



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE CULTURA FISICA

**Informe final del trabajo de Graduación previo a la obtención del Título
de Licenciado en Ciencias de la Educación**

Mención: Cultura Física.

TEMA:

**“EL DESCONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU
INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS
ACTIVIDADES LÚDICAS ORGANIZADAS EN LAS ESTUDIANTES DEL
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ÁNGEL DE LA
GUARDA DE LA CIUDAD DE QUITO DURANTE EL PERIODO ESCOLAR
2009-2010”**

AUTOR: José Luis Calero Trujillo.

TUTORA: Lcda. MSc. Guevara Ganan Graciela Jeannette.

AMBATO - ECUADOR

2010

APROBACIÓN POR LA TUTORA

Yo Lcda. M.S.c. Guevara Ganán Graciela Jeannette, CC. 1802657518 en mi calidad de Tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema “EL DESCONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS ORGANIZADAS EN EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ÁNGEL DE LA GUARDA DE LA CIUDAD DE QUITO DURANTE EL PERIODO ESCOLAR 2009-2010”, desarrollada por el egresado José Luis Calero Trujillo considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, marzo del 2010

TUTORA

Lcda. MSc. Guevara Ganán Graciela.
C.I. 1802657518

AUTORIA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

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

AUTOR

José Luis Calero Trujillo.
C.C. 0602613622

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: “El desconocimiento de los juegos tradicionales y su incidencia en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en el Tercer Año de Educación Básica de la Escuela Ángel de la Guarda de la ciudad de Quito durante el periodo escolar 2009-2010”. Presentado por el Sr. JOSÉ LUIS CALERO TRUJILLO, egresado de la Carrera de Cultura Física, promoción: Marzo-Agosto 2009, una vez revisado el Trabajo de Graduación o Titulación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

.....

MIEMBRO

Lcda. MSc. Gaviño Noemy Hortencia

.....

MIEMBRO

Ing. MSc. Vásquez Marcia

DEDICATORIA

A la niñez y juventud ecuatoriana que con su trabajo diario, esfuerzo y sacrificio harán del Ecuador un país grande en el campo deportivo y porque estamos conciente que existe el potencial humano necesario para hacerlo, depende de nosotros quienes somos sus guías para lograrlo.

A Dios que hace que todo esto sea posible, por que su grandeza es nuestra luz para encontrar el camino correcto de superación y triunfo.

A mis padres y hermanos que han sido el motor constante para salir adelante en los momentos difíciles, que con su ejemplo y amor me han orientado por el sendero del saber.

A mí querida esposa que es el pilar fundamental en mi vida, la que me ha apoyado en todo momento.

A mis hijos, que son sin duda el verdadero impulso para seguir adelante en el trajinar de la vida.

AGRADECIMIENTO

"No dejamos de jugar porque envejecemos;
Envejecemos porque dejamos de jugar"

George Bernard Shaw

A todas y cada una de las personas que han colaborado de una u otra manera para la consecución de este trabajo.

Especialmente a mi Director de trabajo de investigación Dr. Jaime Punina, quien con sus conocimientos y paciencia me han orientado, dándome las pautas para conseguir un trabajo de calidad.

A todos los profesores de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Cultura Física quienes han depositado en mí su cúmulo de saber, lo que ha permitido cimentar las bases de este trabajo.

A mi familia, pilar fundamental de mi existencia, esencia misma del amor expresado en su ayuda, cuidado, dedicación y fortaleza diaria. Por que con ello han demostrado su confianza en mí.

A la Unidad Educativa Ángel de la Guarda que han apoyado este proyecto, confiando siempre en que los resultados sean los esperados. A sus estudiantes de tercer año Educación Básica que han sido el objeto de estudio.

ÍNDICE GENERAL

A. PAGINAS PRELIMINARES	PÁGINA
PORTADA.....	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	ii
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN POR LA COMISIÓN.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii

B. TEXTO

INTRODUCCIÓN.....	1
--------------------------	----------

CAPITULO I.

EL PROBLEMA

1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.1.1 Contextualización Macro.....	3
1.2.1.2 Contextualización Meso.....	4
1.2.1.3 Contextualización Micro.....	5
1.2.2 Análisis crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	8
1.2.4 Formulación del problema.....	9

1.2.5	Interrogantes (subproblemas).....	9
1.2.6	Delimitación del objeto de investigación.....	10
1.3.	Justificación.....	10
1.4.	Objetivos.....	11
1.4.1.	Objetivos generales.....	11
1.4.2.	Objetivos específicos.....	11

CAPITULO II.

EL MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes investigativos.....	13
2.2	Fundamentación filosófica.....	14
2.3	Fundamentación legal.....	15
2.4	Categorías fundamentales.....	20
2.4.1	Red de inclusiones.....	20
2.5	Hipótesis.....	48
2.6	Señalamiento de variables.....	48
2.6.1	Variable independiente.....	48
2.6.2	Variable dependiente.....	48

CAPITULO III.

MARCO METODOLÓGICO

3.1	Modalidad básica de investigación.....	49
3.2	Nivel o tipo de investigación.....	50
3.3	Población y muestra.....	50
3.3.1	Declaración de la técnica de muestra aplicada.....	51
3.4	Operacionalización de variables.....	52
3.4.1	Variable independiente.....	52
3.4.2	Variable dependiente.....	53
3.5	Plan de recolección de información.....	54

3.6	Plan de procesamiento de la información.....	55
-----	--	----

CAPITULO IV.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Análisis de los resultados.....	56
4.2	Interpretación de datos.....	56
4.3	Verificación de hipótesis.....	69

CAPITULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1	Conclusiones.....	42
5.2	Recomendaciones.....	73

CAPITULO VI.

PROPUESTA

6.1	Datos informativos.....	75
6.2	Antecedentes de la propuesta.....	75
6.3	Justificación.....	76
6.4	Objetivos.....	77
6.4.1	Generales.....	77
6.4.2	Específicos.....	77
6.5	Análisis de factibilidad.....	78
6.6	Fundamentación.....	78
6.7	Metodología modelo operativo.....	95
6.8	Administración.....	96
6.9	Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.....	97

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía.....	98
-------------------	----

ANEXOS

Anexo N. 1 Encuesta a docentes.....	99
Anexo N. 2 Encuesta a estudiantes.....	100

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N. 1 Población y muestra.....	51
Cuadro N. 2 Variable independiente.....	52
Cuadro N. 3 Variable dependiente.....	53
Cuadro N. 4 Plan de recolección de la información.....	54
Cuadro N. 5 Encuesta al docente.....	56
Cuadro N. 6 Encuesta al docente.....	57
Cuadro N. 7 Encuesta al docente.....	58
Cuadro N. 8 Encuesta al docente.....	59
Cuadro N. 9 Encuesta al docente.....	60
Cuadro N. 10 Encuesta al docente.....	61
Cuadro N. 11 Encuesta a estudiante.....	62
Cuadro N. 12 Encuesta a estudiante.....	63
Cuadro N. 13 Encuesta a estudiante.....	64
Cuadro N. 14 Encuesta a estudiante.....	65
Cuadro N. 15 Encuesta a estudiante.....	66
Cuadro N. 16 Encuesta a estudiante.....	67
Cuadro N. 17 Encuesta a estudiante.....	68
Cuadro N. 18 Frecuencias observadas.....	69
Cuadro N. 19 Frecuencias esperadas.....	70
Cuadro N. 20 Calculo del chi cuadrado.....	70
Cuadro N. 21 Componente curricular.....	83
Cuadro N. 22 Matriz de destrezas.....	84
Cuadro N. 23 Matriz de contenidos.....	85
Cuadro N. 24 Ejemplo de plan de clase.....	89
Cuadro N. 25 Rutina de estimulación fisiológica.....	90
Cuadro N. 26 Modelo operativo.....	95
Cuadro N. 27 Administración de la propuesta.....	96
Cuadro N. 28 Monitoreo y evaluación de la propuesta.....	97

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico N. 1 Árbol de problema.....	7
Grafico N. 2 Red de inclusiones.....	20
Grafico N. 3 Encuesta a docentes.....	56
Grafico N. 4 Encuesta a docentes.....	57
Grafico N. 5 Encuesta a docentes.....	58
Grafico N. 6 Encuesta a docentes.....	59
Grafico N. 7 Encuesta a docentes.....	60
Grafico N. 8 Encuesta a docentes.....	61
Grafico N. 9 Encuesta a estudiantes.....	62
Grafico N. 10 Encuesta a estudiantes.....	63
Grafico N. 11 Encuesta a estudiantes.....	64
Grafico N. 12 Encuesta a estudiantes.....	65
Grafico N. 13 Encuesta a estudiantes.....	66
Grafico N. 14 Encuesta a estudiantes.....	67
Grafico N. 15 Encuesta a estudiantes.....	68
Grafico N. 16 Representación del chi cuadrado.....	71

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “El desconocimiento de los juegos tradicionales y su incidencia en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en el tercer Año de Educación Básica de la Escuela Ángel de la Guarda de la ciudad de Quito durante el periodo escolar 2009-2010”

AUTOR: José Luis Calero

TUTORA: Lcda. Msc. Guevara Ganán Graciela Jeannette.

El trabajo realizado nos permite determinar que la institución educativa se encuentra realizando alternativas para implementar una planificación de Gestión Institucional, la misma que tiene una connotación reflexiva, participativa y humana, la misma que se ve reflejada en la escuela “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito, también se encontró facilidad para la aplicación de la encuesta la cual ha reflejado limitaciones para alcanzar la calidad deseada en cuanto al problema investigado.

Siendo este proyecto un documento que permite la participación directa del profesor de Cultura Física y de las niñas del tercer Año de Educación Básica, el mismo que ha sido elaborado para la totalidad de las niñas de III “A” como III “B”, factible ha sido generar el compromiso con la institución, ante lo cual se establece una propuesta significativa, tomando en cuenta las conclusiones y recomendaciones que servirá de apoyo para que el proyecto educativo cumpla con los objetivos para los cuales fue creado, además cabe mencionar que el docente le da poca importancia a los juegos tradicionales por lo que no aplica sus conocimientos en los mismo, la responsabilidad de

la aplicación estará a cargo de la persona proponente, como también la aceptación de parte de las autoridades de la Institución Educativa. Considero que la problemática planteada que motivo esta investigación se transformara en una oportunidad de conocimiento, fortalecimiento y calidad

INTRODUCCIÓN

Lo Juegos Tradicionales han sido relegados a un segundo plano en el ámbito deportivo por lo que se ha hecho necesario realizar una investigación, puesto que la importancia que tiene en el desarrollo normal del ser humano, permite buscar un sin fin de posibilidades de mejorarla a través de diferentes medios o métodos.

En el capítulo I, plantearemos la problemática que está sucediendo en la actualidad ya que; hay que recuperar nuestros juegos tradicionales con el fin de no perder nuestra identidad nacional y de esta manera tratar de romper la rutina de nuestros estudiantes y renovar el espíritu de aventura en el ser humano. Este proceso impulsa al ser humano a la búsqueda de la libertad, de la expresividad corporal y de la satisfacción personal sin que nadie interfiera en ella. El ser humano intenta disfrutar al máximo de los juegos para mejorar su cuerpo y su imagen.

En cuanto al Marco Teórico describiremos los antecedentes investigativos, las fundamentaciones tanto filosóficas como legales del tema a investigar, direccionaremos la investigación con la Red de Inclusiones, para mayor facilidad de la investigación señalaremos las Variables y por ultimo plantearemos la Hipótesis. Estos pasos nos permitirán el acceso a las actividades físicas alternativas con una dimensión recreativa importante.

En cuanto a la Metodología se realizara una investigación de Campo, Exploratoria y descriptiva, de esta manera recuperar nuestros juegos tradicionales con la aplicación del aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas organizadas, y así renovar nuestros conocimientos y de las futuras generaciones.

El Análisis e Interpretación de los resultados deberán estar acorde con las encuestas realizadas al Profesor y Niñas de la escuela, mediante la elaboración de cuadros estadísticos.

En conclusión, los Juegos Tradicionales, su conocimiento y su práctica, puede ayudarnos a todos a comprender y mejorar las relaciones con nosotros mismos, con los objetos y con las personas que nos rodean. Por lo tanto permite que esta actividad se globalice en el Ecuador, principalmente en la infancia. Los juegos tradicionales pueden aplicarse como instrumento educativo para conducir al niño hacia la autonomía y la formación de su personalidad a través de un proceso ordenado.

Para la elaboración de la Propuesta observaremos cual es la causa fundamental para que los juegos estén desapareciendo, y proporcionaremos una posible solución como es: mediante el aprendizaje significativo podremos realizar actividades lúdicas antes, durante y después de la actividad física, tratando así de que los juegos tradicionales se conserven como una técnica que se aplica, y no solo como un conocimiento que se adquiere.

La integración escolar que se produce en el país, a través de la reforma curricular determina a los Juegos Tradicionales como una necesidad especial que los niños necesitan. Siempre que sea posible, la respuesta educativa se proporcionará en el marco de los primeros años escolares, respetando las diferencias individuales, pero partiendo del principio de que cualquier niño es educable.

Fruto de este interés creciente, se ha dado la posibilidad de experimentar con diferentes actividades físicas alternativas que han venido ampliando la oferta deportiva, como consecuencia de una sociedad constantemente cambiante y receptiva al fenómeno deportivo.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA.-

El desconocimiento de los juegos tradicionales y su incidencia en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en las estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la escuela Ángel de la Guarda de la ciudad de Quito durante el periodo escolar 2009-2010.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.-

1.2.1. Contextualización

➤ Contextualización Macro:

La influencia de los adelantos tecnológicos a nivel mundial ha ocasionado el desconocimiento de los juegos tradicionales y populares, en la mayoría de los pueblos, niños y adolescentes, debido a la importancia que tiene este tipo de actividad para el desarrollo normal del ser humano, se ha hecho imperioso buscar una solución para poder recuperar las tradiciones y cultura de los pueblos en todo el mundo.

Cuando la cultura occidental ha implantado la competitividad para que el individualismo y la prepotencia den lugar a la supremacía de pocos sobre muchos, donde hay un solo ganador y muchos perdedores; resulta conveniente gestar oportunidades para la formación de los individuos desde su niñez, con principios que les permitan reconocer al que por diferencia de actitud, capacidad física, mental y esfuerzo, logra triunfar sin dejar de colaborar con sus pares para que sea el colectivo el que gane.

La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar.

Piaget dice: "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez."

No está por demás mencionar las repercusiones del juego en el desarrollo integral del niño, se considera que los juegos posibilitan desarrollar un conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

El "juego" posibilita dar sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje, principalmente a lo que atañe a la presentación de las materias y a la elaboración de las mismas. Visto de esta manera, es posible proponer al juego como el medio unificador de técnicas y contenidos que nos lleva a lograr el aprendizaje de la "lógica de las cosas".

El juego puede ser usado como método de enseñanza (el maestro guía el juego) y como método de aprendizaje (el alumno participa jugando en su aprendizaje).

➤ **Contextualización Meso:**

Nuestros pueblos han creado juegos comunitarios y/o cooperativos, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social.

- Es que los juegos tradicionales y populares la gente juega con los demás y no contra los demás
- Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.
- Se busca la participación de todos.
- Se da importancia a las metas colectivas, y no a las metas individuales.
- Se procura la colaboración y el aporte de todos.
- Se busca eliminar la agresión física contra los demás.

- Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos, destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas, entre grupos diferenciados en edad y género.

En el caso de Ecuador entre otros tenemos: las bolas (la macateta, la bomba, el pique, los hoyos, los pepos), el nombre con el balón, adivina adivina mi personaje, los piropos, los trompos, la rayuela, las ruedas, las flechas, sin que te roce, las cometas, los zancos, los aviones, torneo de cintas, palo encebado, las ollitas encantadas, la sogá, la pájara pinta, el florón, la ronda, el ratón ratón, los zancos, las ollitas y otros más.

Se debe contemplar también que los juegos son la expresión fiel de las culturas en las que se desarrollan.

➤ **Contextualización Micro:**

La ciudad de Quito inmerso también en la globalización, ha permitido que los juegos electrónico y maquinas reemplacen a los juegos tradicionales y populares, disminuyendo las actividades lúdicas y psico-motrices del niño, ahondando mas el problema por la falta de actividad física y mala alimentación llevando a los niños a ser sedentaria, deteriorándose la salud paulatinamente.

En este contexto están las niñas de la escuela “Ángel de la guarda de la ciudad de Quito” las mismas que influenciadas por estos adelantos tecnológicos pasan la mayor parte de su tiempo libre tras un computador provocando un cambio rotundo y un deterioro del aparato locomotor produciendo enfermedades en las articulaciones, obesidad y lo que es mas perdiendo nuestras costumbres como son los juegos tradicionales.

La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva entre padres.

En la actualidad, cuando la realidad del niño es tan compleja, el juego como parte de su vida puede ser el medio que lo acerque en forma positiva a los nuevos paradigmas y situaciones del contexto en que se desarrolla y se forma como ciudadano, en forma amena e interesante.

Quienes estamos conscientes del contexto competitivo en el que vivimos, y pretendemos una situación social en la que se valore la disposición hacia la convivencia, la tolerancia, la gestión en colectivo bajo principios solidarios, tendremos un magnífico recurso y oportunidad mediante la recuperación y promoción de los juegos tradicionales populares, para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identitaria de los niños y adolescentes, además de llenar un vacío en el campo educativo donde no existen mayores realizaciones estructuradas e institucionalizadas para el aprovechamiento del patrimonio cultural intangible.

1.2.2. Análisis crítico.

Entendiéndose por desconocimiento de los juegos tradicionales a la pérdida de nuestra cultura y tradiciones ancestrales los cuales han pasado de generación a generación, pero en los últimos años se ha incrementado mas y mas esta perdida debido al incremento de los adelantos tecnológicos, video juegos, despreocupación de las autoridades de las escuelas y la mala planificación de la cultura física, provocando perdida de identidad cultural, perdida de nuestras tradiciones, movimientos motores defectuosos, problemas familiares y lo que es mas la pérdida del autoestima en el estudiante, por tal razón esta investigación va dirigido a las niñas del III Año de Educación Básica de la Escuela “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito en donde se ha palpado el desconocimiento de nuestra cultura e identidad y de esta forma rescatar lo poco que nos queda de nuestras tradiciones. .

