



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

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

**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del trabajo de graduación o titulación previo a la obtención de  
Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,  
Mención Cultura Física**

### **TEMA:**

---

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

---

**AUTOR:** Henry Geovanny Ponce Maigua

**TUTOR:** LCDO. MG. WALTER GEOVANNY AGUILAR CHASIPANTA

**Ambato-Ecuador**

**2013**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Lcdo. Mg. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta. C.C. 1801697796 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO Y CONCIENCIACIÓN DE LA CULTURA ECUATORIANA EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL CENTRO EDUCATIVO “SAN JUAN BOSCO” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA,** desarrollado por el egresado Henry Geovanny Ponce Maigua, 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, Febrero del 2013

.....

Lcdo. Mg. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta.

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

.....  
Henry Geovanny Ponce Maigua

C.C: 171827435-8

**AUTOR**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO Y CONCIENCIACIÓN DE LA CULTURA ECUATORIANA EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL CENTRO EDUCATIVO “SAN JUAN BOSCO” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....  
Henry Geovanny Ponce Maigua

C.C: 171827435-8

**AUTOR**

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

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO Y CONCIENCIACIÓN DE LA CULTURA ECUATORIANA EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN EL CENTRO EDUCATIVO “SAN JUAN BOSCO” DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA** , presentada por la Sr. Henry Geovanny Ponce Maigua egresado de la Carrera de Educación Física promoción: Septiembre 2011 – Febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 16 de Septiembre del 2013

**LA COMISIÓN**

.....  
Dra. Mg. Rosa Marlene Barquin Yuque

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

.....  
Lcdo.Mg. Juan Neptalí Martínez Martínez

**MIEMBRO**

.....  
Ing.Mg. Ibeth Aracely Manzano G

**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA:**

A Dios por haberme dado la sabiduría, la protección y valentía que me infundió durante toda mi carrera. Este trabajo se lo dedico a todas aquellas personas que me apoyaron en forma desinteresada con sus vitales consejos y la fe que pusieron en mi persona muchas gracias a todos...

**Henry Ponce**

## **AGRADECIMIENTO:**

A todas las autoridades de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, por su apoyo y colaboración para la realización de esta investigación. A la FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION, de manera especial al CENTRO DE POSGRADO, por el apoyo institucional para la realización de este trabajo. Al Sr. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta. y demás maestros con quienes compartimos buenos momentos y lo que es más importante su enseñanza fue muy fructífera. A mis amigos y compañeros, que por medio de foros, discusiones y preguntas he podido incrementar mis conocimientos.

A todos mis familiares y allegados a mi persona que aportaron con granito de ideas y experiencias más sinceros.

**Henry Ponce**

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### PRELIMINARES

PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iv
RESOLUCIÓN DEL CONSEJO DIRECTIVO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii

### CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
---------------------	----------

#### **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1	TEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1	CONTEXTUALIZACIÓN	3
1.2.2	ANÁLISIS CRÍTICO	6
1.2.3	PROGNOSIS	8
1.2.4	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.2.5	PREGUNTAS DIRECTRICES	9
1.2.6	DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.3	JUSTIFICACIÓN	10
1.4	OBJETIVOS	12
1.4.1	OBJETIVO GENERAL	12
1.4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12

#### **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	13
2.2	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	14
2.3	FUNDAMENTACIÓN LEGAL	13
2.4	FUNDAMENTACION AXIOLÓGICA	16
2.5	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	21
2.5.1	DESARROLLO DE LA CATEGORÍA DE LA VARIABLE	24

	INDEPENDIENTE	
2.5.2	DESARROLLO DE LA CATEGORÍA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	25
2.6	HIPÓTESIS	57
2.7	SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	58

### **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	59
3.2	MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	59
3.3	NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	60
3.4	POBLACIÓN Y MUESTRA	60
3.5	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	62
3.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	64
3.7	PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	65
3.8	PLAN PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	65

### **CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	67
4.1	ENCUESTA A PROFESORES	67
4.2.	ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE 10mo DE BÁSICA	78
4.3	VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	89
4.4.1	COMBINACIÓN DE FRECUENCIAS	89
4.4.2	PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	89
4.4.3	SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN	90
4.4.4	DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	90
4.4.5	ESPECIFICACIONES DEL MODELO ESTADÍSTICO	90
4.4.6	ESPECIFICACIONES DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO	91
4.4.7	RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULO DE DATOS ESTADÍSTICOS	92

### **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	94
-----	--------------------------------	----

5.1.1 CONCLUSIONES	94
5.1.2 RECOMENDACIONES	95

## **CAPÍTULO VI: LA PROPUESTA**

6.1 DATOS INFORMATIVOS	97
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	97
6.3 JUSTIFICACION	98
6.4 OBJETIVOS	98
6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD	99
6.6 FUNDAMENTACION	99
6.7 MODELO OPERATIVO	102
6.8 ADMINISTRACION	103
6.9 PLAN DE MONITOREO Y EVOLUCION DE LA PROPUESTA	104
MANUAL	118

## **MATERIAL DE REFERENCIA**

BIBLIOGRAFÍA	148
WEBGRAFÍA	150
ANEXOS	151

## ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N. 1 : Población	61
CUADRO N. 2: Operacionalización de la Variable Independiente	62
CUADRO N. 3: Operacionalización de la Variable Dependiente	63
CUADRO N. 4: Plan para la recolección de la información	64
CUADRO N. 5: Se puede conocer la historia con la práctica de juegos tradicionales	68
CUADRO N. 6: Docentes que aplican juegos tradicionales en el proceso de Enseñanza	69
CUADRO N. 7: Motivar a los jóvenes ayuda a que valoren las tradiciones y costumbres del país.	70
CUADRO N. 8: : La práctica de juegos electrónicos puede desarrollar equilibrio	71
CUADRO N. 9: Los juegos tradicionales pueden reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes.	72
CUADRO N. 10: Practicar el salto de la soga mejora el equilibrio	73
CUADRO N. 11: Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la noción de tiempo, ritmo y espacio.	74
CUADRO N. 12: El juego tradicional desarrolla la lateralidad en forma forzada	75
CUADRO N. 13: El docente debe conocer y respetar la capacidad motriz de cada estudiante.	76
CUADRO N. 14: Los juegos tradicionales desarrollan identidad	77
CUADRO N. 15: Estudiantes que consideran que los juegos tradicionales les pueden ayudar a conocer la historia del país	79
CUADRO N. 16: Maestros que enseñan juegos tradicionales	80
CUADRO N. 17: : Los juegos tradicionales ayudan a valorar las tradiciones y costumbres	81
CUADRO N. 18: Los juegos electrónicos ayudan a desarrollar el equilibrio sin esfuerzo físico	82
CUADRO N. 19: Los juegos tradicionales refuerzan el vínculo social y familiar	83
CUADRO N. 20: Estudiantes que consideran que saltar soga mejora su equilibrio	84
CUADRO N. 21: Estudiantes que consideran que los juegos les ayudan a desarrollar las nociones de tiempo, ritmo y espacio.	85
CUADRO N. 22: Estudiantes que consideran que el juego tradicional hace que su	86

lateralidad sea forzada	
CUADRO N. 23: Estudiantes que consideran que sus maestros deben conocer y respetar su capacidad motriz	87
CUADRO N. 24: Estudiantes que consideran que practicar juegos tradicionales en su colegio desarrollan su identidad	88
CUADRO N. 25: Recolección de datos	92
CUADRO N. 26: Análisis estadístico	92
CUADRO N. 27: Cálculo del JI-CUADRADO	93

### ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N. 1: Relación Causa – Efecto	6
GRÁFICO N. 2: Inclusión de redes conceptuales	21
GRÁFICO N. 3: Constelación de la Variable Independiente	22
GRÁFICO N. 4: Constelación de la Variable Dependiente	23
GRÁFICO N. 5: Se puede conocer la historia con la práctica de juegos tradicionales	68
GRÁFICO N. 6: Docentes que aplican juegos tradicionales en el proceso de Enseñanza	69
GRÁFICO N. 7: Motivar a los jóvenes ayuda a que valoren las tradiciones y costumbres del país.	70
GRÁFICO N. 8: La práctica de juegos electrónicos puede desarrollar equilibrio	71
GRÁFICO N. 9: Los juegos tradicionales pueden reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes.	72
GRÁFICO N. 10: Practicar el salto de la soga mejora el equilibrio	73
GRÁFICO N. 11: Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la noción de tiempo, ritmo y espacio.	74
GRÁFICO N. 12: El juego tradicional desarrolla la lateralidad en forma forzada	75
GRÁFICO N. 13: El docente debe conocer y respetar la capacidad motriz de cada estudiante.	76
GRÁFICO N. 14: Los juegos tradicionales desarrollan identidad	77
GRÁFICO N. 15: Estudiantes que consideran que los juegos tradicionales les pueden ayudar a conocer la historia del país	79
GRÁFICO N. 16: Maestros que enseñan juegos tradicionales	80

GRÁFICO N. 17: : Los juegos tradicionales ayudan a valorar las tradiciones y costumbres	81
GRÁFICO N. 18: Los juegos electrónicos ayudan a desarrollar el equilibrio sin esfuerzo físico	82
GRÁFICO N. 19: Los juegos tradicionales refuerzan el vínculo social y familiar	83
GRÁFICO N. 20: Estudiantes que consideran que saltar sogas mejora su equilibrio	84
GRÁFICO N. 21: Estudiantes que consideran que los juegos les ayudan a desarrollar las nociones de tiempo, ritmo y espacio.	85
GRÁFICO N. 22: Estudiantes que consideran que el juego tradicional hace que su lateralidad sea forzada	86
GRÁFICO N. 23: Estudiantes que consideran que sus maestros deben conocer y respetar su capacidad motriz	87
GRÁFICO N. 24: Estudiantes que consideran que practicar juegos tradicionales en su colegio desarrollan su identidad	88

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

**TEMA:** Los juegos tradicionales y su influencia en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha.

**RESUMEN EJECUTIVO**

**AUTOR:** Henry Geovanny Ponce Maigua

**TUTOR:** Lcdo. Mg. Walter Geovanny Aguilar Chasipanta

El objetivo primordial de la investigación es, Educar a las nuevas generaciones, y buscar las estrategias adecuadas para concienciar tanto a docentes como a estudiantes en la riqueza cultural que posee el país, se pretende buscar métodos de motivación para destacar la diversidad de los juegos tradicionales y facilitar así el interés a la historia y a la localidad, proporcionando una mejor relación entre docente-estudiante; una táctica de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación del conocimiento, es decir la lúdica hace un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada estudiante aprende de una manera particular, única, esto es así porque en el aprendizaje intervienen cuatro niveles como son: organismo, cuerpo, inteligencia y deseos. Por lo que se puede afirmar que el juego facilita interés para el proceso de enseñanza y aprendizaje e interés por la historia, cultura y tradiciones de la localidad. Desde lo cognitivo, su valor radica primordialmente en que es un recurso didáctico que está a la disposición del docente del aula para que sus estudiantes tengan un mejor aprendizaje, permitiéndoles plantear los distintos niveles, según el rendimiento de cada escolar. Existe una gran diversidad de juegos tradicionales que facilitan la ventaja de conocimientos que son base para la reconstrucción de la realidad que efectúan los estudiantes, estimulándolos y consolidando su desarrollo cognitivo. De tal modo, que el juego beneficia la flexibilidad del pensamiento del educando, porque produce la motivación en la búsqueda de soluciones para un mismo problema como es que el joven tome interés por la historia, accede un mayor despliegue de los recursos cognitivos. La utilización de los juegos tradicionales en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, participación, avance, estimulando conductas y contribuyendo a una formación integral para quienes forman la comunidad educativa.

**PALABRAS DESCRIPTORAS:** juegos tradicionales, concienciación, cultura, proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollo cognitivo, lúdica, diversidad, historia, valores, creencias.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como tema “Los juegos tradicionales y su influencia en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha”.

Este trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

**CAPÍTULO I, EL PROBLEMA;** se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el árbol de problemas y el correspondiente Análisis Crítico, la prognosis, se plantea el problema, las interrogantes del problema, las delimitaciones, la justificación y los objetivos general y específicos.

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

**CAPÍTULO III, LA METODOLOGÍA;** se señala el enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las Técnicas e Instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

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

**CAPÍTULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**, se describe las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

**CAPÍTULO VI, LA PROPUESTA**; se señala el Tema, los Datos informativos los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma. Finalmente se hace constar la bibliografía que se ha utilizado como referencia en este trabajo de investigación, así como los anexos correspondientes.

## **CAPÍTULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Los juegos tradicionales y su influencia en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo "San Juan Bosco" del cantón Quito, provincia de Pichincha.

