Desarrollar la psicomotricidad y el movimiento corporal a través de la concentración.
NUMERO DE ESTUDIANTES: 32	NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32
ORGANIZACIÓN: Grupo grande	ORGANIZACIÓN: Grupo grande
MATERIALES: Pañuelo	MATERIALES: Ninguno
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 20´	TIEMPO: 15´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Consiste en que un jugador es elegido para taparse los ojos y contar hasta un numero en el que todos estén de acuerdo mientras el jugador cuenta los demás deben esconderse, cuando el jugador termina de contar deben apresurarse a buscar a los demás el último en ser encontrado será el próximo jugador en contar.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Es una ronda dirigida a los niños en la que van interactuando y cantando en una sola voz, hasta que la voz guía o líder da la orden de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes. Agua de limón, Vamos a jugar, El que se queda solo, Solo se quedara, Hey en grupos de 2, 4, 6, 8 etc.</p> 

Cuadro N°30: La gallinita ciega y agua de limón
Elaborado por: Mónica Tipanluisa



EL LOBITO	PATIO DE MI CASA
OBJETIVO FISICO: Desarrollar la atención mediante la concentración.	OBJETIVO FISICO: Coordinar la percepción visual y auditiva con la concentración.
NÚMERO DE ESTUDIANTES: 32	NUMERO DE ESTUDIANTES: Grupal
ORGANIZACIÓN: Grupal	ORGANIZACIÓN: Grupo grande
MATERIALES: Orejas de lobo elaborado en cartulina	MATERIALES: Ninguno
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 15´	TIEMPO: 15´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Los demás participantes dando vueltas repetirán la siguiente canción: 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! 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.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Formar un círculo con los estudiantes. 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.</p> 

Cuadro N°31: El lobito y patio de mi casa
Elaborado por: Mónica Tipanluisa



EL FLORON	LAS COGIDAS
OBJETIVO FISICO: Desarrollar la concentración a través del aprendizaje de la letra de la canción	OBJETIVO FISICO: Ayudar a los niños a que tenga una buena reacción mediante la concentración.
NUMERO DE ESTUDIANTES: 23	NUMERO DE ESTUDIANTES: 23
ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño	ORGANIZACIÓN: Grupo grande
MATERIALES: Ninguno	MATERIALES: Ninguno
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 15´	TIEMPO: 15´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Formamos un círculo pequeño con los estudiantes de pie, 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? una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con la niña que lo tenía.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos. Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros. El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.</p> 

Cuadro N°32: El florón y las cogida
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA FUERZA

LA CEBOLLITA	LA CARRETILLA
OBJETIVO FISICO: Desarrollar mediante el juego la fuerza en los niños	OBJETIVO FISICO: Desarrollar fuerza, equilibrio y coordinación
NUMERO DE ESTUDIANTES: 23	OBJETIVO FISICO: Desarrollar fuerza, equilibrio y coordinación
ORGANIZACIÓN: Grupo pequeño	ORGANIZACIÓN: En parejas
MATERIALES: Ninguno	MATERIALES: Ninguno
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 20´	TIEMPO: 20´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Los participantes se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura. El primero se asegura fuertemente al poste de luz. 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.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>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.</p> 

Cuadro N°33: Las cebollitas y la carretilla
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

LOS TROMPOS	LOS ENSACADOS
OBJETIVO FÍSICO: Fomentar la fuerza y la creatividad en el desarrollo del juego y ejercitar la movilidad de todo el cuerpo	OBJETIVO FISICO: Desarrollar fuerza mediante desplazamientos frontal.
NUMERO DE ESTUDIANTES: 23	NUMERO DE ESTUDIANTES: 23
ORGANIZACIÓN: Grupos pequeños	ORGANIZACIÓN: Grupal
MATERIALES: Trompo y piola	MATERIALES: Costales
LUGAR: Patio	LUGAR: Patio
TIEMPO: 30´	TIEMPO: 30´
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>El trompo se puede jugar en tres modalidades:</p> <p>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.</p> 	<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>La maestra/o dirige el juego.</p> <p>Los participantes se colocan un saquillo; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.</p> 

Cuadro N°34: El gato y el ratón y el baile de la silla
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

Vuelta a la calma

En esta parte se realizara una pequeña reflexión acerca de los juegos tradicionales y la importancia que tiene dentro de nuestra cultura.