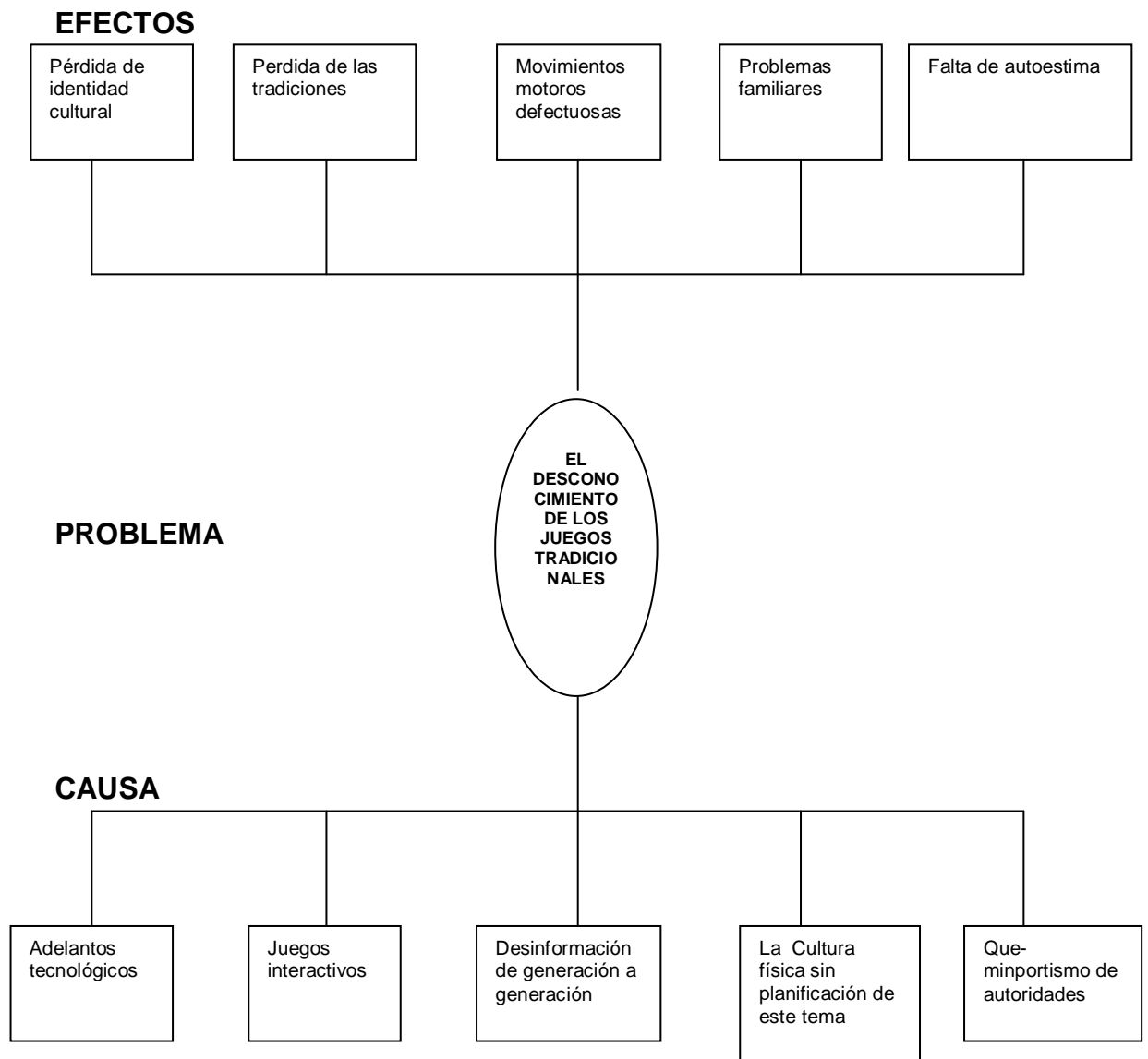


GRAFICO N. 1 Árbol del problema

Elaborado por: Luis Calero

1.2.3. Prognosis.

Tomando en cuenta los diferentes problemas que se producen en la niñez, siendo uno de ellos el desconocimiento de los juegos tradicionales, se hace menester la búsqueda de posibles soluciones que permitirán mejorar el proceso de desarrollo corporal y psíquico del niño.

Es así que se ha evidenciado en la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda”, deficiencias en el conocimiento integral de nuestras costumbres y tradiciones, ocasionando problemas posteriores en los estudiantes como es la falta de identidad cultural y problemas motores en la bio-mecánica del cuerpo ya que no poseen un correcto desarrollo de su motricidad.

Haciendo un análisis profundo de cual debe ser el sistema para evitar el desconocimiento de los juegos tradicionales es preciso desarrollar en el estudiante el aprendizaje significativo de la actividad lúdica organizada en ejercicios adaptados para el grupo experimental y así lograr el objetivo deseado.

Las Actividades Lúdicas Físicas Alternativas, sistemas de ejercicios con elementos motivacionales auxiliares, basados en estímulos que involucran la parte verbal con la expresión corporal; está cada vez más estrechamente relacionada entre lo físico y lo psíquico que por medio de sus innovaciones y variedad permite ser aplicable a diferentes niveles y personas.

En los lugares que se practican los juegos tradicionales se ha observado que sus rutinas ayudan a mejorar la motricidad de quienes la practican, por lo que se ha creído conveniente emplearla para desarrollar el presente trabajo investigativo.

Existen muchos factores externos como son los avances tecnológicos, maquinas electrónicas y video juegos que causan en los estudiantes

problemas en su motricidad, factores que en muchas ocasiones no se les ha dado la debida importancia, ni un estudio minucioso que logre determinar las causas y sus posibles soluciones.

Este estudio pretende entenderlos y darles solución a través del aprendizaje significativo de la actividad lúdica organizada, lo cual motivará en el estudiante la práctica constante del deporte, permitirá que conozca nuestras tradiciones y costumbre y disminuirá los problemas articulares por no mantener el cuerpo en constante movimiento.

Así el conocimiento de nuestros juegos tradicionales permanecerá de generación en generación permitiendo que el niño exprese sus sentimientos y pensamientos en todos sus niveles a cada uno de los seres que forman parte de una sociedad.

Todos los planteamientos que se apliquen permitirán alcanzar los objetivos que se propone en esta investigación.

1.2.4. Formulación del problema:

¿Incide el desconocimiento de los juegos tradicionales en los aprendizajes significativos de las actividades lúdicas organizadas en las estudiantes del Tercer año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito durante el periodo escolar 2009-2010?

1.2.5. Interrogantes (subproblemas).-

- ¿Cómo afectaría el desconocimiento de nuestros Juegos Tradicionales en las niñas del III Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito a futuro?

- ¿Considera necesario profundizar el Aprendizaje Significativo mediante actividades lúdicas organizadas para un mejor desarrollo motriz y psicológico de las niñas del III Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito?
- ¿Es aconsejable incrementar en la planificación diaria del Docente la elaboración de Planes de Clase específicos sobre juegos tradicionales, como modelo educativo alternativo, para alcanzar un aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas organizadas en las niñas del III Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.-

- **Delimitacion espacial:**

El presente trabajo de investigación se realizará en la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda”, la cual favorece a las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de esta escuela ubicada en la ciudad de Quito Provincia de Pichincha.

- **Delimitacion temporal:**

Se realizará durante el periodo escolar 2009-2010

1.3. JUSTIFICACIÓN.-

Tomando en cuenta los diferentes problemas que se producen en la niñez, siendo uno de ellos el desconocimiento de los juegos tradicionales, se hace necesaria la búsqueda de posibles soluciones que permitirán mejorar el proceso de desarrollo psíquico de los estudiantes.

Es así que se ha evidenciado en la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda” de mujeres, deficiencias en el conocimiento de nuestra cultura y en especial de los juegos tradicionales como proceso de desarrollo integral, ocasionando problemas como la perdida de identidad cultural, baja auto-estima y

deficientes movimientos motores, por lo que se ha podido observar la falta de coordinación, flexibilidad, ubicación témporo – espacial, equilibrio, y varias capacidades, destrezas y habilidades que se necesitan incrementar en esta edad.

Haciendo un análisis profundo de cual debe ser el sistema de aprendizaje para desarrollar estas capacidades, destrezas y habilidades en las niñas, se ha tomado en cuenta las actividades lúdicas organizadas, que por medio de su sistema de juegos podremos alcanzar el objetivo principal deseado.

Durante la actividad física se podrá incrementar los juegos tradicionales los mismos que son numerosos y variados que nos permitirán desarrollar el espíritu de compañerismo, amistad e igualdad entre todos los estudiantes.

El resultado de este trabajo obligara a asumir un criterio de responsabilidad en la tetralogía educativa y de esta manera podremos evitar la perdida de nuestras costumbres ya que nuestros niños son los futuros portadores de la misma.

1.4. OBJETIVOS.-

1.4.1. Generales.-

- Aplicar un programa de actividades físicas alternativas que involucre los Juegos Tradicionales, con el fin de mejorar los aprendizajes significativos mediante actividades lúdicas organizadas en el periodo escolar 2009 – 2010.

1.4.2. Específicos.-

- Aplicar los juegos tradicionales como modelo educativo alternativo en las niñas de III año de Educación de Básico de la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito.

- Determinar el grado de incidencia del Aprendizaje Significativo mediante actividades lúdicas organizadas para un mejor desarrollo psico-motriz, en las niñas del III año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito.
- Plantear el manejo y uso en la Planificación diaria del Docente los Planes de Clase específicos sobre Juegos Tradicionales para mejorar los aprendizajes significativos mediante actividades lúdicas organizadas en las niñas del III año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.-

Al no existir una investigación de este tipo en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación carrera de Cultura Física, de la UTA, que presente los resultados de un estudio realizado; es muy importante incursionar en la investigación sobre el desconocimiento de los juegos tradicionales y como incide en los aprendizajes significativos de la actividad lúdica organizada, buscando minimizar y si es posible dar solución a los innumerables problemas que se presentan en la niñez, obviamente, apoyándose en teorías científicas del deporte y cultura aplicables a esta edad.

La Cultura en si siempre ha sido objeto de estudio de muchos investigadores, puesto que la importancia que tiene en el desarrollo normal del ser humano, permite buscar un sin fin de posibilidades de mantener las mismas a través de diferentes medios o métodos.

Pero muy poca importancia se ha dado a la investigación de los JUEGOS TRADICIONALES los que han ido desapareciendo de poco en poco, inclusive en la actualidad muchos niños no conocen los juegos que realizaban nuestros padres y abuelos, por lo que la promoción educativa del aprendizaje de los juegos tradicionales se hace necesario en los primeros años de Educación Básica, partiendo del principio de que cualquier niño entenderá, reconocerá y aprenderá lo hermoso de nuestras tradiciones y costumbres.

En la actualidad hay una recuperación del ocio, de vivir sin presión y adoptar como juegos los exportados de otros países con la ayuda de la tecnología.

En conclusión, nuestros juegos tradicionales, su conocimiento y su práctica, muy poco han sido difundidos y divulgados en la Escuela “Ángel de la Guarda” por lo que esta investigación será la pionera para recuperar los mismos, y así podrán ayudarnos a todos a comprender y mejorar las relaciones con nosotros mismos, con nuestro pasado, con los objetos y con las personas que nos rodean. Por lo tanto permitirá que nuestra Cultura permanezca por siempre en el hombre ecuatoriano.

Los juegos tradicionales son algo más que una técnica que se aplica, algo más que un conocimiento que se adquiere. Son las raíces mismas de nuestros antepasados expresadas en una forma de entender las cosas que se vive, que se siente, que se experimenta, y que nos sitúa en la época en la que los juegos fueron creados.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.-

Para el presente proyecto de investigación desarrollare un análisis crítico basado en la filosofía de Kant que tiene un nivel destacado en la modernidad, sobre todo en el plano de la concepción que tiene del mundo, en la que quería plasmar la necesidad de que la razón fuese la misma para todos los hombres, se basa en una contemplación de los fenómenos sin quedarse en la simple observación, sino en aclarar POR QUÉ tal o cuál fenómeno se da, es pues EMPIRISMO y RACIONALISMO radicales, Kant no quería exigir que todos los hombres pensarán lo mismo sobre todas las cosas, sino que, pudieran comunicarlo a los demás con la finalidad de que lo comprobasen, lo expusiesen a crítica y lo perfeccionasen. Nadie podría decir que es racional lo que él piensa si todos los demás piensan lo contrario. Nadie podría decir que algo es su derecho a una cosa o a una acción si todos los demás creen que no lo es.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.-

En la política cultural y educativa vigente en el país, se plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.

De manera específica la Ley de Educación contempla:

CAPITULO II, PRINCIPIOS Y FINES:

Art. 3 LITERAL “b”: “Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

La pertinencia de este enfoque, se refuerza si consideramos –además que la Declaración de los Derechos de los Niños;

Artículo 7, estipula:

“El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

Resumen de algunos de los artículos de la Convención sobre los Derechos del Niño, elaborado por el Programa Muchacho Trabajador – PMT del Banco Central del Ecuador (1990).

DERECHO A

Derecho: A la vida, a un nombre y a una nacionalidad.

Responsabilidad: Siento orgullo de la cultura y diversidad de mi país, por eso amo mi nacionalidad Ecuatoriana.

DERECHO E

Derecho: A estudiar y jugar.

Responsabilidad: Hago mis tareas, participo en clases y aprendo algo nuevo cada día.

Responsabilidad: Respeto las reglas de los juegos; si pierdo, acepto, y dejo de jugar cuando tengo otras responsabilidades.

DERECHO F

Derecho: A conocer y amar a nuestra Patria y nuestra Historia.

Responsabilidad: Debo conocer y amar mí Patria y aportar en la construcción de su Historia.

DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DEL NIÑO EN EL DEPORTE

Si cada escuela o cada rincón donde existan actividades de niños en los deportes deberíamos declarar los derechos del niño para la práctica de los mismos.

Declaración de los Derechos del Niño en los Deportes

El niño tiene derecho a:

1. Practicar deportes.
2. Divertirse y a jugar como un niño.
3. Disfrutar de un ambiente sano.
4. Recibir un trato digno.
5. Recibir entrenamiento y estar rodeado de personas competentes.
6. Que los entrenamientos se adapten a ritmos individuales.

7. Competir con otro que tenga las mismas probabilidades de éxito.
8. Participar en competencias adaptadas a su edad.
9. Practicar en condiciones de seguridad.
10. Disponer de tiempo de descanso.
11. El derecho a no ser campeón... y a serlo.

- **Practicar deportes.**- Los barrios, ciudadelas o comunidades del Ecuador podrían proporcionar parques o campos deportivos para que el niño pueda practicar los deportes de su preferencia o a su elección. Esto lograría formación de un atleta desde sus inicios.
- **Divertirse y jugar como un niño.**- Este es un llamado a todos los entrenadores, profesores y padres de familia cuyas primeras enseñanzas dependen de ellos que en la introducción de un deporte o en la práctica de la misma incluya la disciplina, su aplicación debe ser de manera divertida acorde a la edad de los chicos.
- **Disfrutar de un ambiente sano.**- El entorno del niño en su comunidad tiene que ser en áreas que no representen peligro para su integridad física durante la práctica deportiva o en su entorno es decir el derecho del niño de querer hacer deporte no puede representar un peligro a su integridad física o de sus allegados.
- **Recibir un trato digno.**- Las condiciones en que ellos tienen derecho a practicar los deportes debe estar rodeado de armonía y de complacencia tanto en el entorno, en el trato de los profesores, entrenadores y padres de familia.
- **Recibir entrenamiento, rodeado de personas competentes.**- Es importante que desde temprana edad los niños reciban el conocimiento de personas competentes capacitadas para enseñar técnicamente las bondades de las disciplinas deportivas para el buen

desenvolvimiento del futuro atlético. Por lo general se tiene la idea equivocada de que mejor entrenador o profesor de una disciplina deportiva tiene que ser para los atletas formados de élite y se delega aprendices para que se hagan cargo de la niñez cuando la experiencia demuestra que el perfeccionamiento de la técnica a temprana edad desarrolla atletas de élite con técnicas depuradas que no necesitan ser corregidas con el tiempo.

- **Que los entrenamientos se adapten a ritmos individuales.-** Además de ser importante a los niños se los agrupe por categorías, es decir entre chicos de la misma edad, no se puede discriminar a los novatos o niños que recién empiezan en los deportes ubicándolos con niños de mayor experiencia creándoles frustración y desinterés en el deporte, por eso es importante que a los novatos se los trate como novatos hasta que cojan su ritmo acorde a su edad y al resto de chicos ya más experimentados continúen en su categoría hasta alcanzar el éxito deseado en diferentes etapas de su carrera deportiva.
- **Competir con otros que tengan la misma capacidad de éxito.-** En muchos deportes existe la categoría novatos para todas las competencias o categorías por edades es importante que se respete esa falta de experiencia en los chicos para irlos puliendo y nivelarlos con los más avanzados.
- **Participar en competencias adaptadas a su edad.-** La estructura de las reglas de los deportes es para atletas adultos lo que implica que en muchos deportes ejemplo básquet, voleibol, fútbol y otros habrá que disminuir las dimensiones de las canchas u obstáculos para que los niños se adapten a la práctica deportiva y la competencia sea armoniosa acorde a su edad.

- **Practicar en condiciones de seguridad.**- Los campos deportivos deben estar ubicados en zonas seguras y protegidas de los peligros que puedan representar la delincuencia común, no solo esto sino seguridad para la práctica (evitar golpes o lesiones).

- **Disponer de tiempo de descanso.**- La práctica de los deportes requiere de disciplina y horarios de entrenamiento, de igual manera el niño debe tener su tiempo de descanso o de distracción que vaya acorde a su edad ejemplo un niño de temprana edad pudiera estar prefiriendo ir a un cumpleaños un día viernes por la tarde que a su compromiso de entrenamiento en el campo de juego los entrenadores, profesores o padres de familia deben entender la necesidad de distracción y descanso del niño.

- **El derecho a no ser campeón.... Y a serlo.**- La niñez realiza deporte para divertirse y jugar, ellos poco entienden el significado que los adultos le queremos dar a un campeonato por lo tanto no deben sentir la presión que se les pone para que sean campeones su derecho no es de ser campeón pero tampoco le podemos negar si son campeones que respetar a la niñez apoyándolo para la práctica deportiva que es lo fundamental.