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

##### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

El objetivo primordial de las instituciones educativas es, "Educar a las nuevas generaciones", buscando estrategias que rescaten la cultura a través de métodos que busquen la motivación para destacar la diversidad de los juegos tradicionales y facilitar así el interés a la historia y al lugar donde se nace, proporcionando una mejor relación entre docente-estudiante; una táctica de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación del conocimiento, como espejo que reflejan los conocimientos básicos; la escuela no crea el futuro, pero puede planearlo y, puede ser a través del medio reformador, como son estrategias de los juegos, a medida que cambia, un medio para lograr y mejorar en el ámbito de la educación como puede ser, especialmente en el área de los juegos. Cada estudiante aprende de una manera particular, única, esto es así porque en el aprendizaje intervienen cuatro niveles como son: organismo, cuerpo, inteligencia y deseos. Por lo que se puede afirmar que el juego facilita interés para el proceso de enseñanza y aprendizaje e interés por la historia y la cultura. Desde lo cognitivo, su valor radica primordialmente en que es un recurso didáctico que está a la disposición del docente del aula para que sus estudiantes tengan un

mejor aprendizaje, permitiéndoles plantear los distintos niveles, según el rendimiento de cada estudiante. Existe una gran diversidad de juegos tradicionales que facilitan la ventaja de conocimientos que son base para la reconstrucción de la realidad que efectúan los estudiantes, estimulándolos y consolidando su desarrollo cognitivo.

De tal modo, que el juego beneficia la flexibilidad del pensamiento del educando, porque produce la motivación en la búsqueda de soluciones para un mismo problema como es que el niño tome interés por la historia local, accede un mayor despliegue de los recursos cognitivos. La utilización de los juegos tradicionales en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, participación, avance, estimulando conductas y sobre todo valorizando las raíces de cada uno.

En el Ecuador se evidencia cada vez más el problema de que sean menos los niños, jóvenes y adultos que practican juegos típicos o tradicionales, por lo que el rescate de los mismos ayudaría en gran manera a resolver las necesidades del empleo del tiempo libre, en actividades fundamentales novedosas que se apoyen en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos, para que se manifieste de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones conscientes, de mantener la práctica de los juegos tradicionales, teniendo en cuenta las características propias de lugar, los espacios físicos y culturales existentes en las diferentes comunidades.

La tecnología es un gran avance en el desarrollo de la humanidad pero a la vez es un gran problema, ya que en la actualidad los niños y jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo en el computador, sea en las redes sociales o jugando con aparatos electrónicos, incluso pasan la mayor parte del tiempo en la escuela insertados en los planes de estudios integrales y sienten gran interés por permanecer el tiempo del que dispongan en juegos computarizados, así mismo los adultos emplean tiempo en juegos de mesa, olvidando prácticas de juegos que se derivan de actividades propias de cada zona donde se refleja las costumbres y tradiciones de cada localidad, relacionado con las épocas del año, y que les

permite un mayor rendimiento en su trabajo y desarrollo de hábitos y habilidades de sus actividades cotidianas. Hay actividades que el hombre realizaba y realiza como medio de trabajo, sustento en el medio rural y que con el transcurrir del tiempo se han transformado por las variaciones socio cultural del entorno, los que han evolucionados como juegos, deportes populares y tradicionales, siendo el desarrollo cultural, económico y social lo que ha propiciado el abandono de estos. Numerosos teóricos y estudiosos de la educación física han señalado la importancia que el juego tiene en todas las etapas de la vida del hombre. Psicólogos, pedagogos y profesionales de la actividad física han analizado de qué forma evolucionan las necesidades lúdicas a lo largo de la vida del ser humano. Es importante considerar que el rescate y la continuidad de los juegos tradicionales ayudaría a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre en actividades (unas novedosas, otras no tan novedosas) de las comunidades rurales urbanas y al mismo tiempo frenaría por un lado el desenfreno, que existe en la actualidad, de los jóvenes de perder el tiempo en cosas o actividades infructuosas que al final no les lleva a nada bueno.

### 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

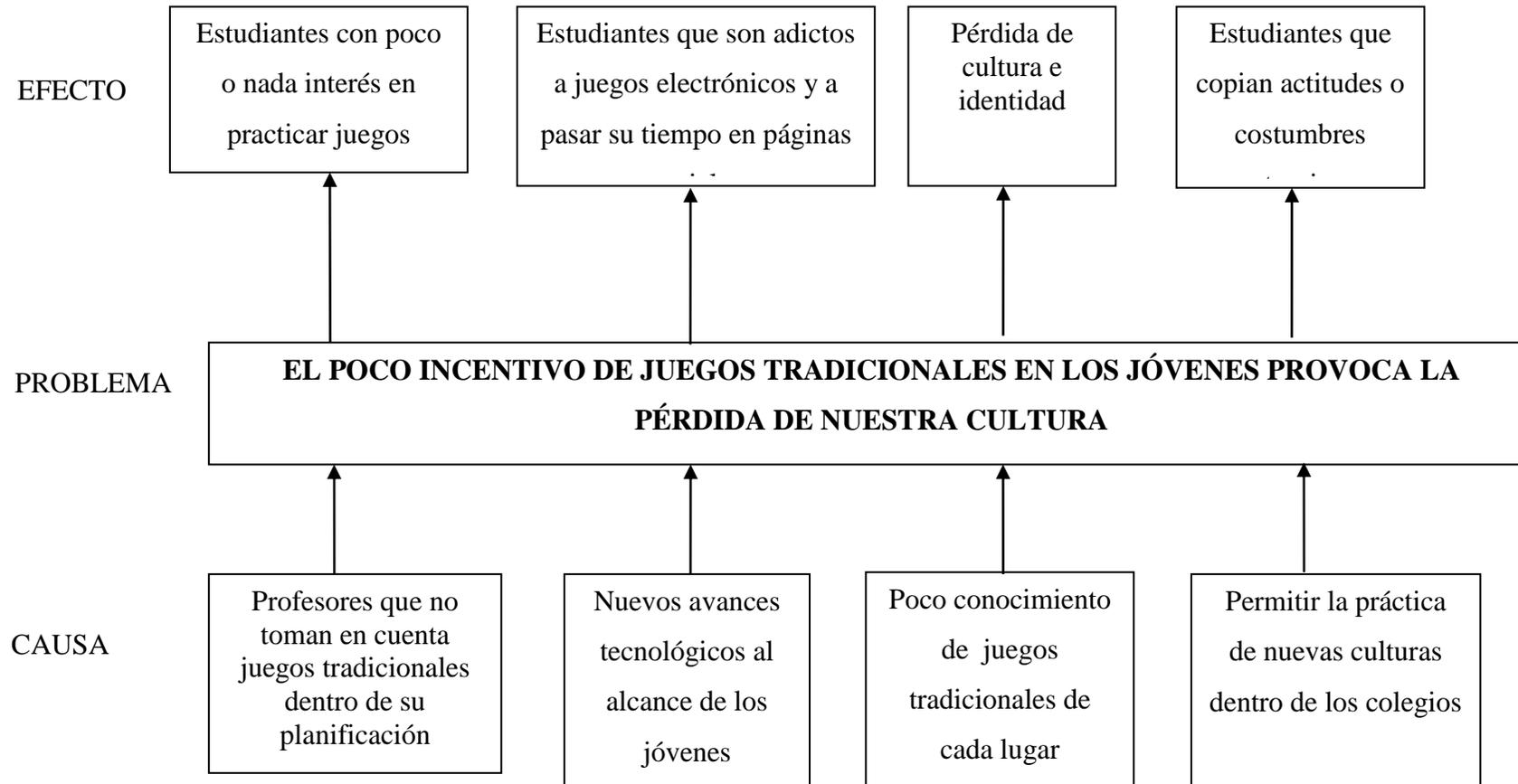


Gráfico N. 1 : Relación Causa - Efecto

Elaborado por : HENRY PONCE

Dentro del plan educativo no son muchas las instituciones que no planifican utilizar los juegos tradicionales como estrategia para rescatar la historia o costumbres de los antepasados, los maestros del área de educación física dan más importancia al desarrollo de actividades físicas relacionadas con los diferentes deportes que existen lo que conlleva a que los estudiantes no conozcan o simplemente les parezca aburrido y fuera de moda el practicar juegos tradicionales.

Además es importante tomar en cuenta como el mundo ha ido cambiando, los avances tecnológicos son cada día más novedosos sobre todo para los jóvenes quienes se ven inmersos en este mundo irreal de juegos electrónicos que están al alcance de ellos donde pueden ver todo lo que quieran, siendo a la vez importantes para el aprendizaje, también se vuelven en un gran problema, ya que los jóvenes prefieren pasar su tiempo en juegos virtuales o en las páginas de redes sociales, donde no solo se pierden la oportunidad de compartir juegos con sus amigos o familiares, sino que inclusive el lenguaje se vuelve cada vez más empobrecido ya que ellos han inventado sus propios códigos para poder comunicarse a través de estos medios, es increíble ver como el internet lleva a los estudiantes a un mundo desconocido que puede ser tan bueno como peligroso.

El poco conocimiento de los juegos tradicionales de cada lugar es otro factor que incide en la problemática, ya que a veces ni los mismos educadores conocen de éstos, entonces como poder enseñar o incentivar a los jóvenes a que los practiquen, los colegios han perdido su identidad, cambiando lo propio o auténtico por extranjerismos, ya no existen clubes de danza, por ejemplo, hasta la música es de otro lugar. Las culturas extranjeras son cada vez más prácticas dentro de los centros educativos, provocando que los estudiantes se sientan más identificados con cosas ajenas a al país como bailes, modas, festividades, etc., inclusive los jóvenes ya no tienen su propia personalidad, simplemente se han limitado a copiar las de otras personas, que de algún modo se han vuelto ídolos para ellos.

### **1.2.3 PROGNOSIS**

La identidad es un aspecto importante en la vida de una sociedad y en la vida de un país, debido a que permite conocer las raíces, las costumbres y la forma de vida de los antepasados. Conocer cuáles de las costumbres forman parte de la identidad del pueblo y qué es lo que ha sido impuesto por otras culturas. Estos aspectos deberían estar estrechamente relacionados con la educación, ya que el desarrollo de los estudiantes debe ser integral, dando importancia primero a lo propio para que puedan conocer, amar y respetar su pasado, sus costumbres y de este modo se sientan orgullosos de pertenecer a un país tan rico en cultura.

La educación tiene que pretender proponer al profesorado material suficiente para que primero sean ellos quienes se empapen sobre la cultura, costumbres y juegos populares, de manera que puedan ser integrados en el trabajo de aula y, como consecuencia de ello, que los estudiantes puedan llegar a incorporarlos a sus rutinas de juego. Es importante ofrecer a los jóvenes modelo de juego diferente al que le ofrece la publicidad, darles a conocer que el es importante ya que les permite disfrutar de la compañía y actividad de los amigos, y familiares. Además los juegos enseñan valores tales como el respeto a normas, organización, convivir con el resto de personas, compartir, respetar turnos, etc.

En la actualidad todos esos juegos siguen siendo tan válidos como lo eran antes por ello es tan importante que desde la educación estos sean valorizados y tengan prioridad ante cualquier otra actividad ajena a la cultura del país, de ahí la necesidad de enseñar juegos populares, tanto por su valor educativo, como por su valor cultural. El juego popular puede ser un buen instrumento de integración y conocimiento mutuo que favorezca la integración.

La educación debe fortalecer la identidad ciudadana junto a un gran sentimiento de pertenencia del mismo, para que de ésta manera puedan participar, formar parte y mantener vivas las costumbres y tradiciones del país.

#### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Pueden los juegos tradicionales influir en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica del Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha?

#### **1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES**

- ¿ Analizar la influencia de la práctica de juegos tradicionales como parte del proceso de enseñanza aprendizaje en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha?
- ¿Identificar si el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana se puede lograr a través de la práctica de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha?
- ¿Incluir dentro de la planificación del área de cultura física actividades que incentiven la práctica de juegos tradicionales rescatando la identidad de la cultura **ecuatoriana** en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha?

## 1.2.6 DELIMITACIÓN

### Delimitación Espacial

Este trabajo de investigación se realizará en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha.

**Delimitación Temporal:** El trabajo de investigación se desarrollará durante jornadas de trabajo en el año lectivo 2012 – 2013.

### Delimitación Conceptual

**CAMPO:** Educación General Básica

**ÁREA:** Educación Física

**ASPECTO:** Fortalecimiento de la cultura ecuatoriana

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación está dirigida a los educadores y estudiantes de décimo año de educación general básica. Tiene como propósito entregar un manual basado en los juegos tradicionales del Ecuador para que los estudiantes puedan conocer las costumbres y prácticas de éstos y, así por medio de sus propias experiencias y vivencias, rescatar la identidad cultural del Ecuador.

Además del investigador los beneficiarios directos serán los estudiantes de décimo año de educación general básica, quienes serán estimulados a practicar juegos tradicionales y así lograr que conozcan y valores su propia identidad, amando a su país, logrando con ello que sientan orgullo de formar parte de un

lugar lleno de cultura, formándolos como mejores seres humanos, con sentimientos de amor y respeto al lugar donde nacieron; y, personas capaces de contribuir positivamente a la sociedad, la que a su vez se vería favorecida con ciudadanos que constituyan un verdadero aporte en el desarrollo cultural, científico y humanista.

La importancia de la investigación radica en la aplicación de estrategias y actividades metodológicas que aporten en la práctica de juegos tradicionales que sirvan para rescatar la identidad propia, dando fortalecimiento a las actividades culturales del Ecuador. Con la práctica de juegos tradicionales la educación pretende que los estudiantes tomen conciencia del valor que tiene la cultura propia y no copiar la de otros lugares.