A continuación se presenta ejercicios de estiramiento y fotografías:

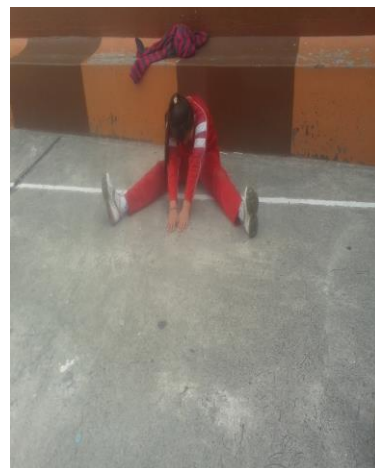
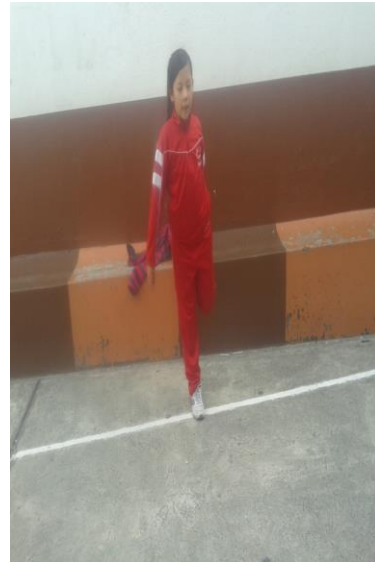


Gráfico N° 23: Ejercicios de estiramiento
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

5.5. Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	RESPONSABLES	FECHAS	EVALUACIÓN
Socialización	Socializar con los niños sobre los juegos tradicionales en las clases de educación física	Reuniones Charlas de Trabajo	Hojas de evaluación Computadora Diapositivas	Investigador: Mónica Tipanluisa	Primera semana de marzo	Aplicación de instrumentos de evaluación (encuesta)
Planificación	Planificar las fechas de la implementación de los juegos tradicionales en las clases de educación física	Elaboración de series para ejercicios	Hojas Computadora Impresora	Investigador: Mónica Tipanluisa	Segunda semana de marzo	Aplicación de instrumentos de evaluación
Ejecución	Ejecutar la aplicación de la propuesta	Práctica de los juegos tradicionales en las clases de educación Física	canchas Silbato Instrumentos	Investigador: Mónica Tipanluisa	Los meses asignados para la rutina de los juegos	Evaluar los juegos tradicionales
Evaluación	Evaluar el manual de los juegos tradicionales en las clases de educación física	Aplicación de los juegos tradicionales	Patio Silbato Instrumentos	Investigador: Mónica Tipanluisa	Al finalizar la rutina de los juegos	Evaluar la Practica de los juegos tradicionales

Cuadro N° 35: Modelo Operativo
Elaborado por: Mónica Tipanluisa

6.8 Administración

La propuesta será administrada y dirigida por el Investigador, maestros, tutor, estudiantes quienes serán los responsables de tener claro los objetivos y logros a desempeñarse para la ejecución de la propuesta establecida.

Se socializará mediante la ejecución de un manual de juegos tradicionales, en la cual tendrán participación activa de los estudiantes los cuales forman parte de la investigación.

Esto se podrá llevar a cabo a través de la entrega de copia del manual al docente que forma parte de la investigación.

6.9 Previsión de la Evaluación

La evaluación será flexible, participativa, permanente, además se realizará mediante una evaluación inicial y diagnóstica, para luego proceder con la evaluación formativa.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	La aplicación de las actividades de cada fase de práctica
2. ¿Por qué evaluar?	Porque es necesario determinar el impacto de la propuesta
1. ¿Para qué evaluar?	Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta
4. ¿Quién evalúa?	El investigador Mónica Tipanluisa
5. ¿Cuánto evaluar?	Evaluación formativa mensual
6. ¿Con qué evaluar?	Encuesta

Cuadro N°36: Prevención de la evaluación

Elaborado por: Mónica Tipanluisa

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso.I. (2015). *Los Juegos Tradicionales: Ventajas y Valores*
[Mensaje de blog] España: <http://ciudadarcoiris.es/el-blog.com> .
- Amorós, Eduardo. (2008). Características de la cultura [versión electrónica].
México: <http://www.eumed.net/librosgratis/caracteristicascultura>.
- Anaya,E. (2007).*desarrollo motriz en el niño, etapas para su estimulación*
[Versión electrónica] España:<http://www./para-padres/motricidad.com>.
- Aretz, J. (1998), *Juegos populares y tradicionales*, Barcelona,
Editorial: Trillas
- Bennassar, M. (2005) *Manual de Educación Física y Deportes*, España
Editorial: Océano.
- Bolívar. S. (2001), *Juegos populares y tradicionales*, Costa Rica, Editorial: Trillas
- Calderon, A. (2012). *Valores de la recreación* [Archivo de video]
Ecuador: <http://es.slideshare.net.valores-de-la-recreación.com>.
- Caillois, R. (1958).*Teoría de los juegos* [Versión electrónica]
Barcelona: <http://www.quadraquinta.org>.
- Carvalho, Y. (2010).*Objetivos generales de Educación Física*
[Versión electrónica].México: <http://www.educacioninicial.com>.
- Cervantes, C. (1998), *Juego popular*, México, Editorial: Trigueros.
- Castillo, K. (2009).*Objetivos de la recreación* [Mensaje de blog] Quito
<http://programasformacionpfpd.blogspot.com>.
- Castillo, S (2011). *Juegos populares y tradicionales* [Mensaje de blog]
Madrid: <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/>.
- Castro .L. (2003), *Proyecto docente: juegos tradicionales canarios*,
Gran Canaria, editorial: Inédito.
- Conrad, P. (2007), *Introducción a la antropología cultural*, España,
Editorial: quinta edición.