2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES.-

2.4.1. RED DE INCLUSIONES

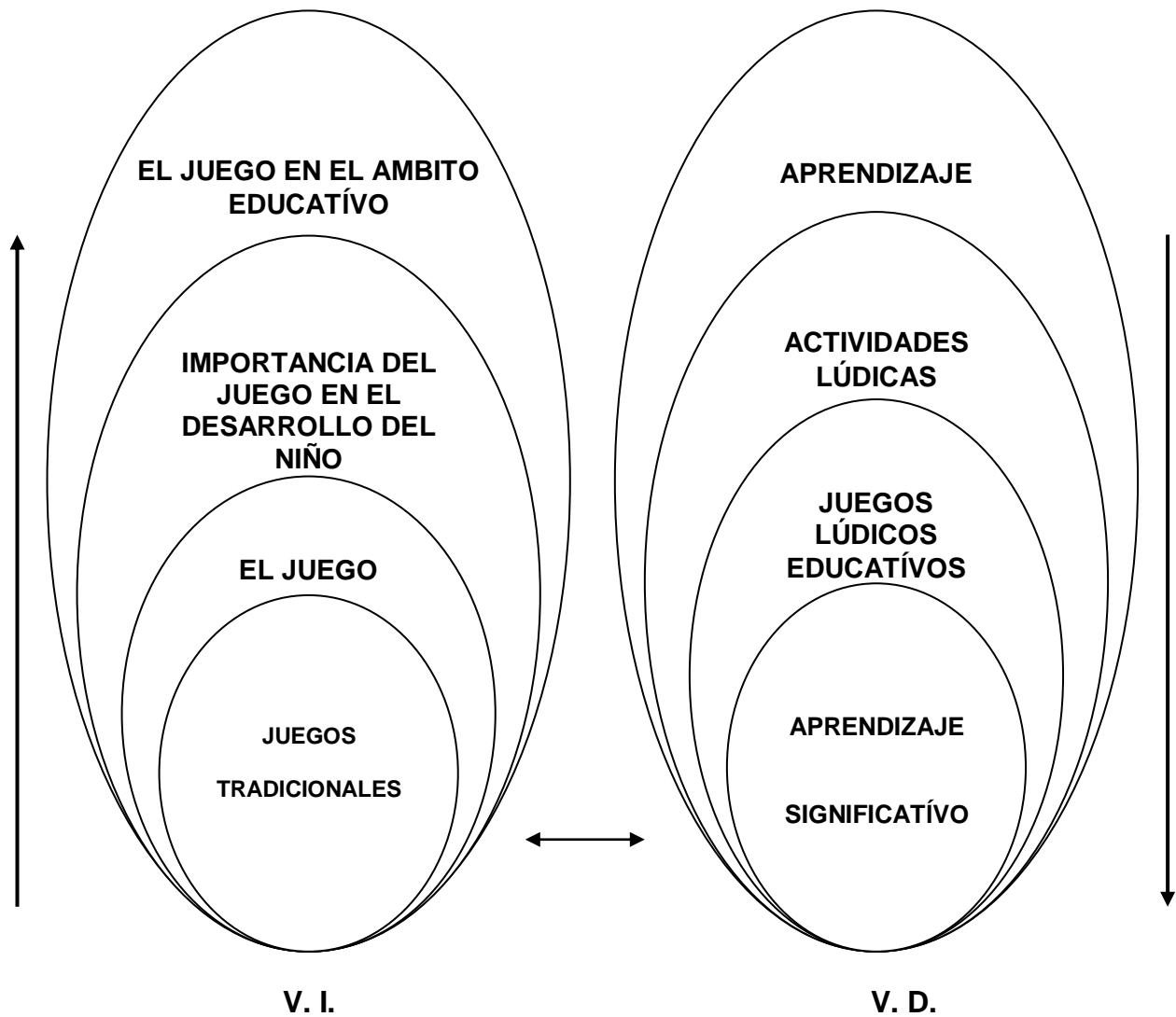


GRAFICO N.2 Red de Inclusiones

Elaborado por: Luis Calero

➤ **VARIABLE INDEPENDIENTE:**

Juegos Tradicionales

JUEGOS TRADICIONALES

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería

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

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

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

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

juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

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

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

Podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes, muy ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos

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

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

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego.

Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

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

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que el desarrollo de los mismos se los realiza mediante, canciones que en sus letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprendan al mismo tiempo que se divierten.

Características de los juegos tradicionales

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

ALGUNOS JUEGOS TRADICIONALES:

LAS BOLAS

Las Bolas, son un juego tradicional que se practica hasta nuestros días, son muy consistentes, de cristal, vistosas y muchas tienen colores.

Existen varios juegos, como por ejemplo: la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, la macateta, el tingue, y otros tantos que se inventan los jugadores de acuerdo a la ocasión y al número de participantes.

La bomba

Juego practicado por los niños y jóvenes. Consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

El pique

Consistía en tratar de topar las bolas durante el trayecto de las mismas, las que eran impulsadas al golpear en la pared de las veredas de piedra por donde bajaban las bolas. Ganaba el juego cada vez que se topaba la bola del otro participante y también si esta salía de la vereda.

Los hoyos

Este juego consistía en hacer un pequeño surco ondulado o serpenteado, en el suelo y con hoyos intercalados a cierta distancia. La línea o raya (en forma de canal), se la podía hacer con ciertas curvas o en forma de churo y a una distancia a convenir entre los participantes. Los jugadores tenían que tingar con el dedo pulgar para impulsar la bola y tratar de ir avanzando. Cada impulso o turno se intercalaba con el compañero.

La macateta y los pepos

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

"Los muchachos nos llenábamos los bolsillos del pantalón con tantas bolas que muchas veces se nos rompían"

Fuente:

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=957>

ADIVINA, ADIVINA MI PERSONAJE

Procedimiento:

- Un alumno/a piensa en un personaje famoso (de la tele, del cine, de ficción, de la literatura o de cualquier otro ámbito).
- Los demás compañeros deben adivinarlo haciendo distintas preguntas: ¿es un animal?, ¿es un hombre?, ¿tiene el pelo largo?, ¿es español?, ¿es un niño/a?...
- El alumno que piensa en el personaje solo puede responder a estas preguntas con los monosílabos “sí” o “no”.
- Para nuestros alumnos/as más pequeños habrá que proporcionarles unas directrices, por ejemplo, en lugar que ellos piensen en un personaje, les daremos a elegir unos papelitos donde se presentará el personaje, que lógicamente deberá ser conocido por el niño/a además de unas pistas para que le sea más fácil describirlo

Fuente:

http://www.primaria.profes.net/archivo2.asp?id_contenido=40397

LAS COMETAS

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

Los niños y jóvenes se esmeraban en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado

- Sigse o el carrizo para su armazón;
- El papel cometa, de empaque o papel periódico;
- Tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.

Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualesquier otro pegamento). La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón

para hacerlas volar. Grandes alturas alcanzaban las cometas, a veces el viento era tan fuerte que las cometas se enredaban en los cables de luz. Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños.

Fuente:

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=968>

EL NOMBRE CON EL BALÓN

Nos ponemos en círculo sentadas en el suelo. Una pasa el balón a otra rodando por el suelo diciendo su propio nombre.

Quien recibe el balón continúa con el ejercicio.

Cada persona pasa el balón sólo una vez a una persona y se fijará muy bien a quién se lo pasó porque una vez que todas han pasado y recibido el balón habremos de cambiarnos de lugar de manera que tenemos a nuestro lado derecho a la persona a la que hemos pasado el balón.

Pasarlo con el pie también.

Explicamos quienes somos y qué vamos a hacer. Les explicamos que queremos trabajar la educación corporal, la lúdica pero que queremos hacer hincapié especialmente en la cooperación de manera que todas ganan en las actividades y no dejamos a nadie fuera.

Fuente:

<http://www.lacoctelera.com/myfiles/deportescooperativosyeducacionfi/Segundo-DE-PRIMARIEF- A.doc>

EL TREN CIEGO

Se harán equipos de 8 a 10 jugadores, que formarán hileras colocando las manos sobre los hombros del compañero/a delantero.

Todos cerrarán los ojos menos el último que deberá guiar el tren mediante presiones en los hombros que serán transmitidas de uno a otro hasta el primero.

Fuente:

<http://www.deporteyescuela.com.ar/jefi.htm>

EL PALO ENCEBADO

Atracción popular, juego apetecido por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos era uno de los eventos de gran concurrencia.

El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

En la cima del palo se colocaban variados premios, que debían ser cogidos al menos uno por el participante. Como era tan difícil el trepar al palo, los participantes esperaban que los primeros hicieren el intento para que con el tiempo se fuese limpiando la grasa.

Fuente:

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=972>

LOS TROMPOS

Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

Algunas personas adornaban a los trompos con clavos pequeños y chinchas a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento.

El juego se completaba con una bola del mismo material cubierta con lata para que dure más. Se lo hacía bailar con una piola o guato. "Se cogía con la mano y tas, un certero golpe a la bola para que ruede lo más lejos posible y así ganar el partido".

Fuente:

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=960>

LA RAYUELA

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza. Había distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se jugaba saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial...

Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro, desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones, se lanzaba la ficha de una distancia de siete a diez pasos

Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, se marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo. De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego al contrario

Otras clases de rayuela eran EL AVION, EL GATO, EL CUIQUILLO, este último, era muy difícil, por tener sus cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía que ser un equilibrista para no pisar la raya, ya que de hacerlo perdía el juego y debía comenzar nuevamente.

LA RUEDA

Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizaba material de neumáticos viejos y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor. Estas ruedas costaban desde un real hasta a cincuenta centavos, dependiendo del tamaño y grosor. Había una gran demanda pues niños y jóvenes utilizaban para ir corriendo de un lugar a otro. Para impulsarla y que vaya rodando por las calles, se utilizaba la mano o un palo en forma de horcón en un extremo, esa era la parte que empujaba a la rueda.

Había tanta creatividad que algunos niños y jóvenes decoraban sus ruedas con colores o hacían cortes alrededor de la llanta (parte externa) pintándolas con varios colores para identificarlas.

LOS AVIONES

Consistía en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas eran las formas, tamaños y modelos de los aviones.

Algunos los hacían de un solo papel, mientras que otros los hacían de dos piezas que se las unían en la partes de las alas. En ambos casos, la habilidad de quienes los hacían era lo más importante

Solo volaban con el impulso que se les daba con las manos hacía arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba, en especial a las novias cuando queríamos comunicarnos con ellas.

El avión tenía el sello original de cada uno de los fabricantes.

TORNEO DE CINTAS

Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.

Las plazas, los espacios grandes, los parques eran por lo general los sitios escogidos para este evento popular, dando cierta peculiaridad y un colorido especial.

Los participantes tenían que insertar la punta del lápiz en la argolla que colgaba en una cuerda donde estaban todos los premios que generalmente eran las corbatas.

LOS ZANCOS

Juego muy practicado, no era otra cosa que dos palos de alguna escoba vieja, con dos tiras de madera o palos cortados de eucalipto que se los colocaba en las partes de abajo, a una altura de medio metro, sujetos con clavos y alambre, estos eran los soportes para pisar y poder caminar. Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio

para no caerse. Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas. "Los más duchos aumentaban la altura de sus zancos".

Actualmente los zancos han logrado tanta popularidad que podemos verlos Trabajando en programas deportivos, culturales y en actividades sociales.

LAS OLLITAS

El juego de las OLLITAS consistía en balancear a una persona que se ponía en posición de cunclillas, dos personas se sujetaban las manos haciendo una especie de sillita, entonces balanceaban a un tercero, cantando los meses del año (enero, febrero, marzo, abril, mayo etc.) hasta cuando resistía la Ollita.

LA SOGA

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada, así comenzaba el juego de saltar a la sogá, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

EL JUEGO

Para muchas personas el juego es considerado como algo trivial, como una actividad que realiza el niño para "matar su tiempo" y consumir sus energías. Sin embargo, muchas investigaciones han contribuido a destacar la importancia del juego y a señalar como el juego contribuye al desarrollo ecléctico del niño. Pero definir juego no resulta fácil, ya que cada individuo trae experiencias personales que enmarcan la definición. Butler (1978) define el juego como la "tarea de los niños, es un patrón de conducta que los

niños muestran desde muy pequeños”. En otras investigaciones el juego se ha definido como el vehículo que contribuye al desarrollo óptimo del niño.

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

El aprendizaje escolar, a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede", por ello las posibilidades de aprendizaje son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

La importancia del juego en el desarrollo de las niñas es innegable, a mi entender resulta clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo. Los primeros juegos son intercambios entre personas, a veces muy sencillos pero que fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas y nos ayudan a desarrollar nuestro lenguaje a través del simbolismo, al mismo tiempo que nos ayudan a adquirir valores y formas de interacción.

Aunque en estos puntos ya nos ayudan a desarrollarnos cognitivamente más adelante con los juegos de ingenio también desarrollaremos nuestra cognición y podremos trabajar habilidades intelectuales de carácter muy relevante como la impulsividad y la planificación. Al mismo tiempo los juegos nos permiten iniciarnos en las normas, el respecto de las cuales resultara clave en nuestro desarrollo personal y sobretodo social. Tampoco podemos obviar la importancia que tiene el juego en nuestro desarrollo físico con los deportes o los juegos de acción.

EL JUEGO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

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

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

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a

algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

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

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

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

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

Recomendaciones para organizar juegos educativos

- Delimitar el aprendizaje esperado, o sea, los objetivos.
- Estudiar las metas y reglas del juego antes de su utilización.

- Preparar el material necesario en función del ambiente a utilizar, audiencia, número de participantes, escenarios, materiales, características de los participantes, tiempo, organización.
- Establecer y discutir las normas de comportamiento que regirán al grupo durante el juego.
- Elaborar los manuales que orienten la actividad tanto de los participantes como de los organizadores del juego.
- Dar las instrucciones del juego en forma breve, clara y precisa antes de iniciarlo.
- Aclarar y dar nuevas explicaciones antes, durante o después del juego, si es necesario.
- Reforzar lo aprendido a través del juego. Una manera de hacerlo es por medio de las actividades integradas que pudieran obligar a los participantes a reflexionar sobre las experiencias.
- Considerar, observar, medir y evaluar algunos rasgos de la personalidad de los jugadores que pudieran estar presentes en el desarrollo de la actividad.
- Evaluar los resultados parciales y finales en función de los aprendizajes obtenidos.

➤ **VARIABLE DEPENDIENTE:**

Aprendizaje Significativo de las actividades Lúdicas organizadas.

APRENDIZAJES

El aprendizaje depende de distintos factores, internos y externos. Los factores internos son: la concentración, que es la capacidad de la mente para controlar, dirigir y mantener la atención; la motivación, que son un conjunto de fuerzas que impulsan al individuo a alcanzar una meta determinada; la observación, que se produce cuando concentramos la atención en un objeto con la finalidad de percibir con precisión y exactitud todos sus elementos; y la memoria, que nos ayuda a conservar los hechos durante periodos de tiempo más o menos prolongados y reproducirlos en un momento determinado. Los factores externos pueden ser fisiológicos, la salud, una alimentación balanceada y el descanso son parte de este aspecto; también es importante la relajación y el ejercicio, de manifiesto en el deporte principalmente, estos aspectos pertenecen al factor psicológico; los factores sociológicos son la diversión o el entretenimiento y el último factor, el comunicativo está compuesto por la comprensión y el vocabulario que usamos.

Para que el aprendizaje sea más efectivo es necesario que nos encontremos en un ambiente adecuado sin ruidos y sin movimiento de personas, además de una buena ventilación, también es muy importante la iluminación que tengamos, es mejor cuando es natural pero también puede ser artificial, debemos tener muy en cuenta la posición que tomemos en la silla, esta tiene que ser confortable, en el escritorio debemos tener los materiales necesarios y no tiene que haber objetos que nos puedan distraer. La organización de nuestro tiempo es importante por lo que debemos crear un horario, que podamos seguir, pero este tiene que ser flexible y su objeto es facilitar y ahorrar o aprovechar el tiempo al máximo.

Para que el aprendizaje sea efectivo se debe tomar en cuenta todos estos factores y condiciones, mientras más se las aplique el resultado podrá ser mejor. Encontramos 5 etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje:

- La **Paidagogía**, estudia la educación de niños en su etapa de preescolar de 3 hasta 6 años de edad.
- La **Pedagogía** estudia la educación del niño en su etapa de Educación Básica.
- La **Hebegogía** estudia la educación del adolescente en su etapa de Educación Media y Diversificada.
- La **andragogía** estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez.
- La **Gerontogogía** estudia la educación de adultos en su tercera edad.

LÚDICO

Proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. **El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.**

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

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de

saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

Los ambientes y actividades lúdicas en los adultos, dentro de lo que se conoce como la metodología del Aprendizaje Experiencial cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante.

Qué es el juego didáctico o lúdico educativo?

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

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

todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma.

JUEGOS LÚDICOS EDUCATIVOS

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta en el aula o en áreas abiertas.

En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar los movimientos del cuerpo con una finalidad lúdico-educativa.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del estudiante, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con un grupo muy difícil.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción. Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones.

A favor de las actitudes activas encontramos los resultados que O'Connor y Seymour (1992) nos ofrecen acerca de la estimulación de la memoria, pues

recordamos un 90% de aquello que hacemos, un 10% de lo que leemos, un 20% de lo que oímos y un 30% de lo que vemos.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo no es la simple conexión de datos nuevos y antiguos, equivale a la modificación y evolución de varios tipos de información.

El aprendizaje significativo implica que los nuevos conceptos se aprenden en la medida en que otros conceptos relevantes estén adecuadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del sujeto y pueden anclarse o conectarse a los nuevos. Para ello hay que indagar en los conocimientos previos del estudiante; no se trata particularmente de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y experiencias que maneja.

Por ello, se precisan estrategias metodológicas que activen los conceptos previos, como los organizadores anticipados.

Motivar a los estudiantes es fundamental para que éstos se interesen por aprender.

Los factores afectivos explican las disposiciones actitudinales, tanto positivas como negativas hacia el aprendizaje, mejorándolo o inhibiéndolo. Para ello:

- 1) Conozca los intereses de los estudiantes.
- 2) Diseñe tareas que sean apropiadas al nivel y capacidad de cada chico.
- 3) Fomente que los estudiantes se fijen metas realistas y evalúen sus progresos proporcionándoles retroalimentación informativa acerca del grado de acercamiento a su meta.
- 4) Tome en cuenta los cambios en los patrones de motivación debidas al desarrollo y a las diferencias individuales.

Los contenidos que se van a procesar, deben presentarse estructurados y secuenciados; deben encaminarse al establecimiento de relaciones potentes entre todos los conceptos, y debe haber un sentido de aplicación de lo

conceptual a situaciones reales y cercanas al mundo experiencial del estudiante.

Para organizar dinámicamente los contenidos aprendidos, debe hacerse una estructura jerárquica donde las ideas más generales e inclusivas se sitúen en la cima y progresivamente se especifiquen en proposiciones y conceptos menos inclusivos. Para ello, se puede utilizar mapas conceptuales, dibujos, diagramas.

Es importante trabajar para que el estudiante sea crítico con su proceso cognitivo, que manifieste su disposición a analizar desde distintas perspectivas los materiales que se le presentan, a enfrentarse a ellos desde variadas ópticas, a analizarlos para atribuirles significados.

El estudiante debe cuestionarse qué es lo que quiere aprender, por qué y para qué aprenderlo.

Materiales de apoyo

Para que un material de apoyo sea significativo a la hora de aprender, se requiere que:

- 1) El material de aprendizaje posea un significado en sí mismo y sus elementos estén lógicamente relacionados y organizados.
- 2) El material resulte potencialmente significativo para el estudiante, que sirva para relacionarse con los saberes previos que están en la estructura cognitiva del estudiante.

De esta manera, para aprender un nuevo concepto, se necesita tender un puente cognitivo entre éste y alguna idea preexistente en la mente de la persona. Los organizadores anticipados, son apoyos que sirven como puentes.

Hay dos tipos de organizadores anticipados:

Comparativos, aquellos que activan los recuerdos relevantes existentes. Un ejemplo de su uso es cuando al introducir un nuevo material, se señalan diferencias y semejanzas entre lo nuevo y lo ya conocido.