La utilidad del proyecto es beneficiar al investigador y a los estudiantes, el presente trabajo implica una serie de estrategias y metodologías que permiten la inserción dentro de la planificación del área de cultura física actividades que promuevan los juegos tradicionales para lograr un desarrollo integral donde el aprendizaje llegue a ser significativo, es decir se entienda realmente cual es la identidad de cada uno.

Lo interesante es aplicar juegos tradicionales rescatando las costumbres de los antepasados y así conocer lo que se realizaba en cada lugar, y que aún en ciertos pueblos se practican., además conocer los actos culturales de acuerdo a cada fecha.

La presente investigación es factible porque se cuenta con los elementos humanos: estudiantes, personal docente y su entorno natural y familiar.

La investigación tiene como impacto dar cumplimiento a la misión del Centro Educativo “San Juan Bosco” que es “que es formar jóvenes capaces de enfrentarse a la sociedad brindándoles un educación íntegra, en un ambiente

cordial, con armonía, basándose en la educación en valores. De la misma manera se considerará la visión de la institución en la cual se concibe a estudiantes capaces de desenvolverse en el medio que se desarrollan, líderes con una educación de excelencia, con valores afectivos y creativos y maestros altamente capacitados.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Determinar si los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Analizar la influencia de la práctica de juegos tradicionales como parte del proceso de enseñanza aprendizaje en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha.
- Identificar si el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana se puede lograr a través de la práctica de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha.
- Incluir dentro de la planificación del área de cultura física actividades que incentiven la práctica de juegos tradicionales rescatando la identidad de la

cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha.

## CAPÍTULO II

### 1. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

La presente investigación busca la formación integral de los estudiantes, al igual que otros trabajos de investigación, plantea el logro del aprendizaje significativo a través de un enfoque sistemático interrelacionado, siendo el objetivo principal el desarrollo de destrezas, habilidades y aptitudes para lograr dicho objetivo en los ámbitos cognitivos, actitudinal, afectivo y social para que los juegos tradicionales logren ser insertados dentro del pensum de estudio del área de cultura física y así lograr que los estudiantes fortalezcan y tomen conciencia de la cultura ecuatoriana..

El tema de la presente investigación se consultó en las principales bibliotecas de las Universidades, que ofertan carreras en Ciencias de la Educación, se encontró que en la Facultad de Filosofía de la UTE (Universidad Tecnológica Equinoccial) una investigación cuyo tema es **“Los juegos tradicionales facilitan el interés por la historia de la localidad”** donde el autor pretende proporcionar una mejor relación entre docente-estudiante; una táctica de nuevos aprendizajes y descubrimientos, permitiendo la recreación del conocimiento, como espejo que reflejan los conocimientos básicos; como un medio para lograr y mejorar la educación a través de los juegos. Otro tema encontrado en la misma universidad UTE es **“El conocimiento de las celebraciones tradicionales ecuatorianas, para -a través del juego-, fortalecer la identidad nacional en niños/as cursantes de ciclo inicial”** donde la autora indica que el conocimiento de las celebraciones tradicionales ecuatorianas, a través del juego es un factor importante

para fortalecer la identidad nacional en niños/as cursantes de ciclo inicial. Es importante destacar que el Ministerio de Educación propone la creación de unidades didácticas sobre juegos populares para que sean implementados dentro del área de Educación Física en los centros de educación.

De todo lo investigado en las diferentes universidades, internet y el Ministerio de Educación se determina que todos los estudiantes pueden acceder a una educación de calidad basada en términos de equidad e inclusión.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

Será una investigación crítica, porque se quiere cuestionar los esquemas socio-pedagógicos vigentes en la estructura educativa del país. Al mismo tiempo será propositivo para que no quede en la mera observación de las causas que ocasionan la problemática antes descrita, planteando alternativas de solución a las necesidades educativas. Además porque se plantea la relación que existe entre la práctica de los juegos tradicionales y el fortalecimiento y concienciación de la cultura del Ecuador, y esta a su vez se basa en la filosofía de la educación donde Filosofía es el término derivado del griego, que significa ‘amor por la sabiduría’. Esta definición clásica convierte a la filosofía en una tensión que nunca concluye, en una búsqueda sin término del verdadero conocimiento de la realidad.

“Este enfoque privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales en perspectiva de totalidad. Busca la esencia de los mismos al analizarlos inmersos en una red de interrelaciones e interacciones que generan cambios cualitativos profundos” como se indica en MEDINA Arnaldo y otros (2004).

Por lo que todo problema debe ser analizado, criticado y hablado en este caso el rescate de la cultura e identidad en los jóvenes, los mismos que se hallan inmersos en el problema por lo que se debe profundizar la problemática y las alternativas de solución para el estudiante.

Uno de los compromisos es buscar la esencia de los mismos, la interrelación e interacción de la dinámica de las contradicciones que generan cambios profundos en la atención a las necesidades educativas. La investigación está comprometida con los seres humanos y su crecimiento individual y social.

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias. (Abbott 1999) tomado de internet <http://constructivismo.blogspot.com>.

El constructivismo es el desarrollo de la inteligencia por el propio individuo a través de la interacción con el medio, por tanto, en el tema desarrollado en la investigación es evidente la aplicación del constructivismo porque se está llevando a cabo actividades para que los estudiantes descubran la interacción entre los juegos y el deseo de aprender, valorizar y fortalecer la cultura del país.

### **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

Para sustentar las bases legales del presente proyecto es necesario basarse en el Código de la Niñez y Adolescencia.

**Art.9.-** Función básica de la familia.- La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña.

Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.

**Art.37.-** Derecho a la educación.- los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda un sistema educativo que garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y goce de un ámbito favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

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

- a) Desarrollar la personalidad.
- b) Las aptitudes y la capacidad mental.

La aptitud física del niño, niña y adolescente hasta su potencial máximo, en un entorno, lúdico y afectivo.

Los documentos que acreditan el funcionamiento de la institución, artículos constan en los anexos.

## **2.4 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA**

La Axiología o Filosofía de los valores, es la rama de la Filosofía que estudia la naturaleza de los valores y juicios valorativos. La Axiología no sólo trata en su mayoría intelectual y moral de los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una

teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la Ética y en la Estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica.

Cabe aclarar que la Axiología no sólo trata de los valores, sino también de los anti valores, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica.

Darío Elgueta, señala que: “La Axiología o Filosofía de los valores, es la rama de la Filosofía que estudia la naturaleza de los valores y juicios valorativos, La Axiología es el sistema formal para identificar y medir los valores. Es la estructura de valores de una persona la que le brinda su personalidad, sus percepciones y decisiones. Cita tomada de página web del internet.

Las personas son diferentes, todos piensan de manera distinta el uno del otro. La Axiología es la ciencia que estudia cómo piensa el ser humano. En lo esencial, estudia como las personas determinan el valor de las cosas y lo aplican dentro de su sociedad.

## **FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA**

Es la parte de la Filosofía que investiga en qué consiste el ser y cuáles son los ámbitos o regiones del ser fundamental. Aunque este término se introduce en el siglo XVIII para indicar la ciencia del ser en general (lo que Aristóteles llamó “filosofía primera” y luego recibió el nombre de metafísica), la ontología ha sido una disciplina practicada por los filósofos desde el comienzo mismo de su historia.

La ontología es la disciplina filosófica más importante. El resto de disciplinas (antropología, teoría del conocimiento, teología racional...) dependen de un modo u otro de ella. Etimológicamente la ontología se puede definir como el logos o

conocimiento del ente. Y de forma técnica se la suele definir como la ciencia del ente en tanto que. Ente es todo aquello que tiene ser; del mismo modo que llamamos estudiante a toda persona que estudia, o amante al que ama, ente es el término que se puede utilizar para referirnos a las cosas en la medida en que éstas poseen ser. Desde este punto de vista las piedras, los animales, las personas, Dios mismo son entes puesto que poseen algún tipo de ser, aunque cada uno a su manera. Los objetos matemáticos e incluso los meramente imaginados también tienen un ser (estos últimos un ser ficticio o irreal).

Todas las ciencias o saberes se refieren o estudian los entes, unas los entes físicos, como las ciencias físicas, otra los entes matemáticos, como la matemática, otra los seres vivos, como la biología; pero se fijan en un aspecto particular de cada objeto que estudian: la física estudia los seres físicos como las piedras y también el cuerpo humano en la medida en que tienen dimensiones físicas; los biólogos, por el contrario, estudian también al hombre pero en la medida en que está dotado de ciertas actividades y funciones que llamamos vitales. La ontología también estudia las piedras, los animales, los números, los hombres, pero fijándose en su ser, y trata de establecer la dimensión o característica esencial que les define de ese modo y no de otro. Esto es lo que quiere indicarse con la segunda parte de la definición técnica de la ontología: la ciencia o saber relativa al ente en tanto que ente, en tanto que dicho ente tiene o participa de alguna modalidad de ser. En este sentido, la ontología es la ciencia más universal de todas puesto que se refiere a la totalidad de las cosas y no hay nada que no caiga bajo su consideración. Se han dado distintas respuestas a las preguntas básicas de la ontología(en qué consiste ser y cuáles son los seres fundamentales); así, por ejemplo, para Platón el ser consiste en ser eterno, inmaterial, inmutable y racional, y los seres son de forma plena las Ideas; para Santo Tomás el ser consiste en ser eterno, infinito y dotado de consciencia y voluntad, y el ser pleno es Dios; para Nietzsche el ser consiste en cambio, temporalidad, nacimiento y muerte e irracionalidad y los seres son los objetos del mundo fugaz de los sentidos.

## **FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA**

La Epistemología es la doctrina de los fundamentos y métodos del conocimiento científico, es decir es un conjunto de conocimientos ordenados que se dirigen a la transformación social, mediante el mejor conocimiento de sí mismo.

Su utilidad es fundamental en la investigación donde la información que se obtendrá por diversos medios: bibliográfico, de campo, por entrevistas, encuestas; será analizada de manera rigurosa, tratando de encontrar en esos datos, elementos que permitan visualizar un medio de transformación de la institución para resolver los conflictos de sus miembros. La aspiración es que los miembros de la comunidad educativa sean personas conscientes del rol que desempeñan en el ámbito educativo por lo que deberían conocer y practicar lo que dispone la ley.

“La epistemología es la doctrina de los fundamentos y métodos del conocimiento científico, es un conjunto de conocimientos ordenados que se dirigen a la transformación social, mediante el mejor conocimiento de sí mismo”. Tomado del DICCIONARIO Enciclopédico Universal (1998) (s/pág.).122

Su utilidad es fundamental en la investigación porque la información que se obtendrá por diversos medios: bibliográfico, de campo, por entrevistas, encuestas; será analizada de manera rigurosa, tratando de encontrar en esos datos, elementos que permitirá visualizar un medio de transformación tanto a los docentes como a los discentes y a la institución.

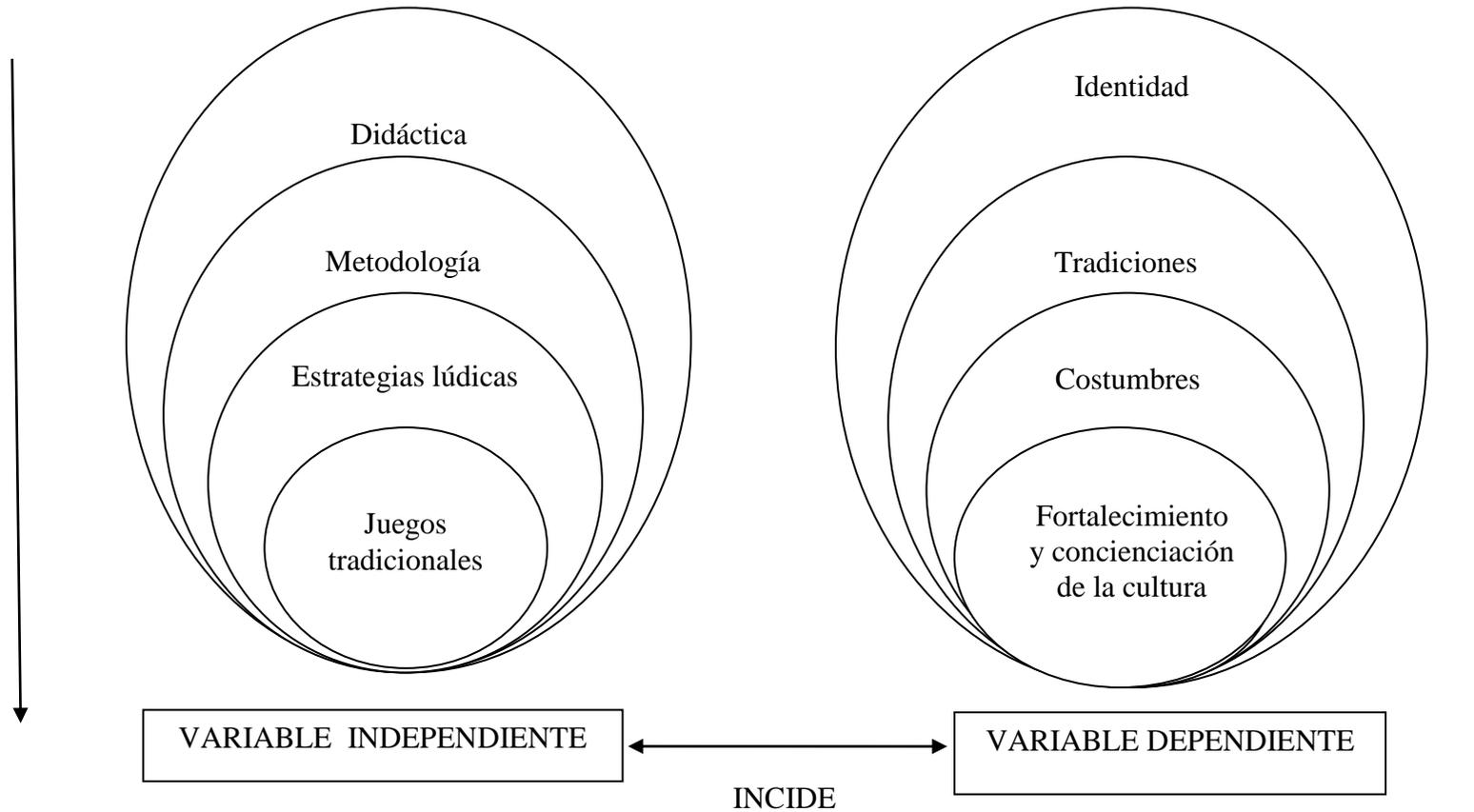
NUME David (1998) indica: “La práctica del conocimiento solo se adquiere a través de la experiencia empírica, concreta. (pág.) 135

El ser humano a través de sus experiencias va tomando destrezas las mismas que le permiten adquirir una significación del aprendizaje, en este trabajo se necesitará

de prácticas para llegar al fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana.