- Guimares, T. (1999), *El entrenamiento deportivo*, Bogotá:
Editorial Magisterio.
- López, A. (2002). *La calidad de la clase de educación física*
[Versión electrónica]Buenos Aires: <http://www.efdeportes.com>.
- Peralta. H. (2005), *Educación Física, Deportes y Recreación*,
Madrid, Editorial: EUNED.
- Quijije, Myriam. (2012). *Bloques de contenidos curriculares*
[Versión electrónica]MADRID: <http://es.scribd.com>.
- Ramírez, M. (2011). *Objetivos del juego* [Mensaje de blog] Buenos Aires
<http://adivertirsejugando.blogspot.com>.
- Sánchez, D. (2013). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*
[Versión electrónica] Costa Rica: www.hacerfamilia.com.
- Torres, M. (2014). *Valores culturales* [Versión electrónica]
Ecuador <http://www.valoresmorales.net.valores-culturales.com>.
- Unesco (2003), *El niño y el juego*, Francia, Editorial: Gymnos
- Viciano, J (2001).*El proceso de la planificación educativa en Educación Física* [Versión electrónica] Costa Rica: <http://www.efdeportes.com>.
- Webmaster. T. (2013).*Importancia de la recreación en nuestras vidas*
[Versión electrónica]. Caldas: <http://www.ucaldas.edu.co/portal/importancia>.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS.

OBJETIVO: Conocer la opinión de los niños de la unidad educativa Sagrado Corazón de Jesús sobre los juegos tradicionales en las clases de Educación Física

INSTRUCTIVO: Marque con una x la alternativa que usted creyera conveniente.

1. ¿Considera usted que las actividades laborales pueden representarse con los juegos tradicionales?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

2. ¿Los juegos tradicionales tienen su formación en las actividades sociales de una región?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

3. ¿El comportamiento y los instintos de los participantes en los juegos tradicionales permite que exista mayor afectividad?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

4. ¿Cree usted que en los juegos tradicionales es más importante la espontaneidad de los participantes?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

5. ¿Considera usted que con las clases de educación física se mejora el comportamiento y acciones de los niños?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

6. ¿En las clases de educación física se debe tener actividades planificadas para que los niños se mantengan activos?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

7. ¿Cree usted que es importante que en una clase de educación física existan actividades organizadas?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FISICA

ENCUETAS REALIZADAS A AUTORIDADES Y DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.

OBJETIVO: Investigar la importancia que tiene los juegos tradicionales en las clases de educación física, durante la jornada correspondiente.

INSTRUCTIVO: Marque con una **x** la alternativa que usted creyera conveniente.

1. ¿Considera usted como autoridad o docente de esta Unidad Educativa que las actividades laborales pueden representarse con los juegos tradicionales?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

2. ¿Cree usted como autoridad o docente que los juegos tradicionales tienen su formación en las actividades sociales de una región?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

3. ¿Piensa usted como autoridad o docente que el comportamiento y los instintos de los participantes en los juegos tradicionales permite que exista mayor afectividad?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

4. ¿Piensa usted como autoridad o docente que en los juegos tradicionales es más importante la espontaneidad de los participantes?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

5. ¿Considera usted como autoridad o docente que con las clases de educación física se mejora el comportamiento y acciones de los niños?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

6. ¿Piensa usted como autoridad o docente que las clases de educación física se debe tener actividades planificadas para que los niños se mantengan activos?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()

7. ¿Cree usted como autoridad o docente que es importante que en una clase de educación física existan actividades organizadas?

Siempre () Casi siempre () Nunca ()



Unidad Educativa "Sagrado Corazón de Jesús"
BETHLEMITAS - LATACUNGA

Oficio N.- 3703
16 de enero del 2015

Dr. Mg.
Angel Sailema Torres
COORDINADOR DE CULTURA FÍSICA
DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Presente.

De mi consideración:

A nombre de la Unidad Educativa "Sagrado Corazón de Jesús" de la ciudad de Latacunga presento a usted un fraternal saludo, junto con los mejores deseos de que su valiosa función administrativa sea cada día más exitosa en bien de la sociedad ecuatoriana.

Por medio del presente y atendiendo a su pedido comunico a usted que la señorita **TIPANLUISA TIPÁN MÓNICA SOLEDAD**, estudiante de la Carrera de Cultura Física de la Universidad Técnica de Ambato cuenta con la Autorización para que desarrolle en nuestra Institución el Proyecto de Investigación con el Tema: "Los juegos tradicionales en las clases de Educación Física en los niños de Quinto y Sexto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga"

Particular que pongo en su conocimiento, para los fines pertinentes

Atentamente,

Graciela Osorio Bethl.
Hña. Graciela Osorio P.
RECTORA





Fuente del autor



Fuente del autor



Fuente del autor



Fuente del autor



Fuente del autor



Fuente del autor



Fuente del autor



Fuente del autor