Explicativos, aquellos que integran la información antigua y nueva para que los estudiantes asimilen los conocimientos. Ayudan al estudiante a aprender, especialmente cuando el tema es muy complejo.

Tipos de aprendizaje significativo

Aprendizaje de representaciones. Es el más elemental. Ocurre cuando el niño adquiere el vocabulario: primero aprende palabras que representan objetos reales (pero que tengan significado para él). Se denomina “de representaciones” porque la persona percibe y atribuye significados a determinados símbolos que expresan objetos, eventos.

Aprendizaje de conceptos.- Que se adquieren mediante dos procesos:

- 1) Formación, donde las características del concepto se obtienen a través de la experiencia directa y concreta, en sucesivas etapas de formulación y pruebas.
- 2) Asimilación, que se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues las características de los conceptos siguen definiéndose al utilizar las combinaciones disponibles.

Aprendizaje de proposiciones.- Va más allá de la simple comprensión de los conceptos. El sentido es captar el significado de ideas totales, expresadas en forma de proposiciones.

Las proposiciones implican la combinación y relación de varios conceptos que se combinando de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de éstos, produciendo un nuevo significado que se asimila en la estructura cognoscitiva. Una proposición significativa, posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (carga emotiva e ideológica) de los conceptos involucrados.

Fuentes: ‘w w w . a a c u . o r g ’ ; ‘m o o d l e . u a c j . m x ’

Ventajas del Aprendizaje Significativo:

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Relaciones y diferencias de Ausubel, Piaget, Vigotsky, Bruner y Novac en cuanto al Aprendizaje Significativo.

Piaget: Coincide en la necesidad de conocer los esquemas de los alumnos Para Piaget, los principios de la lógica comienzan a desarrollarse antes que el lenguaje y se generan a través de las acciones sensoriales y motrices del bebé en interacción con el medio. Piaget estableció una serie de estadios sucesivos en el desarrollo de la inteligencia:

1. Estadio de la inteligencia sensoriomotriz o práctica, de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. Esta etapa constituye el período del lactante y dura hasta la edad de un año y medio o dos años; es anterior al desarrollo del lenguaje y del pensamiento propiamente dicho.

2. Estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. Esta etapa abarca desde los dos a los siete años. En ella nace el pensamiento preoperatorio: el niño puede representar los movimientos sin ejecutarlos; es la época del juego simbólico y del egocentrismo y, a partir de los cuatro años, del pensamiento intuitivo.

3. Estadio de las operaciones intelectuales concretas, de los sentimientos morales y sociales de cooperación y del inicio de la lógica. Esta etapa abarca de los siete a los once-doce años.

4. Estadio de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia).

Ausubel: Considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el estudiante se interese por aprender lo que se le está mostrando. No comparte con Piaget en cuanto a la importancia de la actividad y la autonomía. Ni los estadios piagetianos ligados al desarrollo como limitantes del aprendizaje, por lo tanto, él considera que lo que condiciona es la cantidad y calidad de los conceptos relevantes y las estructuras proposicionales del alumno.

Vigotsky: Rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. Vigotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente.

El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognitivas que

se inducen en la interacción social. Señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vigotsky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La transmisión y adquisición de conocimientos y patrones culturales es posible cuando de la interacción plano inter-psicológico se llega a la internalización plano intra-psicológico, ese complejo proceso de pasar de lo interpersonal a lo intrapersonal se lo denomina internalización. Formula la "ley genética general del desarrollo cultural": Cualquier función presente en el desarrollo cultural del niño, aparece dos veces o en dos planos diferentes. En primer lugar aparece en el plano social, para hacerlo luego en el plano psicológico. En principio aparece entre las personas y como una categoría inter-psicológica, para luego aparecer en el niño (sujeto de aprendizaje) como una categoría intra-psicológica. Al igual que otros autores como, Piaget, Vygotsky concebía a la internalización como un proceso donde ciertos aspectos de la estructura de la actividad que se ha realizado en un plano externo pasan a ejecutarse en un plano interno. Afirma que todas las funciones psicológicas superiores son relaciones sociales internalizadas.

Al igual que Piaget se trata de una adaptación activa basada en la interacción del sujeto con su entorno. El desarrollo de la estructura cognoscitiva en el organismo es concebido como un producto de dos modalidades de interacción entre el organismo y su medio ambiente: la exposición directa a fuentes de estímulo y de aprendizaje mediado.

La experiencia de Aprendizaje Mediado es la manera en la que los estímulos remitidos por el ambiente son transformados por un agente mediador. Este agente mediador guiado por sus intenciones, su cultura y su inversión emocional, selecciona y organiza el mundo de los estímulos. Los 3 componentes de la interacción mediada son: el organismo receptor, el estímulo y el mediador. Una interacción que lleve al aprendizaje mediado,

necesariamente incluye una intención por parte del mediador (docente) de trascender las necesidades inmediatas o las preocupaciones del receptor al ir más allá del aquí y ahora en el tiempo y en el espacio.

Distingue dos clases de INSTRUMENTOS MEDIADORES, en función del tipo de actividad que posibilitan: la herramienta y los signos.

Una herramienta modifica al entorno materialmente, mientras que el signo es un constituyente de la cultura y actúa como mediador en nuestras acciones. Existen muchos sistemas de símbolos que nos permiten actuar sobre la realidad entre ellos encontramos: el lenguaje, los sistemas de medición, la cronología, la Aritmética, los sistemas de lecto-escritura, etc.

En síntesis

- En contraste con Piaget, Vigotsky no habla de asimilación, sino de apropiación (en términos de contextos culturales)
- INFLUENCIA PREDOMINANTE DEL MEDIO CULTURAL, referida al origen social de los procesos psicológicos superiores (lenguaje oral, juego simbólico, lecto - escritura). La mayoría de ellos (los avanzados) no se forman sin intervención educativa.
- MEDIACION SEMIOTICA, papel central de los instrumentos de mediación en la constitución del psiquismo: herramientas y signos. Las herramientas están orientadas hacia los objetos físicos, mientras que los signos permiten organizar el pensamiento, son herramientas orientadas hacia el interior y el exterior de un sujeto, produciendo cambios en los otros.

Novak: Al hablar de saber significativo, se hace necesario trabajar sobre aprendizaje significativo, que supone la posibilidad de atribuir significado a lo que se debe aprender, a partir de lo que ya se conoce mediante la actualización de esquemas de conocimientos. El aprendizaje no se limita solamente a la asimilación de dichos conocimientos, sino que supone la

revisión, la modificación y el enriquecimiento mediante nuevas conexiones y relaciones entre ellos. Esto permite a los sujetos utilizar lo aprendido para abordar nuevas situaciones y efectuar nuevos aprendizajes.

Trabajando en base a la teoría de Ausubel, Novak desarrolló una poderosa herramienta instruccional que llamó "Concept mapping" o Mapas conceptuales.

El objetivo de Novak es lograr un aprendizaje significativo, es decir, un aprendizaje que habilite a los alumnos para encargarse de su futuro de forma creativa y constructiva. El aprendizaje significativo de representaciones, conceptos o proposiciones puede ocurrir de distintas maneras: subordinado, supraordenado y combinatorio. Para Novak la estructura cognitiva está organizada jerárquicamente, así que la producción de nuevos significados mediante aprendizaje significativo hace pensar en una relación subordinada del material de aprendizaje nuevo con la estructura cognitiva, y esto implica la asimilación de conocimientos bajo otros más amplios, ya existentes en estructura cognitiva.

El aprendizaje supraordenando se produce cuando se aprende una idea más abstracta, más general, que incluye varias ideas ya incorporadas en la estructura cognitiva. Finalmente en el aprendizaje combinatorio nuevas ideas son potencialmente significativas porque pueden relacionarse con contenidos generales adecuados de la estructura cognitiva, debido a su similitud con esos contenidos.

Además, los mapas conceptuales y los diagramas en "V" pueden servir como instrumento de diagnóstico previo de las de las diferencias individuales. De igual modo, la información obtenida a través de ellos permitirá una consideración más personal y directa del alumno, un conocimiento más profundo de él y de su situación personal, aspecto clave para diseñar en base a este conocimiento los materiales curriculares e instruccionales adecuados. La aportación teórica de Novak, su teoría

comprensiva de la educación y las técnicas instruccionales surgidas en el seno de la misma: mapas conceptuales y diagramas en “V”, constituyen un marco de referencia, conceptual y metodológico, de gran validez, muy útil para guiar la práctica docente y mejorar la calidad de la enseñanza.

Bruner: Plantea su Teoría de la Categorización, en la que coincide con Vigotsky en resaltar el papel de la actividad como parte esencial de todo proceso de aprendizaje. Sin embargo Bruner añade, a la actividad guiada o mediada en Vigotsky, que la condición indispensable para aprender una información de manera significativa, es tener la experiencia personal de descubrirla.

Bruner plantea que los profesores deberían variar sus estrategias metodológicas de acuerdo al estado de evolución y desarrollo de los alumnos. Así, decir que un concepto no se puede enseñar porque los alumnos no lo entenderían, es decir que no lo entienden como quieren explicarlo los profesores.

Por tanto, las materias nuevas debieran, en general, enseñarse primero a través de la acción, avanzar luego a través del nivel icónico, cada uno en el momento adecuado de desarrollo del alumno, para poder abordarlas por fin en el nivel simbólico. En el fondo, conviene pasar un período de conocimiento “no verbal”; es decir, primero descubrir y captar el concepto y luego darle el nombre. De este modo se hace avanzar el aprendizaje de manera continua en forma cíclica o en espiral. A esto se refiere las tantas veces citada frase de Bruner **“Cualquier materia puede ser enseñada eficazmente en alguna forma honradamente intelectual a cualquier niño en cualquier fase de su desarrollo”**.

Además de esta característica en espiral o recurrencia, con el fin de retomar permanentemente y profundizar en los núcleos básicos de cada materia, el aprendizaje debe hacerse de forma activa y constructiva, por **“descubrimiento”**, por lo que es fundamental que el alumno aprenda a

aprender. El profesor actúa como guía del alumno y poco a poco va retirando esas ayudas (andamiajes) hasta que el estudiante pueda actuar cada vez con mayor grado de independencia y autonomía. Un supuesto beneficio del descubrimiento es que fomenta el aprendizaje significativo.

2.5. HIPÓTESIS

¿Los juegos tradicionales influyen de gran manera en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en las estudiantes del tercer año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito durante el periodo escolar 2009-2010?

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.6.1. Variable Independiente.-

LOS JUEGOS TRADICIONALES.

2.6.2. Variable Dependiente.-

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS ORGANIZADAS.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

El problema de la investigación se basará en un enfoque predominante cuali-cuantitativo el cual es un método establecido para estudiar de manera científica, una muestra reducida de los objetos investigados.

- Es cuantitativo, debido a que se utilizan procesos matemáticos y estadísticos para valorar los datos de las encuestas realizadas.
- Es cualitativo, porque se va a valorar como inciden los Juegos Tradicionales en el Aprendizaje Significativo en las actividades lúdicas organizadas.

Dentro de la modalidad básica de la investigación hemos tomado en cuenta las siguientes:

De campo

El presente trabajo de investigación de campo se realizó en el mismo lugar en el que sucede el fenómeno investigado, debido a que el estudio sistemático se lo realizará en la Escuela “Ángel de la Guarda”, lugar donde podremos averiguar sobre el Desconocimiento de los Juegos Tradicionales y su incidencia en el Aprendizaje Significativo en las Actividades Lúdicas organizadas, tomando contacto con la realidad para obtener la información de acuerdo a las variables, a los objetivos y a la hipótesis planteada.

Documental bibliográfica

Se utilizó la consulta bibliográfica porque se amplió y se profundizó las conceptualizaciones y criterios a partir de diversos autores basándose en fuentes primarias como libros, revistas, periódicos, internet.

3.2. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Hemos escogido dos tipos e investigación que nos permite cumplir a cabalidad nuestra investigación.

EXPLORATORIA.- el presente trabajo es de tipo exploratorio porque genera una hipótesis, reconoce las variables que son de interés educativo y social.

DESCRIPTIVA.- La investigación descriptiva comprende: La descripción, registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento implicar algún tipo de comparación y puede intentar descubrir las relaciones causa-efecto entre las variables de estudio.

Según los estudios realizados se ha determinado que el programa de la práctica de los juegos tradicionales debe ser de seis semanas aproximadamente con dos horas por semana, tiempo suficiente para obtener resultados que permanezca impregnado en la mente de los estudiantes las tradiciones y costumbres de los juegos y pase de generación a generación. Por lo tanto es necesario para este estudio un diseño de corto aliento, siendo el diseño de pre-prueba – post-prueba el más aconsejable a ser utilizado.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.

El universo de esta investigación serán los alumnos del III Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ángel de la Guarda” de niñas.

Su condición socio-económica está entre media y media baja. El plantel educativo es considerado uno de los mejores por la calidad de enseñanza que se brinda en él.

Son niñas que se están desarrollándose en un ambiente de libertad, cordialidad y humanismo donde sus ideas son tomadas muy en cuenta a la hora de decidir, por lo tanto son seres humanos que deben conocer nuestras costumbres y tradiciones y aun más con relación al juego. Además por el mismo hecho de estar en su etapa infantil son muy activos presentando ciertas dificultades en su control. En lo que se refiere al III Año de Educación Básica encontramos dos paralelos compuestos por 27 estudiantes en 3ero. "A" y 24 estudiantes en 3ero. "B" teniendo un total de 51 estudiantes que sería el universo.

n = Tamaño de la muestra.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

N = población.

e = error de muestra.

En Conclusión el tamaño de la muestra es pequeño por lo que se trabajara con la totalidad del universo que es de 51 niñas.

Por ser un Universo pequeño las encuestas se aplico a toda la población en el número que se encuentra determinado en el siguiente cuadro:

CUADRO #. 1

POBLACIÓN	MUESTRA	TOTAL
PROFESORES	1	1
ESTUDIANTES	51	51

SUJETOS DE LA INVESTIGACION.-

- Estudiantes
- Profesores

3.3.1 DECLARACIÓN DE LA TÉCNICA DE MUESTRA APLICADA

La técnica de muestra que se aplicará es la muestra probabilística estratificada.

3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Variable Independiente.- JUEGOS TRADICIONALES

CUADRO # 2

CONTEXTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS O PREGUNTAS	TECNICAS
<p>JUEGOS TRADICIONALES SE CONCEPTUA COMO: Juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia, su origen se remonta a tiempos muy lejanos.</p> <p>Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos populares 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ RAYUELA ➤ QUEMADAS ➤ OLLITAS ➤ TREN CIEGO 	<p>¿Está usted de acuerdo en que los juegos tradicionales sean recuperados para que no se pierdan?</p> <p>SI ___ NO ___</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Encuestas 2. Cuestionarios
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividades comunitarias. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ PASEOS ➤ RECREACION ➤ RONDAS 	<p>¿Realiza Ud. Juegos dinámicos antes de empezar su hora clase?</p> <p>SI ___ NO ___</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividad física. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ATLETISMO ➤ NATACION ➤ BASQUET 	<p>¿Qué tiempo realizan los estudiantes actividades recreativas cuando tienen actividad física?</p> <p>10 min. ()</p> <p>15 min. ()</p> <p>20 min. ()</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Movimientos expresivos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ DANZA ➤ BAILE ➤ EXPRESION CORPORAL 	<p>¿Realiza Ud. Actividades lúdicas como medio de distracción?</p> <p>SI ___ NO ___</p>	

**Variable Dependiente.- APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS
ACTIVIDADES LÚDICAS ORGANIZADAS**

CUADRO # 3

CONTEXTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS O PREGUNTAS	HERRAMIENTAS
<p>EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Es la relación y suma de los conocimientos anteriores con los conocimientos nuevos, produciendo una retención más duradera, esto se logra mediante juegos o actividades lúdicas previamente organizadas, en donde el ser humano se divierte, capta y aprende de mejor manera para que nuevas generaciones disfruten de nuestros juegos tradicionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos metodológicos. • Entorno. • Desenvuelve, desarrolla y crece. 	<ul style="list-style-type: none"> • ACTIVIDADES PRACTICAS • DIVERSIDAD CRECIENTE • HABILIDADES • MOTIVACION INTRINSECA • COOPERACION • INFLUENCIA CULTURAL • LUGAR DE RESIDENCIA • DESARROLLO INDIVIDUAL • APOORTE CULTURAL • TRANSMICION DE PADRES A HIJOS 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cree Ud. que la metodología empleada es la correcta? SI _ NO _ • ¿Piensa Ud. que los espacios donde se realiza Cultura Física son los adecuado para realizar juegos Tradicionales? SI__ NO__ • ¿Le han enseñado sus padres o amigos a jugar la rayuela? SI__ NO__ • ¿Ud. Ha aprendido en la escuela algún juego tradicional? SI__ NO__ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Encuestas 2. Cuestionarios

3.5. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.

CUADRO # 4

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para Qué?	Para evitar que los juegos tradicionales desaparezcan de la escuela “Ángel de la Guarda” y de esta manera alcanzar los objetivos propuestos de esta investigación.
2.- ¿En qué personas u Objetos está dirigida?	En las niñas del tercer Año de Educación Básica.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Sobre la incidencia del desconocimiento de los juegos tradicionales en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en la escuela “Ángel de la Guarda”.
4.- ¿Quién o Quiénes investigan?	El investigador Sr. José Luis Calero Trujillo estudiante del seminario previo a la graduación de la carrera de Cultura Física.
5.- ¿Cuándo?	Durante el periodo escolar 2009 - 2010
6.- ¿Lugar de recolección de la información?	Provincia de Pichincha, cantón Quito, Av. Maldonado, la Recoleta escuela “Ángel de la Guarda”
7.- ¿Cuántas Veces?	A 51 estudiantes
8.- ¿Qué Técnica?	Observación y encuesta
9.- ¿Con qué?	Cuestionario
10.- ¿En qué situación?	Durante la permanencia en la escuela “Ángel de la Guarda” porque existió la colaboración por parte de los involucrados.