La aspiración deseada es que los docentes sean personas conscientes del rol que desempeñan en el ámbito educativo por lo que deberán seleccionar minuciosamente estrategias y técnicas adecuadas, con el fin de motivar a los jóvenes a practicar los juegos tradicionales desarrollando en ellos destrezas y habilidades.

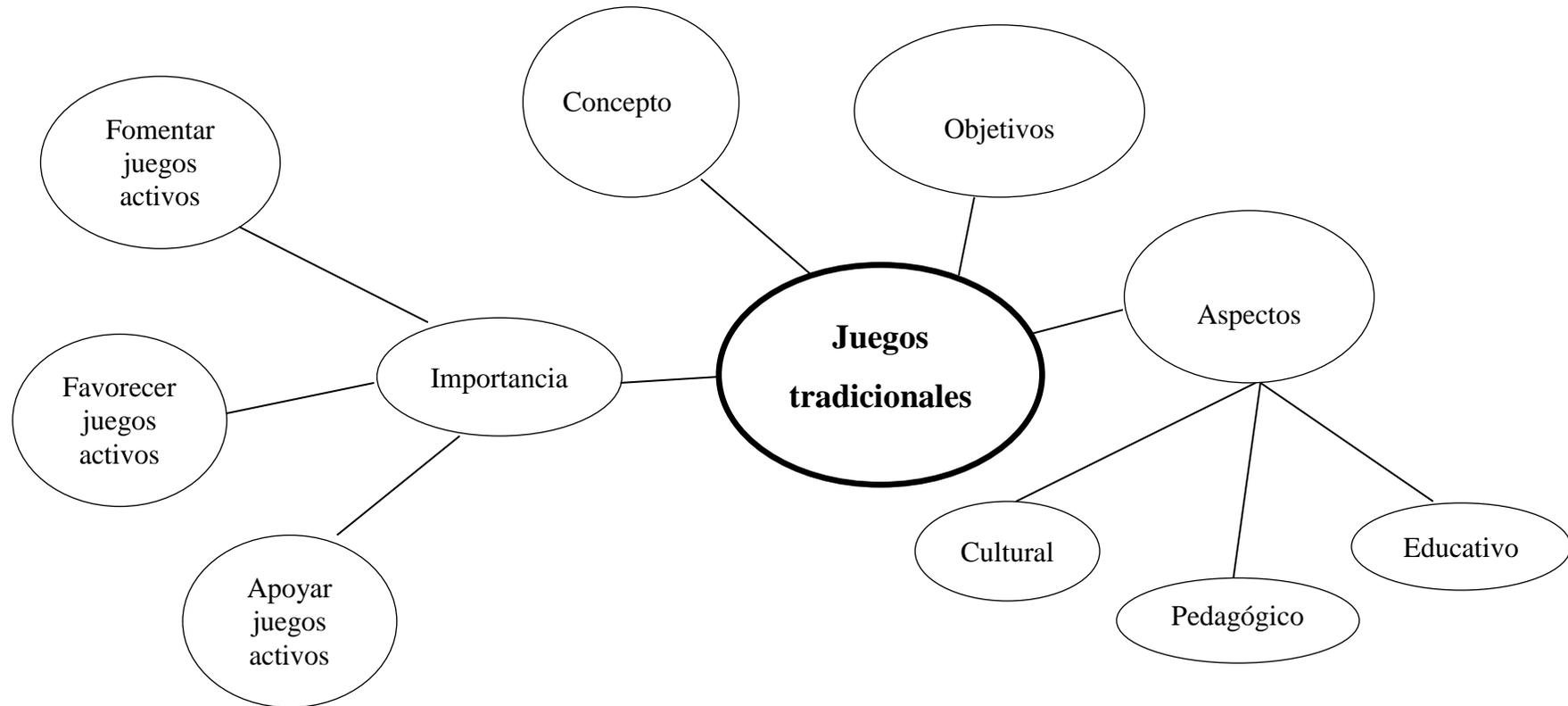
## 2.5 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



**GRÁFICO N. 2:** Inclusiones Conceptuales

**Elaborado por:** HENRY PONCE

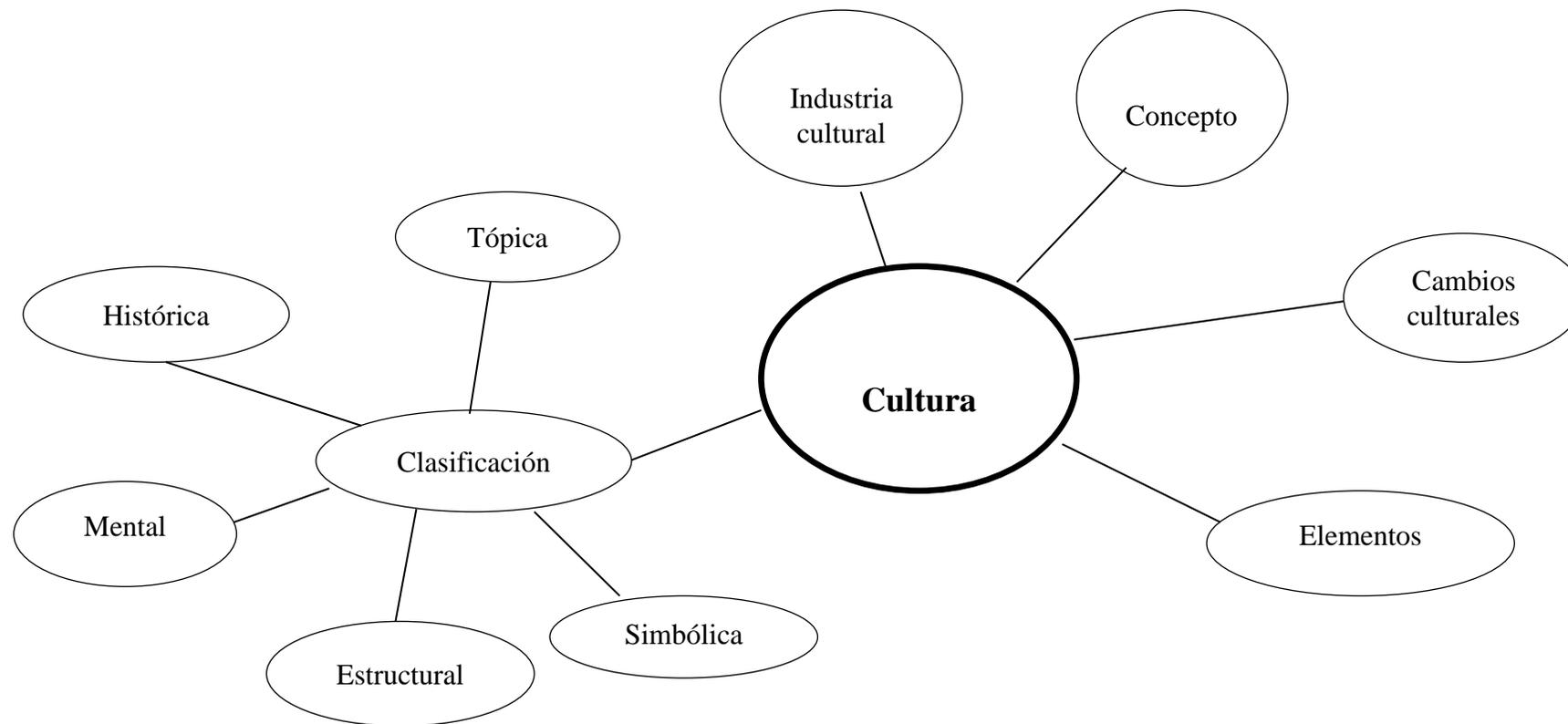
**Gráfico N. 3 Constelación de ideas de la Variable Independiente**



**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Fuente:** MARCO TEÓRICO

**Gráfico N. 4 Constelación de ideas de la Variable Dependiente**



**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Fuente:** MARCO TEÓRICO

## 2.5.1 Desarrollo de conceptualizaciones de la Variable Independiente

### DIDACTICA

La palabra didáctica deriva del griego *didaktike* ('enseñar') y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. Es una disciplina pedagógica centrada en el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje, que pretende la formación y el desarrollo instructivo - formativo de los estudiantes.

Busca la reflexión y el análisis del proceso de enseñanza aprendizaje y de la docencia. Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o [profesor](#)
- El discente o [estudiante](#)
- El contexto social del [aprendizaje](#)
- El [currículo](#)

La Didáctica es un sistema de vertebración institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. La Didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o

modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos). La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano. Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico). Cabe distinguir:

- Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Sin importar el ámbito o materia.
- Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo.
- Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cada materia.

Una de las principales características de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial. Las características del público discente pueden ser conocidas al detalle. Una situación de enseñanza puede ser observada a través de las relaciones que se “juegan” entre tres polos: maestro, alumno, saber, por que se analiza:

- La distribución de los roles de cada uno.
- El proyecto de cada uno.

- Las reglas de juego: ¿qué está permitido?, qué es lo que realmente se demanda, qué se espera, qué hay que hacer o decir para demostrar que se sabe.

Se describen tres modelos de referencia:

- El modelo llamado **“normativo”**, “reproductivo” o “pasivo” (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de “hacer pasar un saber”. El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos. El estudiante, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica. El saber ya está acabado, ya está construido.
- El modelo llamado **“incitativo, o germinal”** (centrado en el niño). El maestro escucha al niño, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación. El niño busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada). El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).
- El modelo llamado **“aproximativo” o “constructivo”** (centrado en la construcción del saber por el niño). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el niño y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas. El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología). El niño ensaya, busca, propone soluciones, las

confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute. El saber es considerado en lógica propia.

## **METODOLOGÍA**

La **Metodología**, (del griego *metà* "más allá", *odòs* "camino" y *logos* "estudio", hace referencia al conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal. El término puede ser aplicado a las artes cuando es necesario efectuar una observación o análisis más riguroso o explicar una forma de interpretar la obra de arte. El aprendizaje como un proceso permanente, permite mejorar aspectos concretos de nuestras conductas, habilidades y destrezas. Todo proceso de aprendizaje supone una evolución para mejorar las competencias de cada persona en un área específica, por medio de la adquisición de nuevos conocimientos y destrezas prácticas, así como el mejoramiento de actitudes que permiten el despliegue de comportamientos para aplicar estas nuevas capacidades en nuestra vida diaria.

### **Clasificación de los métodos de enseñanza**

Cuando se realiza una clasificación de métodos suele hacerse de manera muy personal, de acuerdo a experiencias e investigaciones propias.

### **Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento**

- 1. Método deductivo:** Cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular. El profesor presenta conceptos, principios o definiciones o afirmaciones de las que se van extrayendo conclusiones y consecuencias, o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas. Si se parte de un principio, por ejemplo el de Arquímedes, en primer lugar se enuncia el principio y posteriormente se enumeran o

exponen ejemplos de flotación. Los métodos deductivos son los que tradicionalmente más se utilizan en la enseñanza. Sin embargo, no se debe olvidar que para el aprendizaje de estrategias cognoscitivas, creación o síntesis conceptual, son los menos adecuados. Recordemos que en el aprendizaje propuesto desde el comienzo de este texto, se aboga por métodos experimentales y participativos.

El método deductivo es muy válido cuando los conceptos, definiciones, fórmulas o leyes y principios ya están muy asimilados por el niño, pues a partir de ellos se generan las ‘deducciones’. Evita trabajo y ahorra tiempo.

**2. Método inductivo:** Cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige. Es el método, activo por excelencia, que ha dado lugar a la mayoría de descubrimientos científicos. Se basa en la experiencia, en la participación, en los hechos y posibilita en gran medida la generalización y un razonamiento globalizado. El método inductivo es el ideal para lograr principios, y a partir de ellos utilizar el método deductivo. Normalmente en las aulas se hace al revés. Si seguimos con el ejemplo iniciado más arriba del principio de Arquímedes, en este caso, de los ejemplos pasamos a la ‘inducción’ del principio, es decir, de lo particular a lo general. De hecho, fue la forma de razonar de Arquímedes cuando descubrió su principio.

**3. Método analógico o comparativo:** Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una solución por semejanza hemos procedido por analogía. El pensamiento va de lo particular a lo particular. Es fundamentalmente la forma de razonar de los más pequeños, sin olvidar su importancia en todas las edades. El método científico necesita siempre de la analogía para razonar. De hecho, así llegó Arquímedes, por comparación, a la inducción de su famoso principio. Los

adultos, fundamentalmente utilizamos el método analógico de razonamiento, ya que es único con el que nacemos, el que más tiempo perdura y la base de otras maneras de razonar.

### **Los métodos en cuanto a la organización de la materia**

#### **1. Método basado en la lógica de la tradición o de la disciplina científica**

Cuando los datos o los hechos se presentan en orden de antecedente y consecuente, obedeciendo a una estructuración de hechos que va desde lo menos a lo más complejo o desde el origen hasta la actualidad o siguiendo simplemente la costumbre de la ciencia o asignatura. Estructura los elementos según la forma de razonar del adulto. Es normal que así se estructuren los libros de texto. El profesor es el responsable, en caso necesario, de cambiar la estructura tradicional con el fin de adaptarse a la lógica del aprendizaje de los estudiantes.

#### **2. Método basado en la psicología del niño**

Cuando el orden seguido responde más bien a los intereses y experiencias del estudiante. Se ciñe a la motivación del momento y va de lo conocido por el alumno a lo desconocido por él. Es el método que propician los movimientos de renovación, que intentan más la intuición que la memorización. Muchos profesores tienen reparo, a veces como mecanismo de defensa, de cambiar el 'orden lógico', el de siempre, por vías organizativas diferentes. Bruner le da mucha importancia a la forma y el orden de presentar los contenidos al alumno, como elemento didáctico relativo en relación con la motivación y por lo tanto con el aprendizaje.

### **Los métodos en cuanto a su relación con la realidad**

- 1. Método simbólico o verbalístico:** Cuando el lenguaje oral o escrito es casi el único medio de realización de la clase. Para la mayor parte de los

profesores es el método más usado. Dale, lo critica cuando se usa como único método, ya que desatiende los intereses del alumno, dificulta la motivación y olvida otras formas diferentes de presentación de los contenidos.

2. **Método intuitivo:** Cuando se intenta acercar a la realidad inmediata del niño lo más posible. Parte de actividades experimentales, o de sustitutos. El principio de intuición es su fundamento y no rechaza ninguna forma o actividad en la que predomine la actividad y experiencia real de los niños.

### **Los métodos en cuanto a las actividades externas del niño**

1. **Método pasivo:** Cuando se acentúa la actividad del profesor permaneciendo los alumnos en forma pasiva. Exposiciones, preguntas, dictados.
2. **Método activo:** Cuando se cuenta con la participación del niño y el mismo método y sus actividades son las que logran la motivación del niño. Todas las técnicas de enseñanza pueden convertirse en activas mientras el profesor se convierte en el orientador del aprendizaje.

### **Los métodos en cuanto a sistematización de conocimientos**

1. **Método globalizado:** Cuando a partir de un centro de interés, las clases se desarrollan abarcando un grupo de áreas, asignaturas o temas de acuerdo con las necesidades. Lo importante no son las asignaturas sino el tema que se trata. Cuando son varios los profesores que rotan o apoyan en su especialidad se denomina Interdisciplinar.
2. **Método especializado:** Cuando las áreas, temas o asignaturas se tratan independientemente.

## Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado

1. **Dogmático:** Impone al niño/niña sin discusión lo que el profesor enseña, en la suposición de que eso es la verdad. Es aprender antes que comprender.
2. **Heurístico o de descubrimiento (del griego heurisko: enseñar):** Antes comprender que fijar de memoria, antes descubrir que aceptar como verdad. El profesor presenta los elementos del aprendizaje para que el niño descubra.

## ESTRATEGIAS LÚDICAS

El adjetivo lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino ludus (que significa "juego" entre otras muchas acepciones). Designa pues todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Lúdico se formó por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo -ico. El adjetivo correcto de origen latino es en realidad "lúdicro", que puede encontrarse también en todos los diccionarios de la lengua, pero que casi nadie usa. Viene del latín ludicer, ludicra, ludicrum (divertido, ameno, propio del juego).

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

A los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas la lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a

la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos aprendemos a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho. Tomado de la página web del Internet: [www.derechosdelosniños.com](http://www.derechosdelosniños.com)

Los jóvenes tienen derecho a expresarse uno de los mejores métodos de enseñanza es el juego, es sumamente importante que los centros educativos den prioridad a las áreas de recreación y esparcimiento ya que los jóvenes gozan a plenitud cuando son libres para expresar lo que quieren y lo que ellos son.

### **Funciones**

El juego es útil y es necesario para el desarrollo de los estudiantes en la medida en que éste es el protagonista. El juego permite al estudiante:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

### **Objetivos de las estrategias lúdicas**

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la [sociedad](#).

### **Características**

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **Clasificación de las estrategias lúdicas por el aspecto que desarrollan**

Los **juegos Psicomotrices**, el juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y los objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos.

Dentro de los juegos psicomotores se pueden encontrar los juegos de conocimiento corporal, los motores, los sensoriales y los de condición física.

Los **juegos de conocimiento corporal** sirven para que los niños tomen conciencia de todas las partes de su cuerpo.

Los **juegos motores** ayudan a desarrollar el ajuste corporal, la lateralidad, el equilibrio, el control tónico y la relajación y la organización espacial.

Los **juegos sensoriales** trabajan principalmente la discriminación auditiva, visual, táctil, gustativa y olfativa.

Los **juegos de condición física** ayudan al fortalecimiento de los músculos en general.

**Juegos Cognitivos**, la mayoría de los autores que han estudiado el juego infantil han destacado la relevancia que tiene el juego en el desarrollo del pensamiento que conduce a la abstracción y la creatividad. Bruner afirma que los niños utilizan en los juegos estructuras gramaticales más complejas que en situaciones reales. Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan al desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Los **juegos manipulativos**, entre los cuales se encuentra el juego de construcción, que presenta un interés especial debido a su gran flexibilidad, ya que estimula el desarrollo del pensamiento abstracto, fomenta la concentración y promueve la capacidad creadora entre otros aspectos.

El **juego exploratorio o de descubrimiento** donde los niños de forma libre están en contacto con los objetos, manipulándolos y experimentándolos.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de **atención y de memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos**, que se utilizan para un mayor progreso en la expresión y comunicación de los niños.

**Juegos Sociales** la mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

**Juegos Afectivo-Emocionales** las observaciones llevadas a cabo en contextos terapéuticos muestran la relación entre el juego y el desarrollo afectivo. Los **juegos de rol o los juegos dramáticos** pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o

conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto.

Los **juegos de autoestima** son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo. Estos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

### Tabla de resumen

<b>Juegos psicomotores</b>	Conocimiento corporal Motores Sensoriales Condición física
<b>Juegos cognitivos</b>	Manipulativos Exploratorio De atención y memoria Juegos imaginativos Juegos lingüísticos
<b>Juegos sociales</b>	Simbólicos o de ficción De reglas Cooperativos
<b>Juegos afectivo-emocionales</b>	De rol o juegos dramáticos De autoestima

### JUEGOS TRADICIONALES

Son aquellos que transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva. Los **Juegos tradicionales** son los **juegos infantiles** clásicos o **tradicionales**, que se realizan sin ayuda de **juguets** tecnológicamente complejos, sino con el propio **cuerpo** o con recursos fácilmente disponibles en la **naturaleza** (**arena**, piedrecitas, ciertos huesos como

las [tabas](#), hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples ([muñecos](#), [cometas](#), [peonzas](#), [pelotas](#), [canicas](#), [dados](#), etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño ([caballitos](#) con el palo de una escoba, [aviones](#) o [barcos de papel](#), [disfraces](#) rudimentarios, herramientas o [armas simuladas](#)); e incluso los [juegos de mesa](#) ([de sociedad](#) o [de tablero](#)) anteriores a la [revolución informática](#) ([tres en raya](#), [parchís](#), [juego de la oca](#), [barquitos](#) etc.) y algunos [juegos de cartas](#).

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

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados **juegos motrices**. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos.

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado (o un simple arenero) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes, columpios, balancines, etc. La legislación prevé sus características en cuanto al cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.

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

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

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

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

**Aspectos** intrínsecos de carácter educativo, cultural y pedagógico, tales como:

- Las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales.
- Es imprescindible que los responsables de la enseñanza de estos juegos hagan un reparto de los mismos sin que exista una compulsión externa que los obligue a realizar uno en específico si no es de su agrado, pero además

tener presente la rotación de los roles, géneros y labores entre los niño, actividad que ellos realizan por libre elección y familiarización con el mundo adulto, ya que es el reflejo de las actividades que estos realizaran.

### **Importancia**

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos se puede transmitir a los estudiantes características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Se puede estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los **juegos tradicionales** son múltiples.

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

A través de estos juegos se puede conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos

juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén. Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

Para ello se pueden pensar en juegos previamente y preguntar sobre una -lista predeterminada o bien se puede solicitar que las personas entrevistadas confeccionen la lista y cuenten sobre aquellos juegos que cada uno recuerde. No se debe olvidar por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aún así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una

combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada.

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

El hecho de reactivar los **juegos tradicionales** no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en las raíces y poder comprender así mejor el presente. "Los **juegos tradicionales** son indicados como una faceta aún en niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio."

## **2.5.2 Desarrollo de conceptualizaciones de la Variable Dependiente**

### **CULTURA**

El concepto científico de cultura hizo uso desde el principio de ideas de la teoría de la información, de la noción de meme introducida por Richard Dawkins, de los métodos matemáticas desarrolladas en la genética de poblaciones por autores como Luigi Luca Cavalli-Sforza y de los avances en la comprensión del cerebro y del aprendizaje. Diversos antropólogos, como William Durham, y filósofos, como Daniel Dennett y Jesús Mosterín, han contribuido decisivamente al desarrollo de la concepción científica de la cultura. Mosterín define la cultura como la información transmitida por aprendizaje social entre animales de la misma especie. Como tal, se contrapone a la naturaleza, es decir, a la información transmitida genéticamente. Si los memes son las unidades o trozos elementales de información adquirida, la cultura actual de un individuo en un momento determinado sería el conjunto de los memes presentes en el cerebro de ese individuo en ese momento. A su vez, la noción vaga de cultura de un grupo social es analizada por Mosterín en varias nociones precisas distintas, definidas todas ellas en función de los memes presentes en los cerebros de los miembros del grupo.

#### **Industria cultural**

Es la cultura que está, como un mercado, sujeta a las leyes de la oferta y la demanda de la economía capitalista.

#### **Socialización de la cultura**

La importante aportación de la psicología humanista de, por ejemplo, Erik Erikson con una teoría psicosocial para explicar los componentes socioculturales del desarrollo personal.

- Cada miembro de la especie podría acceder a ella desde una fuente común, sin limitarse, ejemplo de ello: el conocimiento transmitido por los padres.
- Debe poder ser incrementada en las ulteriores generaciones.
- Ha de resultar universalmente compartible por todos aquellos que poseen un lenguaje racional y significativo.

Así, el ser humano tiene la facultad de enseñar al animal, desde el momento en que es capaz de entender su rudimentario aparato de gestos y sonidos, llevando a cabo nuevos actos de comunicación; pero los animales no pueden hacer algo parecido con nosotros. De ellos podemos aprender por la observación, como objetos, pero no mediante el intercambio cultural, es decir, como sujetos.

### **Clasificación**

La cultura se clasifica, respecto a sus definiciones, de la siguiente manera:

- **Tópica:** La cultura consiste en una lista de tópicos o categorías, tales como organización social, religión o economía.
- **Histórica:** La cultura es la herencia social, es la manera que los seres humanos solucionan problemas de adaptación al ambiente o a la vida en común.
- **Mental:** La cultura es un complejo de ideas, o los hábitos aprendidos, que inhiben impulsos y distinguen a las personas de los demás.
- **Estructural:** La cultura consiste en ideas, símbolos o comportamientos, modelados o pautados e inter-relacionados.
- **Simbólica:** La cultura se basa en los significados arbitrariamente asignados que son compartidos por una sociedad.