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

La información contenida o recolectada se procesará de la siguiente manera:

- 1. Ordenación**
- 2. Sistematización.**
- 3. Interpretación Gráfica**
- 4. Conclusión**

- Se revisó y analizó la información recogida, es decir se implementó la limpieza de la información defectuosa, contradictoria, incompleta y en algunos casos no pertinentes.
- Se tabularon los cuadros según las variables y la hipótesis que se propuso, representando además gráficamente.
- Se analizó los resultados estadísticos de acuerdo a los objetivos e hipótesis planteada.
- Se interpretó los resultados con el apoyo del marco teórico.
- Se comprobó y se verificó la hipótesis.
- Se establecieron las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

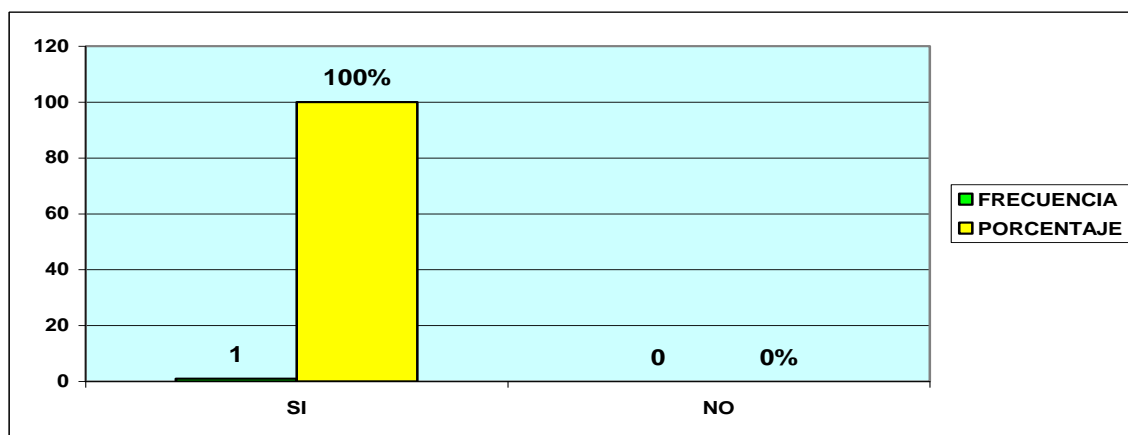
PREGUNTAS REALIZADAS AL PROFESOR:

- **PREGUNTA N. 1.-** ¿Está usted de acuerdo en que los juegos tradicionales sean recuperados para que no se pierdan?

CUADRO # 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100

GRAFICO # 3



Fuente: Profesor de Cultura Física de los paralelos “A y B” del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.

Elaborado por: Luis Calero.

ANÁLISIS.- El profesor de Cultura Física responde a la pregunta N. 1, con el 100% diciendo si y el 0% diciendo no.

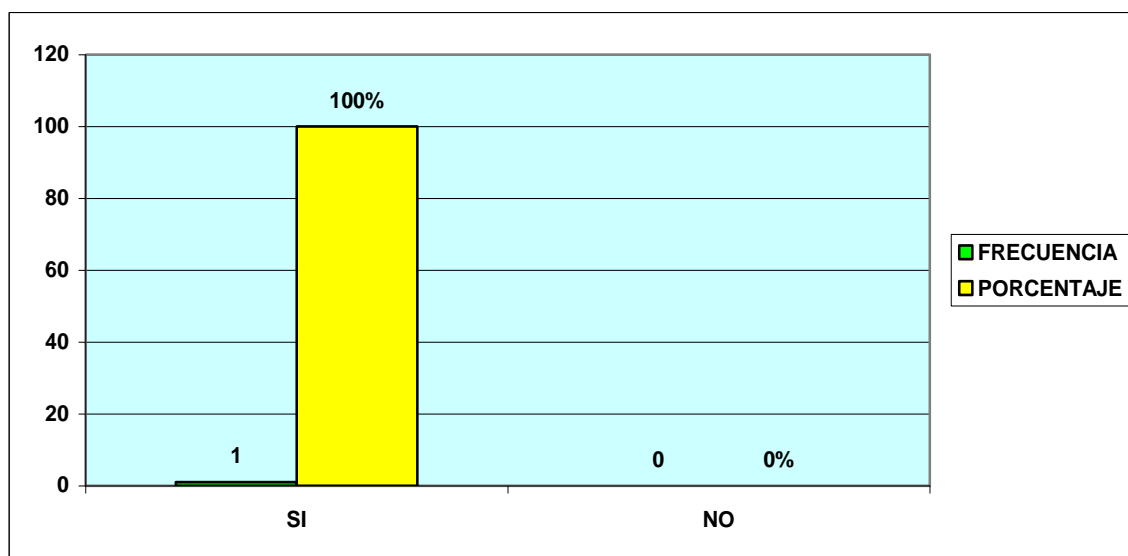
Por lo tanto se deduce que se debe recuperar los juegos tradicionales para que no se pierdan.

- **PREGUNTA N. 2.-** ¿Realiza Ud. Juegos dinámicos antes de empezar su hora clase?

CUADRO # 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100

GRAFICO # 4



Fuente: Profesor de Cultura Física de los paralelos “A y B” del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- El profesor de Cultura Física responde a la pregunta N. 2, con el 100% diciendo si y el 0% diciendo no.

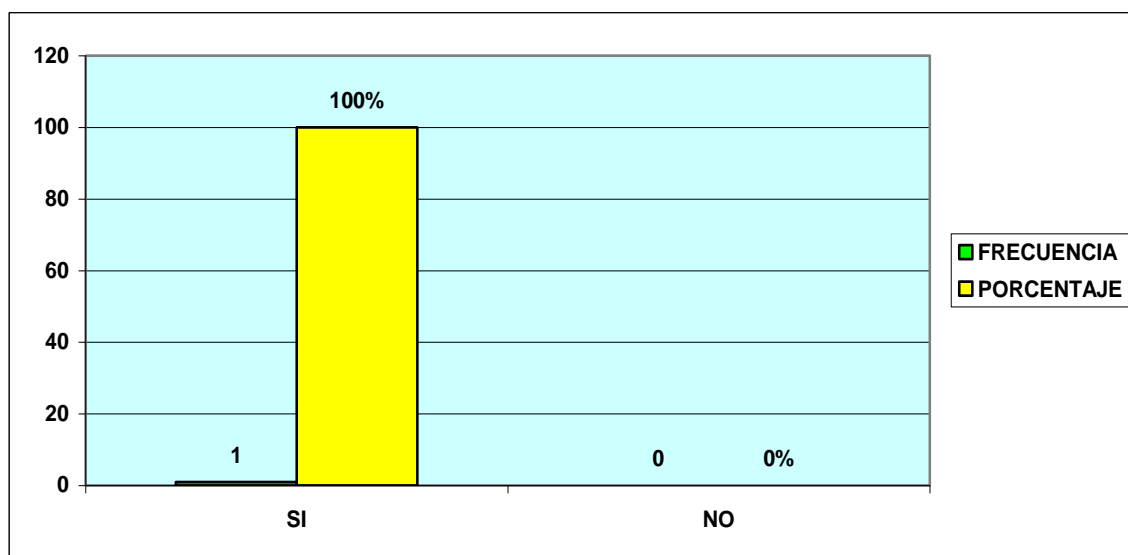
Por lo tanto se deduce que el profesor realiza juegos dinámicos antes de empezar su hora clase.

- **PREGUNTA N. 3.-** ¿Cree Ud que los espacios donde se realiza Cultura Física son los adecuados para realizar los juegos tradicionales?

CUADRO # 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100

GRAFICO # 5



Fuente: Profesor de Cultura Física de los paralelos “A y B” del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- El profesor de Cultura Física responde a la pregunta N. 3, con el 100% diciendo si y el 0% diciendo no.

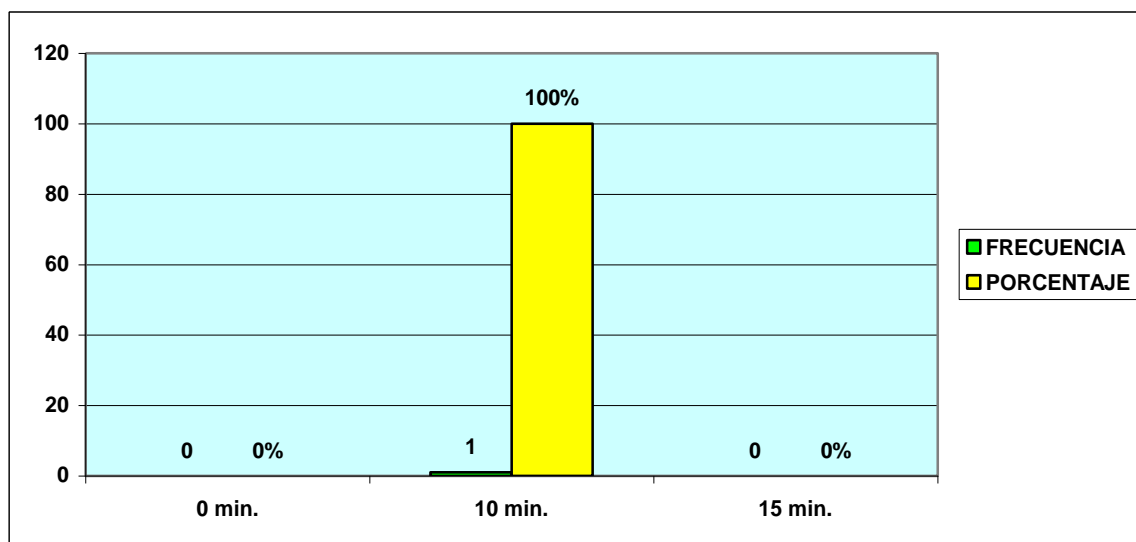
Por lo tanto se deduce que los espacios donde se realiza Cultura Física son los adecuados para realizar los juegos tradicionales.

- **PREGUNTA N. 4.-** ¿Qué tiempo realizan los estudiantes actividades recreativas cuando tienen actividad física?

CUADRO # 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
0 min.	0	0
10 min.	1	100
15 min.	0	0
TOTAL	1	100

GRAFICO # 6



Fuente: Profesor de Cultura Física de los paralelos “A y B” del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.

Elaborado por: Luis Calero.

ANÁLISIS.- El profesor de Cultura Física responde a la pregunta N. 4, con el 0% diciendo 0 minutos, el 100% diciendo 10 minutos y el 0% diciendo 15 minutos.

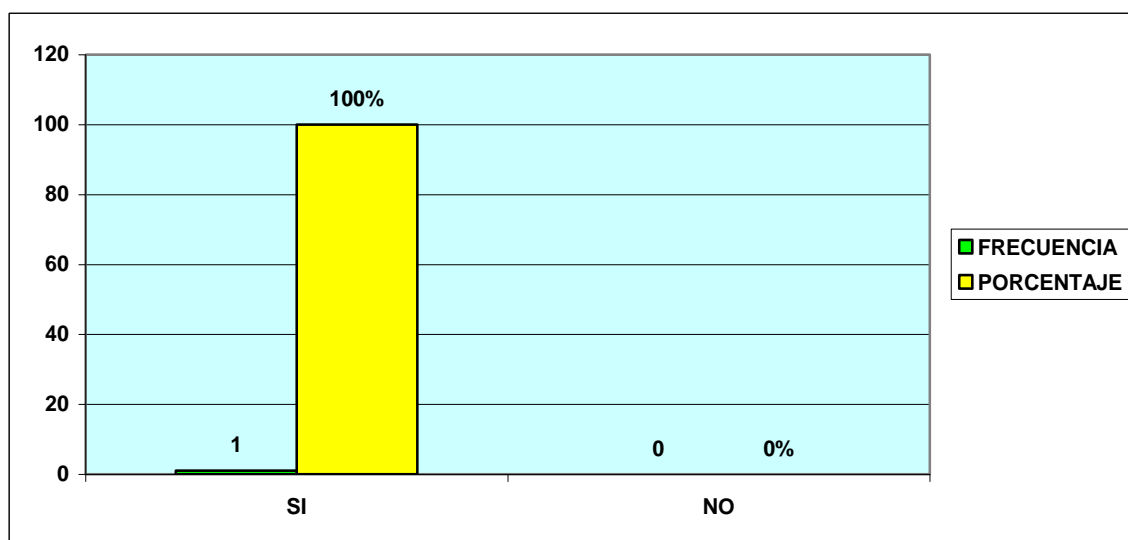
Por lo tanto se deduce que las estudiantes realizan actividad recreativa antes de empezar la hora de Cultura Física.

- **PREGUNTA N. 5.-** ¿Realiza Ud. actividades lúdicas como medio de distracción?

CUADRO # 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100

GRAFICO # 7



Fuente: Profesor de Cultura Física de los paralelos “A y B” del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- El profesor de Cultura Física responde a la pregunta N. 5, con el 100% diciendo si y el 0% diciendo no.

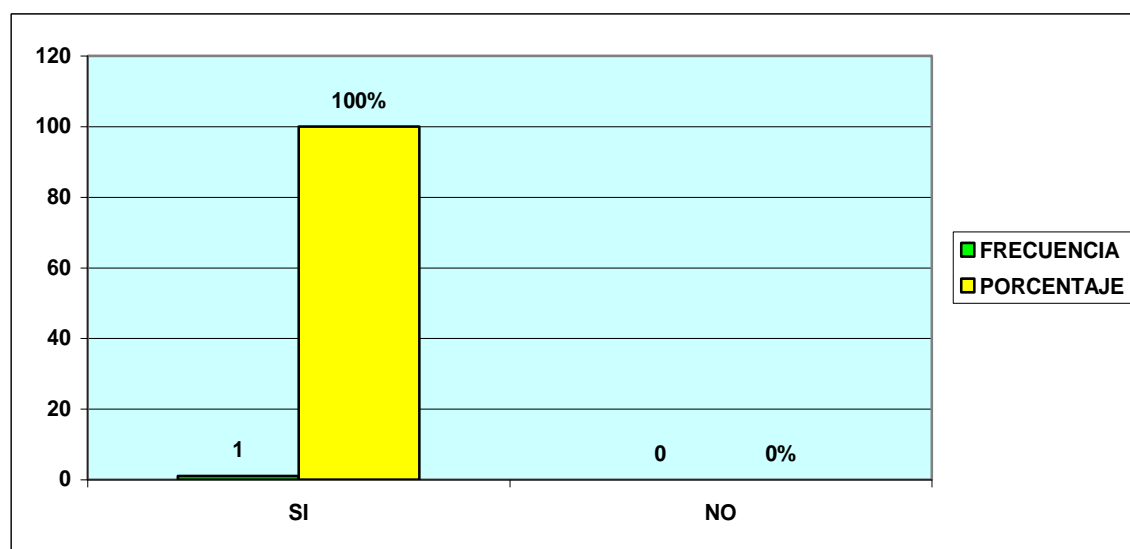
Por lo tanto se deduce que el profesor realiza actividades lúdicas como medio de distracción.

- **PREGUNTA N. 6.-** ¿Cree Ud. que la metodología empleada es la correcta?

CUADRO # 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	100
NO	0	0
TOTAL	1	100

GRAFICO # 8



Fuente: Profesor de Cultura Física de los paralelos “A y B” del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- El profesor de Cultura Física responde a la pregunta N. 6, con el 100% diciendo si y el 0% diciendo no.

Por lo tanto se deduce que la metodología empleada es la correcta.

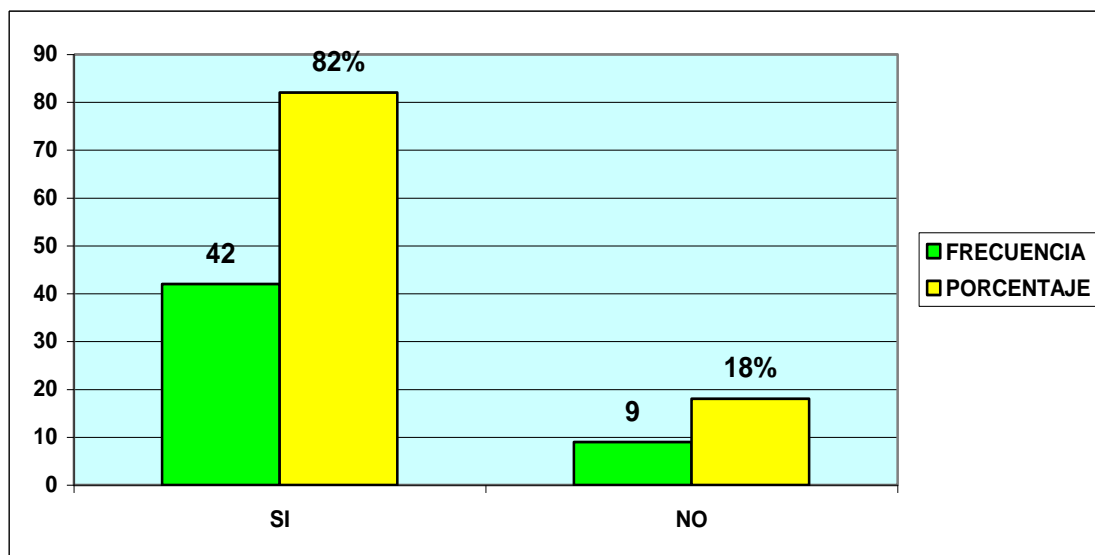
PREGUNTAS REALIZADAS A LAS ESTUDIANTES:

- **PREGUNTA N.1.-** ¿Conocen Uds. Y ha jugado algún juego tradicional como la rayuela, las ollitas, el tren ciego, las cometas?

CUADRO # 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	42	82
NO	9	18
TOTAL	51	100

GRAFICO # 9



Fuente: Niñas del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- De las 51 estudiantes encuestadas sobre la pregunta N.1 el 82% dice que si y el 18% dice que no.

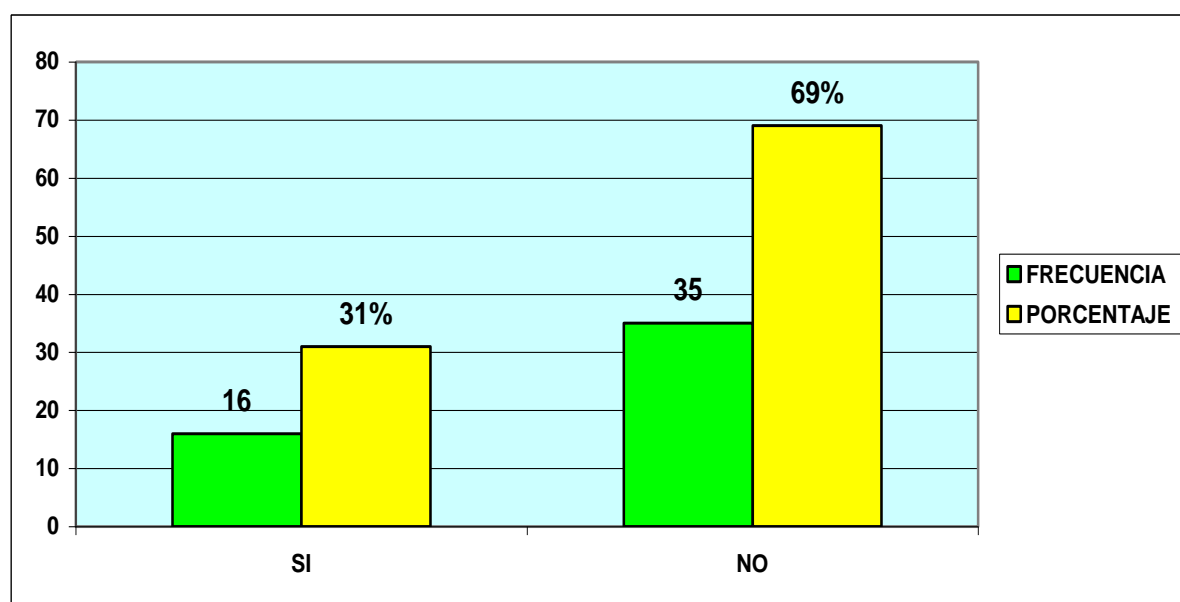
De los resultados obtenidos dice que la mayoría de niñas conoce y ha jugado alguno de los juegos tradicionales.