La cultura puede también ser clasificada del siguiente modo:

### **Según su extensión**

- **Universal:** cuando es tomada desde el punto de vista de una abstracción a partir de los rasgos que son comunes en las sociedades del mundo. Por ej., el saludo.
- **Total:** conformada por la suma de todos los rasgos particulares a una misma sociedad.
- **Particular:** igual a la subcultura; conjunto de pautas compartidas por un grupo que se integra a la cultura general y que a su vez se diferencia de ellas.

### **Según su desarrollo**

- **Primitiva:** aquella cultura que mantiene rasgos precarios de desarrollo técnico y que por ser conservadora no tiende a la innovación.
- **Civilizada:** cultura que se actualiza produciendo nuevos elementos que le permitan el desarrollo a la sociedad.
- **Analfabeta o pre-alfabeta:** se maneja con lenguaje oral y no ha incorporado la escritura ni siquiera parcialmente.
- **Alfabeta:** cultura que ya ha incorporado el lenguaje tanto escrito como oral.

### **Según su carácter dominante**

- **Sensista:** cultura que se manifiesta exclusivamente por los sentidos y es conocida a partir de los mismos.

- **Racional:** cultura donde impera la razón y es conocido a través de sus productos tangibles.
- **Ideal:** se construye por la combinación de la sensista y la racional.

### Según su dirección

- **Posfigurativa:** aquella cultura que mira al pasado para repetirlo en el presente. Cultura tomada de nuestros mayores sin variaciones. Es generacional y se da particularmente en pueblos primitivos.
- **Configurativa:** la cultura cuyo modelo no es el pasado, sino la conducta de los contemporáneos. Los individuos imitan modos de comportamiento de sus pares y recrean los propios.
- **Prefigurativa:** aquella cultura innovadora que se proyecta con pautas y comportamientos nuevos y que son válidos para una nueva generación y que no toman como guía el modelo de los padres a seguir pero si como referentes.

### Elementos de la cultura

La cultura forma todo lo que implica transformación y seguir un modelo de vida. Los elementos de la cultura se dividen en:

- a. **Materiales.** Son todos los objetos, en su estado natural o transformado por el trabajo humano, que un grupo esté en condiciones de aprovechar en un momento dado de su devenir histórico: tierra, materias primas, fuentes de energía, herramientas, utensilios, productos naturales y manufacturados, etcétera.
- b. **De organización.** Son las formas de relación social sistematizadas, a través de las cuales se hace posible la participación de los miembros del grupo cuya intervención es necesaria para cumplir la acción. La magnitud y otras características demográficas de la población son datos importantes

que deben tomarse en cuenta al estudiar los elementos de organización de cualquier sociedad o grupo.

- c. **De conocimiento.** Son las experiencias asimiladas y sistematizadas que se elaboran, se acumulan y transmiten de generación a generación y en el marco de las cuales se generan o incorporan nuevos conocimientos.
- d. **Simbólicos.** Son los diferentes códigos que permiten la comunicación necesaria entre los participantes en los diversos momentos de una acción. El código fundamental es el lenguaje, pero hay otros sistemas simbólicos significativos que también deben ser compartidos para que sean posibles ciertas acciones y resulten eficaces.
- e. **Emotivos,** que también pueden llamarse subjetivos. Son las representaciones colectivas, las creencias y los valores integrados que motivan a la participación y/o la aceptación de las acciones: la subjetividad como un elemento cultural indispensable.

Dentro de toda cultura hay dos elementos a tener en cuenta:

- Rasgos culturales: porción más pequeña y significativa de la cultura, que da el perfil de una sociedad. Todos los rasgos se transmiten siempre al interior del grupo y cobran fuerza para luego ser exteriorizados.
- Complejos culturales: contienen en si los rasgos culturales en la sociedad.

### **Cambios culturales**

**Los cambios culturales:** son los cambios a lo largo del tiempo de todos o algunos de los elementos culturales de una sociedad (o una parte de la misma).

- **Enculturación:** es el proceso en el que el individuo se culturiza, es decir, el proceso en el que el ser humano, desde que es niño o niña, se culturiza. Este proceso es parte de la cultura, y como la cultura cambia

constantemente, también lo hacen la forma y los medios con los que se culturaliza.

- **Aculturación:** se da normalmente en momento de conquista o de invasión. Es normalmente de manera forzosa e impuesta, como la conquista de América, la invasión de Iraq. Ejemplos de resultados de este fenómeno: comida (potaje, pozole), huipil. El fenómeno contrario recibe el nombre de deculturación, y consiste en la pérdida de características culturales propias a causa de la incorporación de otras foráneas.
- **Transculturación:** La transculturación es un fenómeno que ocurre cuando un grupo social recibe y adopta las formas culturales que provienen de otro grupo.
- **Inculturación:** se da cuando la persona se integra a otras culturas, las acepta y dialoga con la gente de esa determinada cultura.

La cultura está basada en todos los seres humana.

## COSTUMBRES

Una **costumbre** es un hábito adquirido por la práctica frecuente de un acto. Las **costumbres** de una nación o persona, son el conjunto de inclinaciones y de usos que forman su carácter distintivo. Una costumbre es una forma de comportamiento particular que asume toda una comunidad y que la distingue de otras comunidades; por ejemplo: sus bailes, sus fiestas, sus comidas, su dialecto o su artesanía.

Estas costumbres se van transmitiendo de una generación a otra, ya sea en forma oral o representativa. Con el tiempo, estas costumbres se convierten en tradiciones. Generalmente se distingue entre las que cuentan con aprobación social, y las **malas costumbres**, que son relativamente comunes, pero no cuentan con aprobación social, y a veces leyes han sido promulgadas para tratar de modificar la conducta de las personas

Hábitos, costumbres, reglas, sistemas de valores abstractos, creencias y normativas (ej. ideologías, visión del mundo y filosofías morales) que surgen en contextos sociales y que afectan o crean, costumbres y comportamientos sociales e individuales, tales como normas sociales sobre la moral, el comportamiento religioso y de etiqueta; doctrina religiosa y normas y costumbres resultantes; normas que rigen los rituales o las reuniones sociales. Se conoce como costumbres a todas aquellas acciones, prácticas y actividades que son parte de la tradición de una comunidad o sociedad y que están profundamente relacionadas con su identidad, con su carácter único y con su historia. Las costumbres de una sociedad son especiales y raramente se repiten con exactitud en otra comunidad, aunque la cercanía territorial puede hacer que algunos elementos de las mismas se compartan.

Los seres humanos crean cultura. Las formas de pensar, de sentir y de actuar, la lengua que se hablan, las creencias, la comida y el arte, son algunas expresiones de la cultura. Este conjunto de saberes y experiencias se transmite de generación en generación por diferentes medios. Los niños aprenden de los adultos y los adultos de los ancianos. Aprenden de lo que oyen y de lo que leen; aprenden también de lo que ven y experimentan por sí mismos en la convivencia cotidiana. Así se heredan las tradiciones.

Mediante la transmisión de sus costumbres y tradiciones, un grupo social intenta asegurar que las generaciones jóvenes den continuidad a los conocimientos, valores e intereses que los distinguen como grupo y los hace diferentes a otros.

Conservar las tradiciones de una comunidad o de un país significa practicar las costumbres, hábitos, formas de ser y modos de comportamiento de las personas.

Las tradiciones y costumbres cambian con el paso del tiempo, como resultado de las nuevas experiencias y conocimientos de la sociedad, a causa de sus necesidades de adaptación a la naturaleza y por la influencia de otros grupos sociales con los que establece contacto. La fuerza de las costumbres y tradiciones no radica en la frecuencia con que la gente las practique, sino en que la gente

comparta auténticamente las ideas y creencias que originaron la costumbre y la tradición. En el ejemplo del culto a los muertos, el cumplimiento cabal de la tradición depende mucho de que las personas crean de verdad en la existencia de la vida espiritual, en la posibilidad de que los muertos visiten el mundo de los vivos, guiados por la luz, para recibir una ofrenda de alimentos, entre otras creencias.

Las costumbres y tradiciones pierden fuerza cuando la gente cambia sus creencias, su modo de entender el mundo y el sentido de su vida; entonces se procuran nuevas creencias y prácticas, que formarán con el tiempo otras costumbres y tradiciones. Al parecer, entre los grupos humanos siempre hay personas que apoyan los cambios y otras que se resisten a ellos; esto ha sido causa de disgustos y desacuerdos. Quienes se oponen a dejar atrás su cultura, consideran que las costumbres y tradiciones no son prácticas sin sentido, sino respuestas y soluciones que les han ayudado a enfrentar el mundo y la vida. Ante la incertidumbre de lo nuevo, lo conocido representa y ofrece seguridad. Para conocernos mejor como personas y como grupo humano, es importante reflexionar acerca de nuestras costumbres y tradiciones, pensar y dialogar con la comunidad acerca de qué podemos rescatar del legado de nuestros antepasados.

También es necesario discutir con qué criterios aceptamos o rechazamos las costumbres y tradiciones de otros pueblos. Podemos aprovechar nuestra herencia cultural si consideramos que las costumbres y tradiciones son lazos que estrechan las relaciones de una comunidad, que le dan identidad y rostro propio, y facilitan proyectar un futuro común.

## **TRADICIÓN**

**Tradición** es el conjunto de patrones culturales de una o varias generaciones heredados de las anteriores y, usualmente por estimarlos valiosos, transmitido a

las siguientes. Se llama también tradición a cualquiera de estos patrones. El cambio social altera el conjunto de elementos que forman parte de la tradición.

Se considera **tradicionales** a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquellos que se transmiten por vía oral. Lo tradicional coincide así, en gran medida, con la cultura y el folclore o la «sabiduría popular».

La visión conservadora de la tradición ve en ella algo que preservar de manera fiel y acrítica. Desde perspectivas renovacionistas se aprecia, al contrario, que la vitalidad de una tradición depende de su capacidad para renovarse, pudiendo cambiar de forma para adaptarse a nuevas circunstancias, sin perder por ello su sentido. El poeta Vicente Aleixandre destaca esta capacidad creadora de la tradición al escribir en su discurso de recepción del premio Nobel: Tradición y revolución. He ahí dos palabras idénticas.

### **Etimología**

La palabra proviene del sustantivo latino traditio, y éste a su vez del verbo tradere, «entregar». La tradición, por lo tanto, es algo que se **hereda** y que forma parte de la identidad. El arte característico de un grupo social, con su **música**, sus **danzas** y sus **cuentos**, forma parte de lo tradicional, al igual que la gastronomía y otras cuestiones. El **folklore** y aquello que se considera como parte de la **sabiduría popular** también pertenecen al campo de la tradición. Es importante destacar que, muchas veces, la tradición está asociada a lo conservador ya que implica mantener en el tiempo ciertos valores. En este sentido, aquello que no es tradicional puede ser visto como extraño o rupturista. Los sociólogos advierten, sin embargo, que la tradición debe ser capaz de renovarse y actualizarse para mantener su valor y utilidad. Esto quiere decir que una tradición puede adquirir nuevas expresiones sin perder su esencia.

Son el conjunto de bienes culturales que una generación hereda de las anteriores y por estimarlo valioso, trasmite a las siguientes. Se llama también tradición a cualquiera de estos bienes. Se considera tradiciones a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión artística característicos de una comunidad, en especial a aquéllos que se transmiten por vía oral. Lo tradicional coincide así, en gran medida, con la cultura y el folclore o "sabiduría popular".

- Celebración de Semana Santa
- Corridos de Toros
- Concurso de Caballos de Paso

Una costumbre es una práctica social arraigada. Generalmente se distingue entre costumbres que son las que cuentan con aprobación social, y las malas costumbres, que son relativamente comunes, pero no cuentan con aprobación social, y a veces leyes han sido promulgadas para tratar de modificar la conducta.

- Día de la Canción Criolla
- Festival Internacional de la Primavera
- Carnavales

Son los bailes cuyo origen o transformación han ocurrido en el territorio peruano con elementos de danzas e instrumentos provenientes principalmente de la fusión de las culturas americanas, africanas e hispánicas.

**Marinera:** Es una danza consagrada al cortejo y al juego amoroso. Se baila en todo el Perú. En algunas regiones ha adquirido formas propias, creándose así tres vertientes principales: La Norteña, La Limeña y La Serrana. El Club Libertad se encarga de organizar anualmente, en la ciudad de Trujillo el famoso Concurso Nacional de Marinera.

**Tondero:** Danza costumbrista de pareja que se origina probablemente en la Costa

Norte del Perú distrito de Saña Lambayeque. El Tondero representa la persecución del gallo a la gallina. Para su vestuario la mujer usa un camisón llamado anaco que sobresale a manera de blusa

Durante los días festivos vemos tradiciones establecidas por cada familia. Algunas tradiciones se han mantenido por largo tiempo y otras han nacido con nuevas familias, sin embargo, todas ellas son parte importante de la vida familiar. Cuando los adultos hacen memoria del pasado, ellos recuerdan actividades que les brindaban alegría y felicidad, tales como, hornear galletas para Navidad, comer pizza los días viernes en casa de los abuelos, la oración que ha pasado de generación en generación, todo esto representa las tradiciones familiares que se consideran un tesoro. Las tradiciones son importantes para la familia, no necesariamente por lo que dicen o hacen, pero por el tipo de resultados que producen. Las tradiciones brindan a la familia un sentimiento de cercanía que crece con las experiencias compartidas.

Las familias sólidas y fuertes tienen tradiciones, porque reconocen que las tradiciones proporcionan un sentido de continuidad, entendimiento y acercamiento que une a todos sus familiares. Las tradiciones le dan a cada miembro de la familia una razón para sentirse bien. En los niños pequeños esto es especialmente importante, porque los niños buscan un lugar que les permita pertenecer a la familia y a la sociedad.

En la lista de actividades que se incluye en este artículo, vea si hay actividades que usted realiza y que se podrían convertir en tradiciones, o piense en algunas que usted quiere hacer para alegrar futuras reuniones familiares.

**Actividades musicales:** Escuchar música festiva durante una semana, participar en conciertos musicales, asistir a conciertos con miembros de la familia o participar en el coro de la iglesia.

**Actividades naturales:** planear un viaje para cortar un árbol de navidad, caminatas durante el otoño e invierno, salir de noche para ver las estrellas, llevarle comida a los pájaros u otros animales silvestres, ayudar a limpiar las aceras y jardines en su vecindario, o acampar.

**Actividades de servicio:** Ayudar a otras personas es una buena actividad familiar en los días festivos. Trabajar con grupos como los Scouts, 4-H, Club de Leones, hospitales, comités de servicio de las iglesias, ayudar con campañas de recaudación de fondos o simplemente ser un buen vecino, es una actividad muy significativa para el acercamiento de la familia.

**Actividades dramáticas:** una noche de juegos dramáticos, pantomimas, juegos de palabras a la hora de cenar, presentaciones teatrales en la escuela, iglesia o centro comunitario, o asistir a obras teatrales juntos, son excelentes actividades familiares durante los días festivos.

**Actividades sociales:** Entretenerse con juegos de cartas, juegos de tableros y actividades de grupo para todas las edades, días de campo, reuniones y fiestas, proveen buenos recuerdos tanto para el presente como para días futuros.

**Actividades físicas:** Jugar juntos con la familia, patinar, caminar, cazar, esquiar o bailar son actividades que tanto adultos como jóvenes disfrutarán.

## **IDENTIDAD**

**Identidad nacional** es una identidad basada en el concepto de nación, es decir, el sentimiento de pertenencia a una colectividad histórico-cultural definida con características diversas tales como: idioma, costumbres de interacción, organización social, danzas, visión del mundo, etc.; y que suele tomar como referencia elementos explícitos tales como símbolos patrios, signos culturales distintivos, moneda propia, etc. Quienes declaran su identidad a una determinada

nación suelen declarar que asumen, aman y/o se sienten orgullos de las formas concretas que los anteriores factores toman en ella.

La identidad nacional es una construcción de nación efectuada por los nacionalismos del siglo XIX en los estados-nación europeos y americanos, y extendida al resto del mundo por los movimientos de resistencia al imperialismo y el colonialismo, y en la segunda mitad del siglo XX por la descolonización y el tercermundismo.

Frente a otras identidades individuales o identidades colectivas (basadas en la raza, la religión, las clases sociales, la condición sexual, o cualquier otra etc.).

El concepto de nación cultural es uno de los que mayores problemas han planteado y plantea a las ciencias sociales, pues no hay unanimidad a la hora de definirlo. Un punto básico de acuerdo sería que los miembros de la nación cultural tienen conciencia de constituir un cuerpo ético-político diferenciado debido a que comparten unas determinadas características culturales. Estas pueden ser la etnia, lengua, religión, tradición o historia común, todo lo cual puede estar asumido como una cultura distintiva, formada históricamente. Algunos teóricos añaden también el requisito del asentamiento en un territorio determinado.

El concepto de nación cultural suele estar acoplado a una doctrina histórica que parte de que todos los humanos se dividen en grupos llamados naciones. En este sentido, se trata de una doctrina ética y filosófica que sirve como punto de partida para la ideología del nacionalismo. Los (co)nacionales (miembros de la nación) se distinguen por una identidad común y generalmente por un mismo origen en el sentido de ancestros comunes y parentesco.

La identidad nacional se refiere especialmente a la distinción de características específicas de un grupo. Para esto, muy diferentes criterios se utilizan, con muy diferentes aplicaciones. De esta manera, pequeñas diferencias en la pronunciación

o diferentes dialectos pueden ser suficientes para categorizar a alguien como miembro de una nación diferente a la propia. Asimismo, diferentes personas pueden contar con personalidades y creencia distintas o también vivir en lugares geográficamente diferentes y hablar idiomas distintos y aún así verse como miembros de una misma nación. También se encuentran casos en los que un grupo de personas se define como una nación más que por las características que comparten por aquéllas de las que carecen o que conjuntamente no desean, convirtiéndose el sentido de nación en una defensa en contra de grupos externos, aunque éstos pudieran parecer más cercanos ideológica y étnicamente, así como en cuestiones de origen.

Existe toda una gama de identidades, entre las principales tenemos las siguientes:

### **Identidad Cultural**

**García (2009) 12:** sostiene que durante las décadas que suceden a la Segunda Guerra Mundial y en función (probablemente) de las profundas reorganizaciones políticas y étnicas que tuvieron lugar en su transcurso, cabe advertir un incremento asombroso de usos de la idea de identidad (hasta entonces reservada a los tratados de lógica o de ontología) en el contexto de las reivindicaciones de fronteras, o de autonomías nacionales, regionales o culturales. En estos contextos, la idea de identidad tenderá a ser referida, no ya a las razas (término que la revelación de los campos nazis de exterminio convirtió en tabú), ni siquiera a las etnias (sin perjuicio de la creación del concepto ad hoc de «etnicidad»), sino a las culturas. «Culturas» en plural, entendidas en el contexto del relativismo cultural, cuya fundamentación teórico-ideológica correspondió a las nuevas generaciones de antropólogos que llegaron después de los clásicos, en particular a los antropólogos estructuralistas.

**Chiari (1999) 14:** la Identidad cultural es el conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento

cohesionador dentro de un grupo social y que actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia. La identidad cultural es similar a todo aquello que se pone en práctica desde que no los enseñan nuestros antepasados y lo ponemos en práctica

## **Identidad Social**

Se compone de cuatro elementos:

**Categorización:** A menudo ponemos a los demás (y a nosotros mismos) dentro de categorías. Etiquetar a alguien como musulmán, turco, tarado o jugador de fútbol son formas de decir otras cosas acerca de los demás.

**Identificación:** También nos asociamos con determinados grupos (nuestros grupos), para reafirmar nuestra autoestima.

**Comparación:** Comparamos nuestros grupos con los demás grupos, percibiendo un sesgo favorable hacia el grupo al que pertenecemos.

**Distinción psicosocial:** Deseamos que nuestra identidad sea a la vez distinta de y positivamente comparable con otros grupos.

**Martí (2003) 17:** Identidad social es el conjunto de condiciones del sujeto que depende de su posición en la [estructura social](#) y de los rasgos determinados por su afiliación a los diversos grupos ideológicos, económicos y culturales.

## **2.6 HIPÓTESIS**

**Hi:** Los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos tradicionales no influyen en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

## **2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

**VARIABLE INDEPENDIENTE:** Los juegos tradicionales

**VARIABLE DEPENDIENTE:** Fortalecimiento y concienciación de la cultura.

## **CAPÍTULO III**

### **1. METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

El enfoque de la investigación es un proceso sistemático, disciplinado y controlado y está directamente relacionada a los métodos de investigación que son dos: método inductivo generalmente asociados con la investigación cualitativa y el método deductivo está asociado frecuentemente con la investigación cuantitativa.

La investigación será de carácter cuantitativo y cualitativo. Cuantitativo porque se recabará información que será sometida a un análisis estadístico. Cualitativo porque estos resultados estadísticos, serán sometidos a un análisis crítico con el apoyo del Marco Teórico.

#### **3.2 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

La Investigación es de campo porque el investigador acudirá al lugar en donde se produjeron los hechos en el Centro educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha, para obtener información desde la fuente con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación.

#### **Bibliográfica - Documental**

Ésta investigación estará basada en informaciones bibliográficas de fuentes secundarias encontradas en libros, revistas, publicaciones, Internet; así como información primaria de documentos válidos y confiables.

### **De intervención social o proyecto factible**

Porque el investigador no se conformará con la observación pasiva del problema investigativo sino que además presentará una propuesta de solución al problema.

## **3.3 NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

### **Exploratorio**

En este nivel se sondeará el problema con una metodología flexible, de mayor amplitud y dispersión. En esta investigación se indagará las características del problema para poder contextualizarlo adecuadamente.

### **Descriptivo**

La investigación será de interés social, requerirá de conocimiento suficiente, para describir elementos, estructuras, modelos de comportamiento según ciertos criterios. La investigación detallará el problema, sus causas y consecuencias.

### **Correlacional o Asociación de Variables**

La investigación se desarrollará estableciendo la relación de la variable independiente y dependiente los que permitirá estructurar las predicciones a través de las mediciones de relaciones entre las variables encontradas y desde este resultado, enfocar las tendencias de comportamiento mayoritarios que se estén suscitando.

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Por la confiabilidad de la información se trabajará con el total de la población. Serán encuestados los maestros que trabajan con décimo año de educación general básica, autoridades y los estudiantes, siendo un total de encuestados 70 personas.

**Cuadro N. 1:** Población

<b>POBLACIÓN</b>	<b>N. FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Estudiantes	60	86%
Autoridades	3	4%
Docentes	7	10%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** El Investigador

**Realizado por:** HENRY PONCE

La muestra será 70 puesto que el universo de investigación no excede de las 100 personas no se ha utilizado ninguna fórmula sino la totalidad de la misma.

### 3.5 Operacionalización de las variables

#### Variable Independiente: Juegos Tradicionales

**Cuadro N. 2:** Operacionalización de la Variable Independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Son aquellos que transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva. Los Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o <b>tradicionales</b>, que se realizan sin ayuda de <b>juguetes</b> tecnológicamente complejos, sino con el propio <b>cuerpo</b> o con recursos fácilmente disponibles en la <b>naturaleza</b></p>	<p>Actividad lúdica</p> <p>Expresión corporal</p> <p>Actividades típicas</p>	<p>Jóvenes que practican juegos tradicionales</p> <p>Estudiantes que conocen la cultura y costumbres del Ecuador</p> <p>Estudiantes que saben cultivar las costumbres de sus antepasados</p>	<p>¿Cree que los juegos populares puedan ser incluidos dentro del contenido programático de cultura física?</p> <p>¿Cree usted que todos los estudiantes puedan conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales?</p> <p>¿Considera usted que los estudiantes conozcan y practiquen actividades lúdicas dentro del proceso aprendizaje?</p>	<p><b>Técnica</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumentos</b> Cuestionario Ficha de observación</p>

**Variable Dependiente: Fortalecimiento y concienciación de la cultura**

**Cuadro N. 3:** Operacionalización de la Variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
La cultura es la herencia social, es la manera que los seres humanos solucionan problemas de adaptación al ambiente o a la vida en común. Además es un complejo de ideas, o los hábitos aprendidos, que inhiben impulsos y distinguen a las personas de los demás.	<p>Educación</p> <p>Habito</p> <p>Tradición</p>	<p>Jóvenes con formación que pueden expresarse con educación y respeto por su identidad nacional</p> <p>Jóvenes que cultivan los hábitos de sus antepasados sin perder su autenticidad</p> <p>Estudiantes que valoran las tradiciones y costumbres de su país.</p>	<p>¿Cree que un estudiante educado es aquel que conoce y valora las tradiciones nacionales?</p> <p>¿Desarrollar hábitos como practicar juegos típicos o tradicionales ayuda a los jóvenes a no perder sus raíces?</p> <p>¿Cree que los motivar a los jóvenes a practicar juegos tradicionales ayude a que ellos valoren las tradiciones y costumbres del país?</p>	<p><b>Técnica</b></p> <p>Encuesta</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Cuestionario</p> <p>Ficha de observación</p>

### **3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

#### **Encuesta**

Dirigida a profesores y estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco”, con base a un cuestionario elaborado con preguntas cerradas, que permitan obtener información sobre las variables en estudio.

#### **Entrevista**

Los docentes deben ser entrevistados como también las autoridades, a través de una encuesta, la misma que permitirá encaminar a un diálogo de opiniones.

#### **Observación**

Se aplicará la observación mediante una ficha de observación a los estudiantes para determinar su nivel de conocimiento de los juegos tradicionales.

#### **Validez y Confiabilidad de los instrumentos**

La validez de los instrumentos de investigación dependerá de la claridad con que se utilice la técnica llamada “Juicio de expertos”, es decir con que sinceridad y veracidad se expresan los encuestados al responder a las preguntas dadas.

La confiabilidad se lo hará a través de la aplicación de una prueba piloto a un grupo reducido de iguales características del universo a ser investigado, para detectar posibles errores y corregirlos a tiempo, antes de su aplicación definitiva.