- **PREGUNTA N. 2.-** ¿Ud. Ha aprendido de parte del profesor algún juego de los antes mencionado?

CUADRO # 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	31
NO	35	69
TOTAL	51	100

GRAFICO # 10



Fuente: Niñas del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- De las 51 estudiantes encuestadas sobre la pregunta N.2, el 31% dice que si y el 69% dice que no.

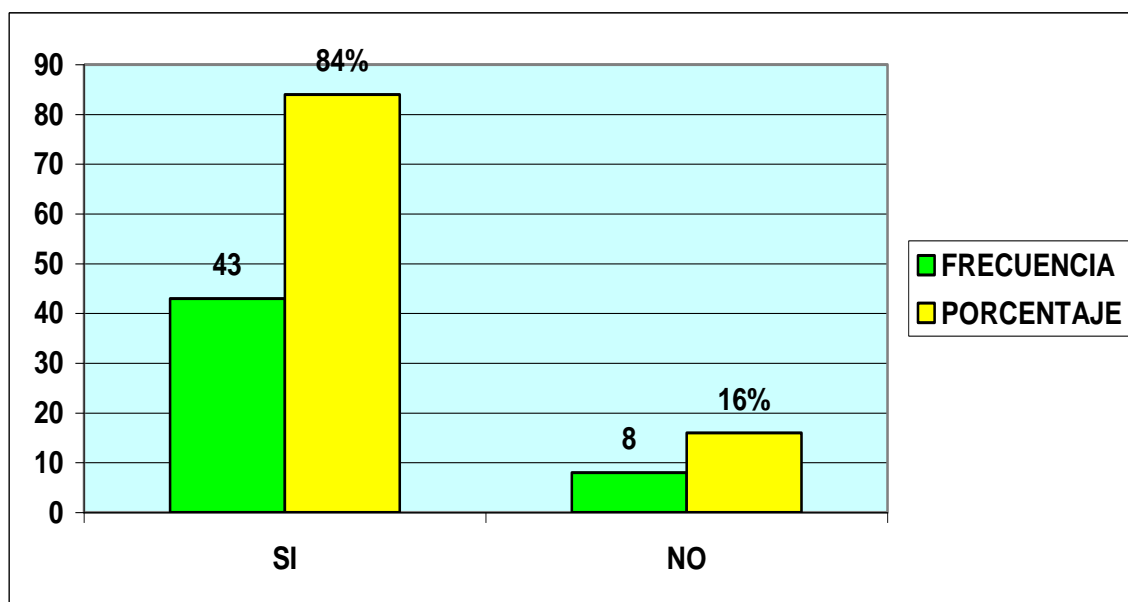
Por lo tanto se deduce que la mayoría de niñas no ha aprendido de parte del profesor ningún juego tradicional.

- **PREGUNTA N. 3.-** ¿Sus padres o amigos le han enseñado a jugar la rayuela?

CUADRO # 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	43	84
NO	8	16
TOTAL	51	100

GRAFICO # 11



Fuente: Niñas del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- De las 51 estudiantes encuestados sobre la pregunta N.3, el 84% dice que si y el 16% dice que no.

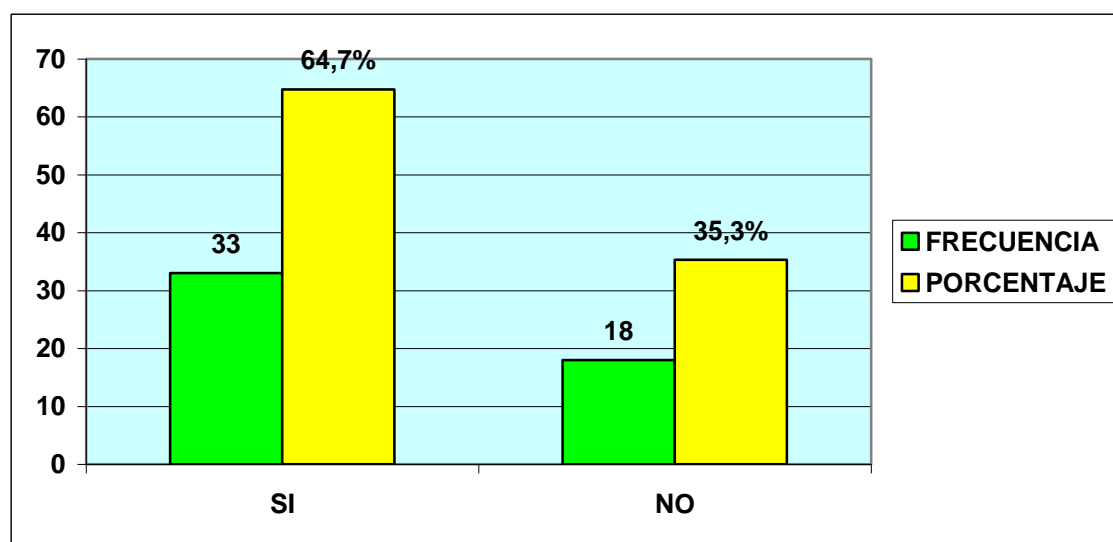
Por lo tanto se deduce que los padres de familia han enseñado a la niña a jugar la rayuela.

- **PREGUNTA N.4.-** ¿Existe un lugar apropiado cerca de su casa para realizar juegos recreativos?

CUADRO # 14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	33	64,7
NO	18	35,3
TOTAL	51	100

GRAFICO # 12



Fuente: Niñas del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- De las 51 estudiantes encuestadas sobre la pregunta N.4, el 65% dice que sí y el 35% dice que no.

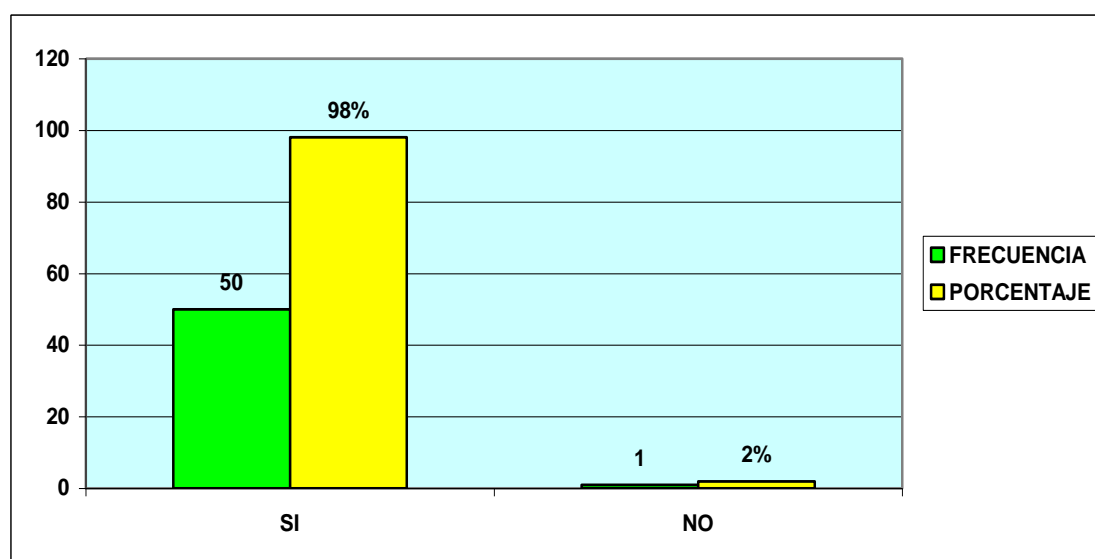
Por lo tanto se deduce que si existen lugares apropiados cercanos a casa para realizar juegos recreativos.

➤ **PREGUNTA N.5.-** ¿Le gustaría aprender el juego de la soga?

CUADRO # 15

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	98
NO	1	2
TOTAL	51	100

GRAFICO # 13



Fuente: Niñas del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- De las 51 estudiantes encuestadas sobre la pregunta N.5, el 98% dice que si y el 2% dice que no.

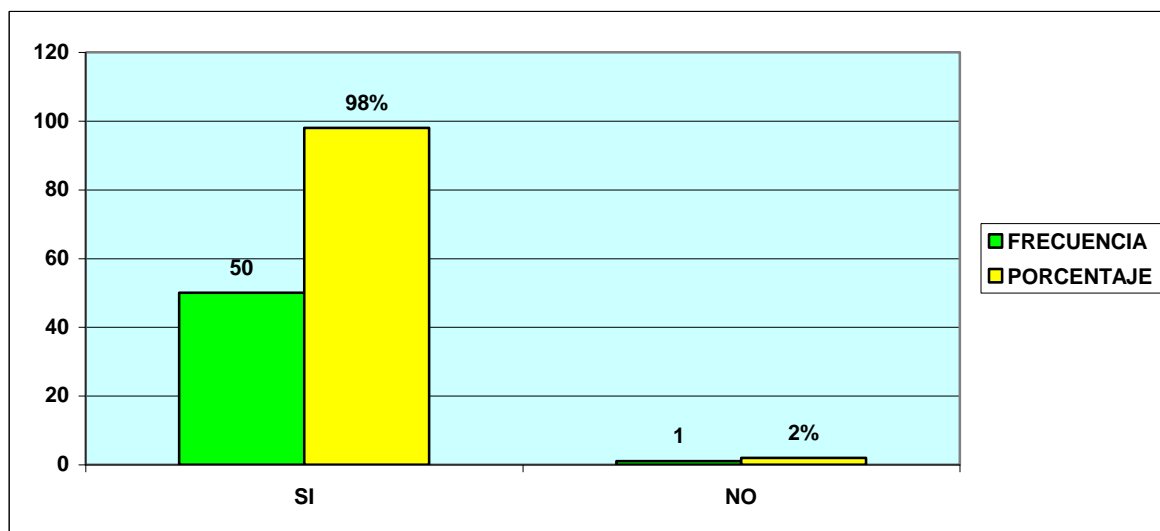
Por lo tanto se deduce que si le gustaría aprender el juego de la soga.

- **PREGUNTA N. 6.-** ¿Le gustaría practicar los juegos como la rayuela, la soga, las cometas frecuentemente en la hora de Cultura Física?

CUADRO # 16

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	98
NO	1	2
TOTAL	51	100

GRAFICO # 14



Fuente: Niñas del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- De las 51 estudiantes encuestadas sobre la pregunta N.6, el 98% dice que si y el 2% dice que no.

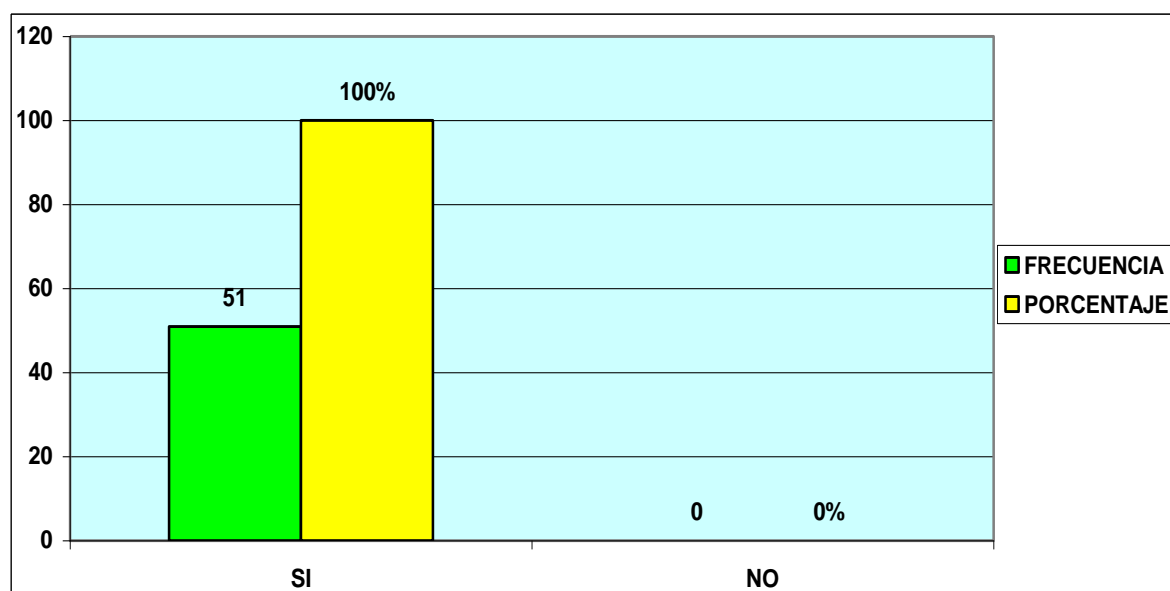
Por lo tanto se deduce que si le gustaría practicar juegos tradicionales frecuentemente en Cultura Física.

➤ **PREGUNTA N. 7.-** ¿Ha jugado Ud. Los nintendos o video juegos?

CUADRO # 17

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	51	100
NO	0	0
TOTAL	51	100

GRAFICO # 15



Fuente: Niñas del tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”

Elaborado por: Luis Calero.

ANALISIS.- De las 51 estudiantes encuestadas sobre la pregunta N.7, el 100% dice que si y el 0% dice que no.

Por lo tanto se deduce que las niñas conocen más los video juegos y nintendos que los juegos tradicionales.

4.2 INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

Los datos obtenidos de la investigación fueron ordenados y procesados para posteriormente mediante el análisis numérico ser valorados, mediante la utilización de la estadística descriptiva, cuadros, gráficos en los cuales constan los respectivos análisis.

Las preguntas al profesor y niñas del tercer año de Educación Básica se encuentran ubicadas en la encuesta la cual esta orientada a verificar el desconocimiento de los juegos tradicionales y su incidencia en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas de la escuela “Ángel de la Guarda”.

A continuación se detalla los resultados obtenidos de las preguntas enlistadas que conforman la encuesta, las mismas que se complementan con el análisis e interpretación y con la ayuda de las respuestas de las entrevistas, los que se representan en forma gráfica.

4.3 VERIFICACION DE HIPÓTESIS.-

FRECUENCIAS OBSERVADAS.

CUADRO # 18

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿Ud. Ha aprendido de parte del profesor algún juego de los antes mencionado?	16	35	51
¿Sus padres o amigos le han enseñado a jugar la rayuela?	43	8	51
¿Le gustaría practicar los juegos como la rayuela, la sogá, las cometas frecuentemente en la hora de Cultura Física?	50	1	51
¿Ha jugado Ud. Los nintendos o video juegos?	51	0	51
SUBTOTAL	160	44	204

HIPÓTESIS NEGATIVA:

¿Los juegos tradicionales no influyen de gran manera en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en las estudiantes del tercer año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito durante el periodo escolar 2009-2010?

HIPÓTESIS POSITIVA:

¿Los juegos tradicionales si influyen de gran manera en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en las estudiantes del tercer año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito durante el periodo escolar 2009-2010?

FRECUENCIAS ESPERADAS.**CUADRO # 19**

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿Ud. Ha aprendido de parte del profesor algún juego de los antes mencionado?	40	11	51
¿Sus padres o amigos le han enseñado a jugar la rayuela?	40	11	51
¿Le gustaría practicar los juegos como la rayuela, la sogá, las cometas frecuentemente en la hora de Cultura Física?	40	11	51
¿Ha jugado Ud. Los nintendos o video juegos?	40	11	51
SUBTOTAL	160	44	204

CÁLCULO DEL χ^2 **CUADRO # 20**

OBSERVADA	ESPERADAS	O - E	$(O-E)^2$	$(O-E)/E$
16	40	-24	576	14,4000
35	11	24	576	52,3636
43	40	3	9	0,2250
8	11	-3	9	0,8182
50	40	10	100	2,5000
1	11	-10	100	9,0909
50	40	10	100	2,5000
1	11	-10	100	9,0909
204	204			90,9886

Gl= (grados de libertad)

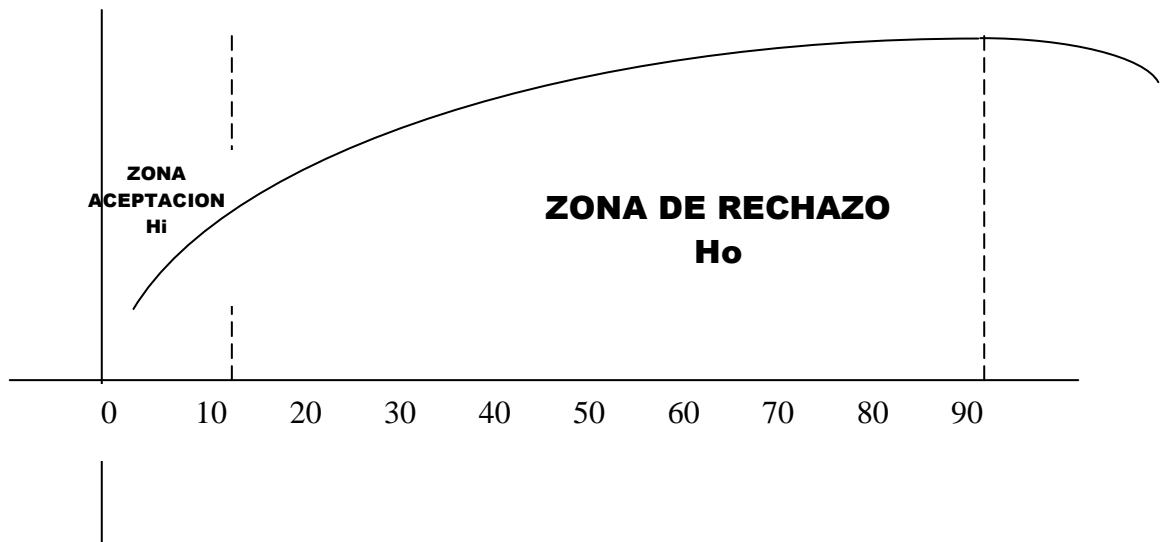
$$Gl= (f-1)(c-1)$$

$$Gl= (4-1)(2-1)$$

$$Gl= (3)(1)$$

$$Gl= 11.34$$

GRAFICO # 16



DECISIÓN FINAL:

$X^2 t$ = chi cuadrado tabular

$X^2 c$ = chi cuadrado calculado

$$X^2 t = 11.34$$

$$X^2 c = 90.98$$

De acuerdo a las regiones planteadas el último valor $X^2 C$ es $>$ el $X^2 t$, por lo tanto se rechaza la hipótesis negativa (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1) que dice:

¿Los juegos tradicionales si influyen de gran manera en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en las estudiantes del tercer año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda” de la ciudad de Quito durante el periodo escolar 2009-2010?

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES.-

Una vez concluido la investigación y haber comprobado a través de la encuesta, se puede concluir que:

- El desconocimiento de los juegos tradicionales incide en el aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas en las estudiantes del III Año de Educación Básica de la escuela Ángel de la Guarda.
- Uno de los principales problemas que se observa es la falta de conocimiento de los juegos tradicionales a consecuencia de los adelantos tecnológicos, pero a medida que el trabajo se desarrolló se pudo comprobar el interés de las niñas por aprender nuestros juegos y tradiciones.
- En la práctica de los juegos tradicionales, las niñas se hacen más unidos y colaboradores primando el compañerismo.
- La comunicación verbal y gestual que se utilizó, permitió que las niñas a través de los mensajes receptados, perciba de forma correcta todo cuanto llegó a su cerebro.
- Para realizar la investigación del proyecto se realizaron encuestas a las niñas las mismas que permitieron saber en qué condiciones se encontraban las estudiantes sobre el conocimiento de los juegos tradicionales.
- Además los juegos tradicionales y las actividades lúdicas son de suma importancia en el aprendizaje significativo de las niñas por lo que se logró desarrollar en las niñas la creatividad, canalización de emociones (disfrute de la hora clase), interrelación, comunicación, autoestima, etc.

- Se logró romper el paradigma social de que la práctica de los juegos tradicionales es una actividad exclusiva para el sexo masculino. Creando una conciencia deportiva abierta al sinnúmero de posibilidades de promover esta actividad por la niña en su entorno.
- Debido a la globalización y a los adelantos tecnológicos los video juegos están en las mentes de las niñas, pero la práctica de nuestros juegos en la hora de Cultura Física hará que se recupere nuestra cultura y se incentive de mejor manera el aprendizaje significativo y las actividades lúdicas organizadas.

5.2 RECOMENDACIONES

- Incluir en el sistema diario de trabajo (PLAN DE CLASE) de Cultura Física en los diferentes niveles educativos, los juegos tradicionales como parte de las diferentes actividades físicas, ya que se ha comprobado que su práctica permite un desarrollo integral del ser humano y lo que es más importante el conocimiento de nuestra cultura.
- La aplicación del programa de recuperación de nuestros juegos tradicionales debe ser trabajado por más tiempo, esto permitirá una mejor planificación, estructuración y manejo de la clase, así como los cambios cognitivos, motores y afectivos de las niñas serán significativos.
- Que este trabajo sirva de base de consulta en función de apoyo a futuras investigaciones.
- Que los trabajos de investigación sean valorizados y aplicados en función de beneficio al sistema educativo.
- Los juegos tradicionales sea un modelo educativo alternativo que aporte las bases metodológicas y prácticas para alcanzar el aprendizaje significativo que se requiere en la época actual.
- Tener mente abierta a los cambios e innovaciones en la cultura física, el ser humano es un mundo de movimientos y expresiones, de creaciones y sobre todo de proyecciones que permiten ilimitadas formas de pensamientos. Estos pensamientos nos llevan a ser verdaderos exploradores del cuerpo en sus diferentes estados.
- Con un adecuado manejo del programa de cultura física, y de los Juegos Tradicionales la niña de hoy sería la futura transmisora de la cultura del mañana. Encontrar el mejor camino para encuadrarlo en la actividad física y hacerle agradable su preparación es tarea de quienes día a día están enrolados en este mundo deportivo.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS.

Título: Aplicar los Planes de Clase del Área de Cultura Física los juegos tradicionales como modelo educativo alternativo, para alcanzar un aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas organizadas.

Institución: Escuela de niñas “Ángel de la Guarda”

Beneficiarios: Docentes, estudiantes, autoridades y padres de familia de la escuela “Ángel de la Guarda”.

Ubicación: Parroquia San Sebastián del Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: Noviembre del 2009.

Termina: Marzo del 2010.

Equipo responsable: Investigador José Luis Calero Trujillo.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

Luego de la investigación realizada se determinó que el diseño es necesario incluir en los Planes de clase del área de Cultura física, para mejorar el proyecto educativo el mismo que se fundamenta en los datos obtenidos en la aplicación de las encuestas al docente y estudiantes, los mismos que demostraron la necesidad de que tanto docentes como estudiantes conozcan y manejen una guía buscando siempre dinamizar sus diferentes componentes, para encontrar la posibilidad del mejoramiento institucional.

Sobre esta propuesta no se ha encontrado mayor información, sin embargo algunas Instituciones Educativas han realizado leves esfuerzos para diseñar documentos de apoyo para el conocimiento y aprendizaje de los juegos tradicionales, los cuales han servido de referencia para fundamentar nuestra propuesta.

6.3 JUSTIFICACIÓN.

La elaboración de la propuesta, Incluir en los planes de clase del área de Cultura Física los juegos tradicionales como modelo educativo alternativo, para alcanzar un aprendizaje significativo. Se justifica por cuanto ha sido elaborado y planificado como una herramienta que servirá para mejorar la gestión institucional partiendo de la planificación, ejecución y control en la institución educativa.

El adecuado manejo de Incluir en los planes de clase del Área de Cultura Física los juegos tradicionales como modelo educativo alternativo, para alcanzar un aprendizaje significativo, y la potenciación del ser como filosofía de la vida en la institución será el fundamento clave para la aplicación de la visión y misión, a su vez la identidad institucional y su base teórica servirá para la aplicación práctica de los objetivos y metas propuestas las mismas que se implementaran en la institución.

Se hace necesario contar con una guía que sea didácticamente utilizado por todos los responsables del diseño y ejecución de la propuesta, con el fin de contar con normas y procedimientos como parámetros o estándares que nos den la calidad buscada y mediante la socialización de un proceso de capacitación que permita la sensibilización de todos los actores.

Por otra parte Incluir en los planes de clase del Area de Cultura Física los juegos tradicionales como modelo educativo alternativo, para alcanzar un aprendizaje significativo, ofrece al docente y estudiante una guía para determinar los roles en el cumplimiento de sus labores, que resultara particularmente valioso y de gran utilidad fin evitar errores o pasar por alto aspectos fundamentales y elementales que deben abordarse de manera sistémica y sistemática.

La elaboración de la propuesta, Incluir en los planes de clase del Área de Cultura Física los juegos tradicionales como modelo educativo alternativo,

para alcanzar un aprendizaje significativo, servirá como un medio eficaz para la realización de los planes propuestos que en él se contempla a fin de mejorar la calidad y oportunidad de la información, esta guía será una fuente importante de información escrita y será un instrumento de acción para el seguimiento y control de las actividades a desarrollarse en el interior de la institución. Además son medios viables para comunicar políticas y decisiones sobre los cambios a implantar.

6.4 OBJETIVOS.

6.4.1 Objetivo general.-

- Incluir los Juegos Tradicionales en el Plan de Clase del área de Cultura Física.

6.4.2 Objetivo específico.-

- Realizar juegos tradicionales para alcanzar un aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas organizadas en las niñas del III Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.
- Demostrar que los Juegos Tradicionales y las actividades lúdicas organizadas en el área de Cultura Física son importantes en el desarrollo del aprendizaje significativo y motor de las niñas del III Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.
- Realizar un plan de clases en donde se incluyan los juegos tradicionales y se utilice de mejor manera las actividades lúdicas en las niñas del III Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda”.

6.5 ANALISIS DE FACTIVILIDAD.

El presente trabajo se justifica ya que Incluir en los planes de clase del área de Cultura Física los juegos tradicionales como modelo educativo alternativo, para alcanzar un aprendizaje significativo, influirá directamente en el mejoramiento del aprendizaje significativo de las actividades lúdicas organizadas, el mismo que es de fácil acceso.

6.6 FUNDAMENTACIÓN.

Planificación: Definición.-

Entre conceptos de varios autores pudimos enfocar las siguientes definiciones:

- Es el proceso de establecer metas y elegir medios para alcanzar dichas metas" (Stoner, 1996).
- Es el proceso que se sigue para determinar en forma exacta lo que la organización hará para alcanzar sus objetivos" (Ortiz, s/f).
- Es el proceso de establecer objetivos y escoger el medio más apropiado para el logro de los mismos antes de emprender la acción", (Goodstein,1998).
"Consiste en decidir con anticipación lo que hay que hacer, quién tiene que hacerlo, y cómo deberá hacerse" (Murdick, 1994). Se erige como puente entre el punto en que nos encontramos y aquel donde queremos ir.
- La planificación es un proceso de toma de decisiones para alcanzar un futuro deseado, teniendo en cuenta la situación actual y los factores internos y externos que pueden influir en el logro de los objetivos" (Jiménez, 1982).

Implica además un proceso de toma de decisiones, un proceso de previsión (anticipación), visualización (representación del futuro deseado) y de predeterminación (tomar acciones para lograr el concepto de adivinar el futuro).

Todo plan tiene tres características: primero, debe referirse al futuro, segundo, debe indicar acciones, tercero, existe un elemento de causalidad personal u organizacional: futurismo, acción y causalidad personal u organizacional son elementos necesarios de todo plan. Se trata de construir un futuro deseado, no de adivinarlo.

Si una organización aspira a permanecer sana debe plantearse objetivos realistas. La planificación está comprometida en la fijación de los objetivos de la organización y en las formas generales para alcanzarlos. La opción frente a la planificación es la actividad aleatoria, no coordinada e inútil. Los planes efectivos son flexibles y se adaptan condiciones cambiantes.

Debe hacerse notar que ni la planificación estratégica ni la operativa es un esfuerzo ocasional si se quiere que sea efectiva y logre los resultados deseados. Más bien es un círculo continuo que nunca debe terminar en una organización; debe ser vigilada periódicamente, revisada y modificada de acuerdo con los resultados internos, y externos y los eventos.

PLANIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

La planificación es la previsión de las actividades y los recursos, para el logro de los objetivos que se desean alcanzar; Por lo tanto planificar es la elaboración de un plan general, debidamente organizado para obtener un fin determinado.

Cuando hablamos de planificación educativa podemos agregar que esta permite al docente orientar y encaminar su quehacer diario en el aula y fuera de ella, tras la organización y presentación sistemática de los contenidos de aprendizaje, que pretenda abordar.

El éxito de la gestión educativa radica en la realización de una buena planificación, coherente y progresiva ya que permite entre otras cosas:

- Evitar la improvisación y reduce la incertidumbre, las actuaciones contradictorias y esfuerzos estériles.
- Unificar criterios a favor de una mayor coherencia funcional racionalizando las tareas del docente
- Garantiza el uso racional del tiempo.
- Coordina la participación de todos los actores involucrados.

Dentro de las instituciones educativas, los planes de clase y las planificaciones de actividades especiales (a nivel de aula) conforman algunos de los instrumentos que orientan la práctica educativa, por lo cual deben ser concebidas como documentos de carácter sencillo, realistas y prácticos que se elaboran día a día y no como un conjunto de documentos meramente formalistas, descontextualizados o simplemente decorativos.

LA PLANIFICACIÓN DE AULA (didáctica o de los aprendizajes), se inicia con el Proyecto pedagógico de aula (PPA) para luego elaborar la planificación diaria.

PROYECTO DE APRENDIZAJE (PA): El cual se define como un instrumento de planificación de la enseñanza con un enfoque global, que toma en cuenta los componentes del currículo, se sustenta en las necesidades e intereses de la comunidad, escuela y de los educandos a fin de proporcionarles una educación de calidad y equidad

Debe contener los siguientes aspectos:

- Datos de identificación: Título, Plantel, nivel, grado y sección, matrícula, docente, tiempo de ejecución (fechas que comprende).
- Diagnóstico: Muestra a grandes rasgos la situación evidenciada y que sustentará el propósito u objetivo del proyecto.
- Propósitos u objetivo

- Ejes transversales donde se hará énfasis.
- Contenidos Conceptuales, actitudinales y procedimentales de cada área.
- Actividades pedagógicas globalizadas (Motivadoras, enlace, integración, fijación y aplicación)
- Plan de Evaluación: Competencias, indicadores, procedimientos e instrumentos, formas de participación y criterios a utilizar.

Para su elaboración debemos considerar:

- La construcción se realiza de manera conjunta alumno-docente.
- Las acciones didácticas planteadas.
- Los temas son propuestos inicialmente por los alumnos, de acuerdo a sus necesidades, entorno o problemática, .Sin embargo, el docente interviene para acondicionarlos a los propósitos pedagógicos, a los contenidos de las diferentes áreas y a los ejes transversales. Los resultados de los proyectos deben reflejarse en una memoria descriptiva o informe del proyecto.

PLANIFICACIÓN DE AULA PARA CULTURA FÍSICA

Es estratégica para asegurar que el proceso de aprendizaje será de impacto significativo. No obstante es difícil que el docente pueda medir y evaluar la eficacia de su trabajo; para esto se ha planteado la elaboración de competencias dentro de la planificación, las mismas que son sencillas de elaborar y a la vez, debido a su carácter específico, son medibles. Un plan basado en competencias se elabora siguiendo los pasos expuestos a continuación;

Pasos:

- Plantee su objetivo general, el mismo debe ir dirigido a la descripción de una característica con la que el educando egresará

al término del curso. Ej. "Comprender la rutina de los juegos tradicionales dentro de la rutina de la Cultura física" (la característica es que el alumno comprende).

- Dentro de tu objetivo, busca elementos que lo van a alimentar. Ej. Enseñar juegos, usos de los materiales deportivos; analizar la incidencia de los juegos dentro del aprendizaje significativo, detectar las actividades lúdicas afines con la edad.
- Plantea estos elementos a manera de competencia. Ej. "Detecta el uso de los juegos tradicionales dentro de la escuela e identifica el tipo de juegos al que pertenecen, con precisión al primer intento".
- Ejercite el alcance de la competencia planteada por medio de actividades de campo.
- Elabora un registro que contenga las competencias planteadas para toda la clase y por último determina indicadores para medirlas por alumno. Los indicadores pueden ser: Óptimo, en proceso, deficiente.
- Si al culminar la clase puedes ver que los alumnos han alcanzado un nivel óptimo en las competencias propuestas, puedes considerar que tu clase ha tenido éxito.

COMPONENTE CURRICULAR.

Está constituido por todos los elementos que conforman el programa curricular.

CUADRO # 21

OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	OBJETIVOS DEL ÁREA DE CULTURA FÍSICA	
	GENERALES	ESPECÍFICOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conciencia clara y profunda de ser ecuatoriano en el marco de reconocimiento de la diversidad cultural, étnica y geográfica 2. Consientes de sus derechos y deberes en relación así mismo a la familia y a la comunidad. 3. Alto desarrollo de su inteligencia a nivel de pensamiento creativo, práctico y teórico 4. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos y otros. Con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno. 5. Con actitudes positivas frente al trabajo y al uso del tiempo libre 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender, valorar la cultura física en todas sus manifestaciones y en el contexto socio económico político y cultural del país 2. Desarrollar adecuadamente las habilidades, destrezas y capacidades 3. Valorar el entorno natural y social como parte fundamental de la vida del presente y futuro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender los fundamentos de la educación física el deporte y la recreación. 2. Generar el desarrollo, acrecentamiento y tecnificación progresiva y sistemática de la práctica de la cultura física. 3. Aplicar las habilidades, destrezas y capacidades de la cultura física en la vida cotidiana

MATRIZ DE DESTREZAS. Es el desarrollo de los movimientos innatos de cada persona.

CUADRO # 22

DESTREZAS GENERALES	DESTREZAS ESPECÍFICAS
1. Correr	1. Correr en diferentes ritmos
2. Saltar	2. Correr a diferentes velocidades
3. Lanzar	3. Saltar con impulso
4. Bailar	4. Saltar en distancia
5. Jugar	5. Lanzar en distancia
6. Construir	6. Lanzar con precisión
7. Rodar	7. Bailar diferentes ritmos
8. Rolar	8. Jugar juegos en el aula
9. Empujar	9. Jugar juegos sencillos
10. Equilibrar	10. Construir implementos sencillos
11. Caer	11. Rolar en diferentes direcciones
12. Derribar	12. Rodar en diferentes planos

MATRIZ DE CONTENIDOS.

Desarrollamos de acuerdo a la malla curricular los contenidos generales que comprenden los cinco bloques.

CUADRO # 23

BLOQUE S	CONTENID OS	DESGLOSE	DESTREZAS	ESTRATEGIAS METODOLOGI CAS	RECURSOS	EVALUACION
Movimie nto naturales	-Correr -Saltar -Lanzamiento	-Carreras de velocidad -Carreras de orientación -Saltos en profundidad -Lanzamiento en distancia	-Correr a diferentes ritmos y velocidades -Saltar sobre obstáculo -Lanzar en distancia	-Experimentar movimientos en forma natural	-Señaladores -Pistas -Pitos -Banderolas -Cronometro	-Ejecuta los movimientos enseñados en forma natural -Aplicar reglas sencillas del lanzamiento de pelota
Juegos	-Juegos pequeños -Juegos con ideas	-Populares -Nuevos -De ida y vuelta individual -Goles con las manos -Goles con los pies	-Propender al juego limpio -Ejecutar juegos con creatividad	-Compara su rendimiento mediante competencias	-Pelotas -Cuerdas -Señaladores -Ulas -Iltantas	-Patea la pelota con precisión -Comparte con alegría las actividades
Movimie ntos y materiales	-Movimientos con implementos sencillos -Movimientos a manos libres	-Movimientos con material natural -Rodadas -Roles	-Ejecutar diferentes movimientos y actividades -Rodar en diferentes planos	-Aplicación del método directo	-Pica -Cajo netas -Colchonetas -Barras	-Demuestra dominio de su cuerpo a través de movimientos corporales
Movimie nto expresiv o	-Movimiento y ritmo -Danza, baile y ronda -Expresión y creación corporal	-Movimientos corporales con música -Movimientos con sonidos corporales -Rondas -Bailé nacional -Imitación -Lenguaje corporal	-Correcta posición de segmentos corporales -Expresar sentimientos	-Motivar a los estudiantes durante el desarrollo de la unidad	-Grabadora -Cintas -Música -Salón	-Manifiesta aptitudes propias para el baile, danza folclórica y movimientos
Formaci ón y salud	-Movimientos formativos	-Ejercicios de orden -Ejercicios cales técnicos -Medidas antropométricas -Practicas generales de aseo -Juegos de la naturaleza	-Elabora acciones en pro de la salud	-Normas de aseo	-Implementos de aseo personal	-Ayuda y cooperación, su aseo personal y orden en sus actividades físicas

HABILIDADES MOTRICES PARA LA PRÁCTICA DE CULTURA FÍSICA

1. **AGILIDAD:** Es la capacidad que tiene el organismo para desplazarse rápidamente en distancias cortas con precisión de movimientos. Esta habilidad depende de otras más como son la coordinación y la fuerza, también requiere que el ejecutante sea capaz de realizar cambios de dirección con su cuerpo, detenciones repentinas, desplazamientos veloces, un tiempo rápido de reacción, etc.
2. **COORDINACIÓN:** Es la capacidad neuromuscular que tiene el organismo para movilizar las diferentes masas musculares de manera seleccionada y ordenada. Se divide en **Coordinación Motriz Fina**, que tiene que ver con la ejecución de movimientos que demanda control muscular particularmente a los de manos y pies combinados con la vista. y **Coordinación Motriz Gruesa**, se refiere a la intervención de las grandes masas musculares para la ejecución de movimientos que no requieran precisión.
3. **EQUILIBRIO:** Es la capacidad sensorio-motriz que tiene el organismo para conservar el centro de gravedad sobre su base de sustentación y se logra por medio de una interacción de los músculos con las articulaciones, por lo que el cuerpo puede asumir y sostener una determinada posición contra la ley de gravedad. El equilibrio se divide en; **Equilibrio Estático**, cuando el cuerpo sostiene una determinada posición en un mismo estado. y **Equilibrio Dinámico**, es cuando se puede conservar establemente una postura al realizar desplazamientos.
4. **FLEXIBILIDAD:** Es la capacidad del organismo para manifestar su **movilidad articular y elasticidad muscular**. La primera depende de elementos articulares, entendiéndose por tales; los cartílagos articulares, las cápsulas, ligamentos, meniscos y el líquido sinovial. La segunda es una propiedad del tejido por la cual los músculos pueden contraerse y elongarse recuperando luego su longitud normal.

5. **FUERZA:** Es la capacidad de un organismo para ejercer una presión o tracción contra cierta resistencia. La fuerza se puede clasificar en; **Fuerza Explosiva**, Capacidad del organismo para movilizar en forma súbita, ejemplo; salto, lanzamiento, patada, etc. **Fuerza Dinámica**, Capacidad del organismo para contraer masas musculares al momento de vencer una resistencia, con la peculiaridad de que la parte involucrada, presente desplazamiento o cambio de posición, ejemplo; empujar o jalar un objeto susceptible a desplazarse. y **Fuerza Estática**, Capacidad del organismo para contraer masas musculares al momento de vencer una resistencia, con la peculiaridad de que la parte involucrada no cambie de posición, ejemplo; empujar o jalar un objeto fijo, mantener el cuerpo en suspensión como al realizar "un cristo".
6. **RESISTENCIA:** Es la capacidad de un organismo para realizar acciones motrices donde se involucren grandes masas musculares durante un tiempo prolongado. Se le define también como la capacidad para continuar desarrollando actividades fatigosas durante los períodos de cierta duración. La resistencia se contempla desde dos puntos de vista: **Resistencia Aeróbica**; que consiste en la aplicación de un trabajo de baja intensidad y alta duración. y **Resistencia Anaeróbica**; que consiste en la aplicación de un trabajo de alta densidad y baja duración.
7. **VELOCIDAD:** Es la capacidad de un organismo para realizar un movimiento en el menor tiempo posible. La velocidad se puede clasificar de la siguiente manera; **Velocidad de Arranque ó de Reacción**, Tiempo mínimo necesario para obtener una respuesta. y **Velocidad Pura ó de Desplazamiento**, espacio o distancia que se recorre en la unidad de tiempo.

UNIDAD DE CLASE (UC): Es aquella que refuerza contenidos no contemplados en el Proyecto pedagógico del área (PPA) y organiza el proceso, pues allí al igual que en el plan de clase, se plasma de manera

concreta y directa la interacción de los ejes transversales con los contenidos, las actividades (inicio desarrollo y cierre) y la evaluación que han sido previstas en el PPA. En la UC podemos distinguir:

- Día y fecha
- Contenidos a desarrollar
- Actividades de inicio, desarrollo y cierre.
- Evaluación: Competencias, indicadores, actividad, técnicas e instrumentos.

PLAN DE CLASE: Es un instrumento de planificación que facilita el desarrollo de los contenidos programáticos y la organización de los procesos de enseñanza y aprendizaje que serán desarrollados en una jornada.

EJEMPLO DE UN PLAN DE CLASE DEL ÁREA DE CULTURA FÍSICA

UNIDAD.- Escuela “Ángel de la Guarda”

ÁREA.- Cultura Física

OBJETIVOS.- Practicar los Juegos Tradicionales mediante actividades Lúdicas organizadas.

CUADRO # 24

DESTREZAS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
		PARTE INICIAL -Presentación y saludo -Explicación del tema -Inicio de la actividad fisiológica CALENTAMIENTO		Demostrar Equilibrio y Precisión durante el juego Comprobar lo aprendido mediante competencias
JUGAR JUEGOS SENCILLO	LA RAYUELA	PARTE MEDULAR Dibujar la RAYUELA en el piso con distintos modelos y enseñamos la forma de pasar la misma. Iniciamos el juego con reglas puestas por los mismos niños	-TIZA O PEDAZO DE LADRILLO -SEÑALADORES -PLANCHAS O MONEDA	
SALTAR CON IMPULSO Y DISTANCIA LANZAR CON PRECISIÓN CORRER A DIFERENTES RITMOS Y VELOCIDAD	SALTAR LANZAR CORRER	Experimentar movimientos y juegos lúdicos como: -Saltar con un solo pie -Lanzar con precisión -correr en zig-zag	-CONOS -PITO -BANDEROLAS -PELOTA	Comprobar que los movimientos sean naturales y la coordinación motora sea muy buena.
CONSTRUIR IMPLEMENTOS SENCILLOS	LA COMETA	Integración del grupo mediante la elaboración de las COMETAS, las mismas que se realizaran de distintas formas y modelos, siguiendo la enseñanza del profesor.	-PAPEL -HILO -GOMA -AGUJA -USOS O CARRIZOS -TIRAS	Correr con la cometa y comprobar si la misma vuela.
		PARTE FINAL -RECUPERACION, vuelta a la calma. -Integración del grupo y auto-incentivo con aplausos para ellos mismos por el trabajo realizado. -Dejar que las niñas comenten como se sintieron al combinar las actividades lúdicas con los juegos tradicionales		

PARTES DE LA CLASE DE CULTURA FÍSICA (APOYO TEÓRICO)

PARTE INICIAL CALENTAMIENTO

(Llamada también RUTINA DE ESTIMULACION FISIOLÓGICA, ADECUACIÓN MORFO FUNCIONAL, RUTINA DE ACTIVACIÓN COLECTIVA ó ESTIRAMIENTOS).

Con esta se inicia la clase de Educación Física (aunque también debería de ser para cualquier actividad físico-deportiva-recreativa-cultural).

Y su finalidad es incrementar las habilidades motrices, tienen una duración de 15-19 minutos y está compuesta por una combinación de ejercicios sin implementos (algunas veces podemos trabajarlo con algún implemento que sea indispensable para la actividad a realizar) enfocados al trabajo de las 7 habilidades físicas que también implican el desarrollo del esquema corporal. Esta rutina se cambiará cada dos semanas trabajando las siete habilidades de cada sesión. El tiempo destinado a cada habilidad se distribuye de la siguiente manera; aunque no necesariamente sea en el orden que aparecen:

CUADRO # 25

RUTINA ES ESTIMULACIÓN FISIOLÓGICA	
HABILIDADES FÍSICAS	CLASE 1ª. Y 2ª.
RESISTENCIA	8´
EQUILIBRIO	2´
AGILIDAD	2´
COORDINACION	2.5´
FLEXIBILIDAD	2´
FUERZA	2´
VELOCIDAD	0.5
TIEMPO TOTAL	19 MINUTOS

Cabe señalar que **esto cambiará** de acuerdo al tema central que se desarrollará dentro de la clase.

Se dice que es **CALENTAMIENTO GENERAL**, cuando trabajamos todas las partes del cuerpo (ya sea de abajo hacia arriba o viceversa) pero siempre en un orden. Ejemplo: Natación (el calentamiento debe ser general ya que se emplean todos los grupos musculares).

EL CALENTAMIENTO ESPECIFICO, lo trabajamos cuando solamente vamos a llevar a cabo una actividad física que se va a enfocar más a una parte de nuestro cuerpo (ó que necesitamos calentar más dicho segmento corporal). Ejemplo: Velocidad de reacción, (es cierto que también trabajamos las manos, pero el ejercicio se basa principalmente en PIERNAS y caderas, por lo cual nos interesa más un calentamiento específico de las PIERNAS.

Podemos hacer una aclaración: Muchos profesores dicen que el calentamiento, estiramiento, etc. Debe de ser con repeticiones, ejemplo: cuando realizamos una flexión del tronco al frente durante 10 tiempos a algunos les gusta realizarlo con repeticiones, esto es 1 hacia abajo y regresamos a posición inicial, 2 repetimos lo mismo y así sucesivamente. Pero lo mejor sería trabajar más los estiramientos de una forma "sostenida", esto es, tomando el mismo ejemplo, en el tiempo 1 flexión del tronco al frente y sostengo esa posición durante 8, 10, 15 segundos dependiendo de la parte que estemos trabajando. Porqué? , se supone que al realizar repeticiones se lastima más las articulaciones y ligamentos por lo que envés de ayudarnos a evitar lesiones lo estaríamos incentivando a las mismas.

Cabe señalar que el control corporal se refiere básicamente, al relativo dominio que tiene el ser humano sobre su cuerpo al momento de ejecutar una destreza de movimientos.

El control corporal y equilibrio se va lograr por medio del trabajo y ejercitación conjunta de las posibilidades del movimiento y desplazamiento ya incrementadas, la integración de las diversas percepciones y el uso de los esquemas de movimiento, considerando que estas últimas son pautas motrices de flexibilidad elasticidad y de coordinación innatas que utiliza el hombre y en si el ser humano para desplazar su cuerpo o algún segmento

de éste en el tiempo y el espacio, bien sea al trasladarse de un lado a otro, o al movilizar su cuerpo sobre algún eje o cuadrante.

El "buen estado físico" es mucho más que un capricho pasajero o una consigna. Contribuye al estado del cuerpo, en efecto condiciona la eficacia con que la persona puede llevar a cabo su labor y ejercicios diarios. Así como el grado en que puede hacer demandas imprevistas puestas a su vigor, sus actividades físicas o resistencias. El buen estado físico de la persona depende mucho de su participación en una actividad física rigurosa. PERO ES INDISPENSABLE UN BUEN CALENTAMIENTO (llamada también RUTINA DE ESTIMULACIÓN FISIOLÓGICA, ADECUACIÓN MORFOFUNCIONAL ó RUTINA DE ACTIVACIÓN COLECTIVA).

Ninguna actividad puede proporcionar la cantidad de ejercicios total del cuerpo para conseguir un acondicionamiento óptimo con todo, que la participación vigorosa en una actividad deportiva (TOMANDO EN CUENTA LA IMPORTANCIA DE UN BUEN CALENTAMIENTO PREVIO)

Los beneficios psicológicos de la actividad física son individualmente importantes. Sin embargo, es probable que el placer de la participación en la actualidad física sea el que le proporcione a la persona la motivación más poderosa. Las actividades físicas constituyen diversión y proporcionan asimismo una gran satisfacción personal.

PARTE MEDULAR TEMA CENTRAL

En esta parte de la clase se establece el contenido específico que se va a enseñar mediante las actividades sugeridas.

ORGANIZACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL

El cuerpo es el medio de relación y comunicación con el mundo exterior, en este sentido, la educación física mediante la expresión neuromotriz propicia en el educando aprendizajes significativos para el conocimiento, uso y control del esquema corporal. La organización del esquema corporal como

contenido del área, lo trabaja proporcionando al escolar estímulos sensoriales, que al percibirlos en su organismo le ayuden a discriminar la imagen de su cuerpo, los movimientos de éste en el espacio y en el tiempo, su lateralidad y la coordinación de sus ejes corporales en un constante diálogo con los objetos, las personas y el medio circundante. Los contenidos específicos que serán objeto de aprendizaje para estimular las habilidades perceptivas son:

- Imagen corporal
- Ubicación espacio-tiempo
- Lateralidad
- Ubicación y orientación en el espacio y el tiempo
- Independencia y predominio motor

Los primeros cuatro se desarrollan desde el nivel de lactantes hasta el segundo grado de primaria, los siguientes dos, de tercero a sexto grado de primaria. La dosificación de los contenidos responde a las características evolutivas del escolar. La duración del tema central de la clase será de 30 a 40 minutos y se pueden realizar las actividades con o sin implementos. Para reforzar el tema central y lograr con mayor eficiencia los objetivos es indispensable incluir los medios que apoyan al programa (técnicas de recreación, iniciación al ritmo, el deporte y juegos tradicionales), ya que permiten que el estudiante aprenda en un ambiente agradable. Es importante que el profesor observe en la ejecución de las actividades que el estudiante asuma una postura correcta, una respiración adecuada y esté libre de tensiones, para lo cual se debe dosificar las actividades permanentes.

PARTE FINAL RELAJACIÓN

La aplicación de éstas se realiza tanto en las rutinas como en el tema central o fin de clase, dadas las características del contenido a desarrollar y

a las necesidades del alumno, considerando los siguientes criterios para su aplicación.

RESPIRACIÓN.-

Esta se enfatiza cuando el profesor lo juzgue necesario como un recurso para propiciar en el alumno la adquisición de hábitos respiratorios adecuados, así como la disminución de la fatiga que precede a una actividad intensa, logrando una rápida recuperación.

RELAJACIÓN.-

Esta puede aplicarse en cualquier momento de la sesión de educación física, cuando el profesor detecte a sus alumnos en exceso de tensión que impida el adecuado aprovechamiento. Al final de la clase es de gran utilidad como una actividad preparatoria para que el educando continúe con sus labores escolares.

POSTURA.-

Este aspecto debe ser contemplado por el docente en forma continua, considerando la importancia de adoptar una adecuada postura tanto en actividades dinámicas como estáticas, manteniendo en equilibrio sus segmentos corporales a fin de evitar la tensión muscular y articular que provocaría en el alumno futuras molestias y por consecuencia malos hábitos posturales.

6.7 MODELO OPERATIVO

CUADRO # 26

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Socialización de los resultados de la investigación.	Hasta marzo del 2010 se socializara el 100% de la propuesta en la comunidad educativa para conocer los resultados de la investigación.	Organización de la investigación. Reunión con el personal de la institución. Reunión con las estudiantes. Reunión con los padres de familia.	Computadoras. - Proyectors. Documentos de apoyo. Cuestionario de preguntas	15 días
Planificación de la propuesta.	Hasta marzo del 2010 estará concluida la planificación de la propuesta.	Planificación de los aprendizajes. Planificación de aula para Cultura Física Matriz de destrezas. Matriz de contenidos. Habilidades motrices. Ejes transversales.	- Equipo de computación. - Materiales de oficina.	30 días
Ejecución de la propuesta.	En el año lectivo 2009-2010 se ejecutará la propuesta en el 100%	Puesta en marcha la propuesta de acuerdo a las fases programadas.		30 días
Evaluación de la Propuesta.	La propuesta será evaluada permanentemente.	Capacitación al personal docente del área de Cultura física sobre Juegos Tradicionales. Auto evaluación de procesos.		30 días
		Elaboración de informes del desempeño. Aprobaciones institucionales. Toma de correctivos oportunos.		15 días

6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

CUADRO # 27

Organismo	Responsables	Fase de Responsabilidad
Equipo de gestión de institución. Equipo de trabajo (micro-proyectos)	Departamentos y comisiones. - Directora. - Sub-directora. - Comisión técnico-pedagógica. - Representantes de padres de familia. - Coordinadores y colaboradores.	- Organización previa al proceso. - Diagnostico situacional. - Direccionamiento estratégico participativo. - Discusión y aprobación. - Programación Operativa. - Ejecución del proyecto.

6.9 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.

CUADRO # 28

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1.- ¿Quiénes solicitan evaluar?	Interesados en la evaluación. Equipo técnico. Equipo de trabajo (micro proyecto)
2.- ¿Por qué evaluar?	Razones que justifican. Evitar perdida de nuestros juegos tradicionales. Fomentar el Aprendizaje Significativo mediante actividades lúdicas. Mejorar la calidad educativa.
3.- ¿Para qué evaluar?	Objetivos del plan de evaluación. Incluir los juegos tradicionales en los Planes de Clase del área de Cultura Física. Facilitar los recursos adecuados y necesarios. Mejorar el conocimiento de los Juegos Tradicionales.
4.- ¿Qué evaluar?	Aspectos a ser evaluados. Qué efectos ha producido en las niñas el conocimiento de los Juegos Tradicionales El progreso de la calidad educativa.
5.- ¿Quien evalúa?	Persona encargado de evaluar. Lcda. Msc. Guevara Ganán Graciela.
6.- ¿Cuándo evaluar?	En periodos determinados de la propuesta. Al inicio en el proceso y al final de la propuesta.
7.- ¿Cómo evaluar?	Proceso metodológico. Mediante observación, Test, Entrevistas, revisión de documentos.
8.- ¿Con que evaluar?	Recursos Fichas, registros, cuestionarios.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1. BIBLIOGRAFÍA.-

ATENEO DINELLO – El derecho del niño a jugar

BOZ DE ZUZEK – El juego y su valor educativo Artículo –Diseño Curricular Argentino

LEIF-BRUNELLE – La verdadera naturaleza del juego.

PASTORINO Y OTROS – Aportes para una didáctica.

CORREO DE LA UNESCO – Juegos.

- www.faroeconomico.com
- <http://www.edufuturo.com/educacion>
- <http://www.primaria.profes.net>
- ‘w w w. a a c u . o r g ’
- <http://www.monografias.com>
- <http://www.lacoctelera.com>
- <http://www.educarecuador.ec>
- <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca>
- <http://www.uni-salzburg.at>
- <http://cvc.cervantes.es>
- <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>
- <http://centros3.pntic.mec.es/cp.valvanera/juegos/index.html>
- <http://www.psicopedagogia.com>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo
- <http://redescolar.ilce.edu.mx>

CORREO DE LA UNESCO – Juegos.

2. ANEXOS.-

Anexo 1: ENCUESTA DIRIGIDA A PROFESORES

1. ¿Está usted de acuerdo en que los juegos tradicionales sean recuperados para que no se pierdan?

SI ___ NO ___

2. ¿Realiza Ud. Juegos dinámicos antes de empezar su hora clase?

SI ___ NO ___

3. ¿Cree Ud que los espacios donde se realiza Cultura Física son los adecuados para realizar los juegos tradicionales?

SI ___ NO ___

4. ¿Qué tiempo realizan los estudiantes actividades recreativas cuando tienen actividad física?

0 min. ()

10 min. ()

15 min. ()

5. ¿Realiza Ud. actividades lúdicas como medio de distracción?

SI ___ NO ___

6. ¿Cree Ud. que la metodología empleada es la correcta?

SI _ NO _

Anexo 2: ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

1. ¿Conocen Uds. Y ha jugado algún juego tradicional como la rayuela, las ollitas, el tren ciego, las cometas?

SI__ NO__

2. ¿Ud. Ha aprendido de parte del profesor algún juego de los antes mencionado?

SI__ NO__

3. ¿Sus padres o amigos le han enseñado a jugar la rayuela?

SI__ NO__

4. ¿Existe un lugar apropiado cerca de su casa para realizar juegos recreativos?

SI__ NO__

5. ¿Le gustaría aprender el juego de la sogá?

SI__ NO__

6. ¿Le gustaría practicar los juegos como la rayuela, la sogá, las cometas frecuentemente en la hora de Cultura Física?

SI__ NO__

7. ¿Ha jugado Ud. Los nintendos o video juegos?

SI__ NO__