### 3.7 PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

**Cuadro N° 4:** Plan para la Recolección de la Información

<b>Preguntas Básicas</b>	<b>Explicación</b>
1.- ¿Para qué?	Para el desarrollo de coordinación motriz
2.- ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes de segundo año de educación básica
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Actividades físicas iniciales y coordinación motriz
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador
5.- ¿Cuándo?	Septiembre del 2013
6.- ¿Dónde?	Centro Educativo “San Juan Bosco”,
7.- ¿Cuántas veces?	Dos: prueba piloto y prueba definitiva
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas, entrevistas.
9.- Con qué?	Cuestionario y guía observación
10.- ¿En qué situación?	En las instalaciones de la institución.

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### 3.8 PLAN PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables, etc.
- Manejo de información (reajustes de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos cuantitativamente, que no influyen significativamente en los análisis).
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentadas de acuerdo con los objetivos y pregunta directriz.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación estadística de los objetivos específicos. Para la verificación estadística conviene seguir la asesoría de un especialista.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ENCUESTA A PROFESORES

Una vez realizada la investigación de campo por medio de la encuesta realizada a los profesores en el Centro Educativo “San Juan Bosco” se procede a realizar el siguiente análisis e interpretación de resultados.

##### Análisis de Resultados de los docentes

N.	ITEMS	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
1	¿Cree que los estudiantes pueden conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales?	7	3	0
2	¿Aplica Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	4	2	4
3	¿Cree que motivar a los jóvenes a practicar juegos tradicionales ayude a que ellos valoren las tradiciones y costumbres del país?	6	3	1
4	¿Cree que los estudiantes pueden desarrollar su motricidad al practicar juegos electrónicos?	1	2	7
5	¿Mediante los juegos tradicionales se puede reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes?	5	3	2
6	¿Cree que practicar saltar la soga mejora el equilibrio en los estudiantes?	7	2	1
7	¿Cree que las actividades lúdicas pueden contribuir al desarrollo de noción de tiempo, ritmo y espacio?	6	3	1
8	¿Cree que mediante el juego tradicional los estudiantes desarrollan su lateralidad en forma forzada?	2	3	5
9	¿Debe el docente conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tiene un estudiante al realizar un juego?	8	2	0
10	¿Al practicar los juegos tradicionales en los colegios los estudiantes desarrollan su identidad?	6	3	1

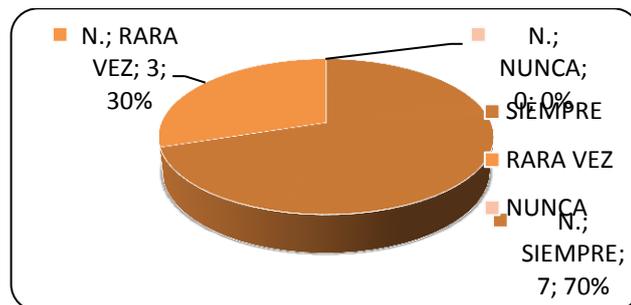
**Pregunta 1:** ¿Cree que los estudiantes pueden conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales?

**Cuadro IV-5:** Se puede conocer la historia con la práctica de juegos tradicionales

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	70%
RARA VEZ	3	30%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Grafico IV-5:** Se puede conocer la historia con la práctica de juegos tradicionales



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e Interpretación

El 70% de los docentes encuestados dicen que siempre los estudiantes pueden conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales mientras que un 30% manifiesta que rara vez.

Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, por lo que la historia de una determinada región o país va implícita en cada uno de ellos.

**Pregunta 2:** ¿Aplica Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

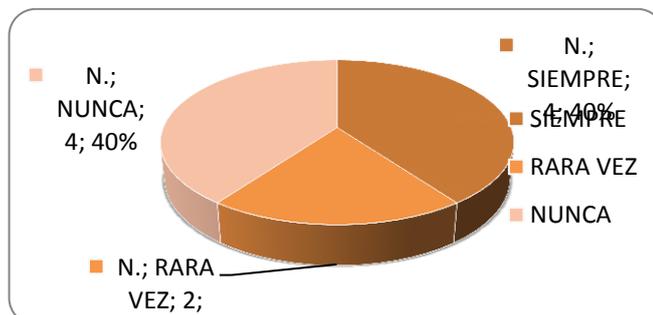
**Cuadro IV-6:** Docentes que aplican juegos tradicionales en el proceso de enseñanza

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	40%
RARA VEZ	2	20%
NUNCA	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Grafico IV-6:** Docentes que aplican juegos tradicionales en el proceso de enseñanza



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

De todos los docentes encuestados el 40% siempre aplica juegos tradicionales en el proceso de enseñanza, mientras que otro 40% dice hacerlo rara vez y el 20% nunca utiliza ésta metodología en la enseñanza. En la actualidad los juegos tradicionales se encuentran dentro del currículo de Cultura Física, pero estos no solo se los debe aplicar en esta área, la parte lúdica es un método rico en enseñanza que puede hacer que el conocimiento de algo sea significativo.

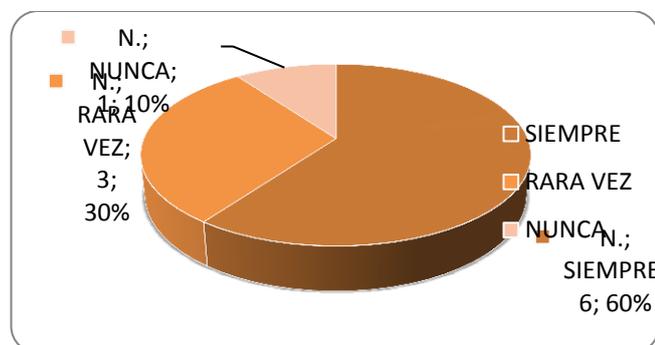
**Pregunta 3:** ¿Cree que motivar a los jóvenes a practicar juegos tradicionales ayude a que ellos valoren las tradiciones y costumbres del país?

**Cuadro IV-7:** Motivar a los jóvenes ayuda a que valoren las tradiciones y costumbres del país.

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	60%
RARA VEZ	3	30%
NUNCA	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-7:** Motivar a los jóvenes ayuda a que valoren las tradiciones y costumbres del país



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

La mayoría de los encuestados, el 60%, manifiesta que siempre la motivación ayuda a que los estudiantes valoren las costumbres y tradiciones, el 30% dice que esto sucede rara vez y el 10% dice que nunca.

La educación debe propender a cultivar las raíces culturales del país, estimular para que éstas no se pierdan y los estudiantes desarrollen costumbres propias y no copien cosas de otros lugares.

**Pregunta 4:** ¿Cree que los estudiantes pueden desarrollar su motricidad al practicar juegos electrónicos?

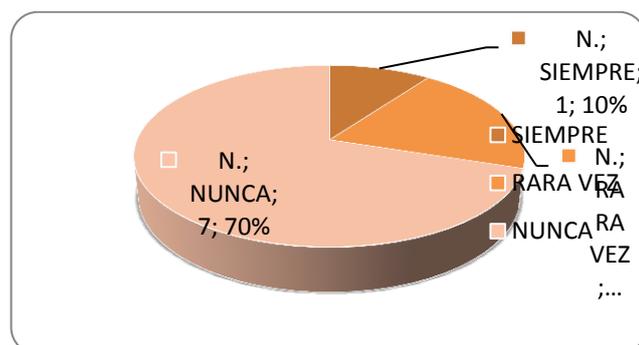
**Cuadro IV-8:** La práctica de juegos electrónicos puede desarrollar equilibrio

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	10%
RARA VEZ	2	20%
NUNCA	7	70%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Grafico IV-8:** La práctica de juegos electrónicos puede desarrollar equilibrio



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 70% de los docentes encuestados manifiestan que nunca los estudiantes pueden desarrollar su motricidad al practicar juegos electrónicos, el 20% dicen que rara vez y el 10% dice que siempre. En la actualidad los juegos electrónicos han pasado a ocupar un lugar muy importante entre los jóvenes, estos programas de computadora atraen tanto que prefieren pasar sentados horas frente a un aparato a ir a jugar o practicar algún deporte con sus amigos.

**Pregunta 5:** ¿Mediante los juegos tradicionales se puede reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes?

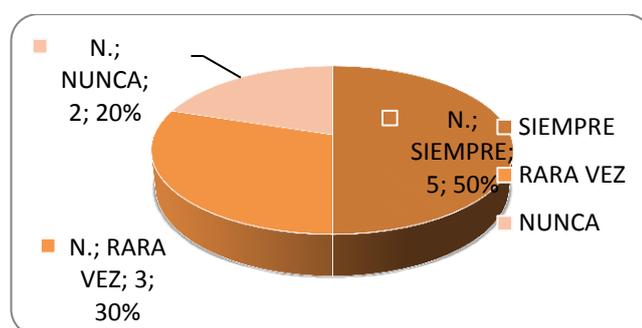
**Cuadro IV-9:** Los juegos tradicionales pueden reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes.

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	50%
RARA VEZ	3	30%
NUNCA	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Grafico IV- 9:** Los juegos tradicionales pueden reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 50% de maestros encuestados contestó que siempre los juegos tradicionales sirven para reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes, el 30% dice que esto sucede rara vez y el 20% dice que nunca.

La familia es la principal institución de la sociedad, por lo tanto el compartir tradiciones y costumbres como en este caso juegos tradicionales sirve para fortalecer la relación entre los miembros que la conforman.

**Pregunta 6:** ¿Cree que practicar saltar la sogu mejora el equilibrio en los estudiantes?

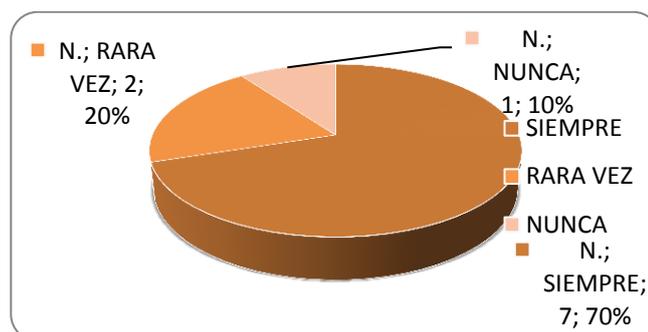
**Cuadro IV-10:** Practicar el salto de la sogu mejora el equilibrio

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	70%
RARA VEZ	2	20%
NUNCA	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-10:** Practicar el salto de la sogu mejora el equilibrio



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

La encuesta nos indica que el 70% de los docentes consideran que saltar la sogu mejora el equilibrio de los estudiantes, 20% dice que rara vez y el 10% manifiesta que nunca.

Saltar la sogu es un juego muy popular que siempre resulta divertido para los pequeños y grandes, se debe tener agilidad y precisión para realizar saltos lo que conlleva a que el equilibrio es importante para que se pueda mantener la estabilidad, además que sirve para fortalecer las piernas.

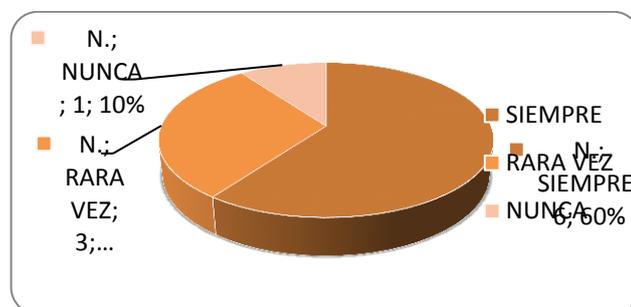
**Pregunta 7:** ¿Cree que las actividades lúdicas pueden contribuir al desarrollo de noción de tiempo, ritmo y espacio?

**Cuadro IV-11:** Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la noción de tiempo, ritmo y espacio.

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	60%
RARA VEZ	3	30%
NUNCA	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Grafico IV-11:** Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la noción de tiempo, ritmo y espacio



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

De los docentes encuestados el 60% concuerda en que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la noción de tiempo, ritmo y espacio, el 30% dice que esto sucede rara vez y el 10% dice que nunca.

Los juegos proporcionan a los estudiantes ciertas reglas a seguir, es decir orden, deben esperar su turno y tener agilidad para realizarlos y entender lo que significa dentro o fuera, lento, alto, despacio, rápido, etc.

**Pregunta 8:** ¿Cree que mediante el juego tradicional los estudiantes desarrollan su lateralidad en forma forzada?

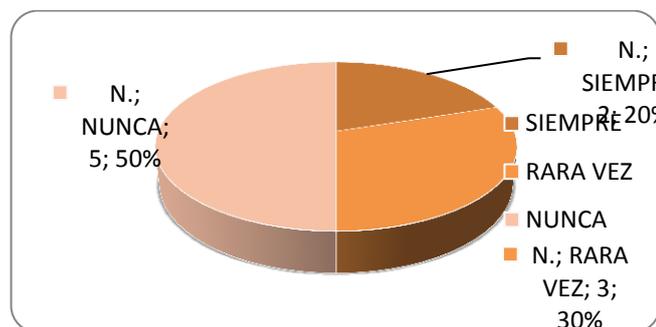
**Cuadro IV-12:** El juego tradicional desarrolla la lateralidad en forma forzada

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	20%
RARA VEZ	3	30%
NUNCA	5	50%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-12:** El juego tradicional desarrolla la lateralidad en forma forzada



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 50%, dice que nunca el juego tradicional desarrolla la lateralidad en forma forzada, el 30% opina que rara vez y el 20% que siempre. La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por el dominio de un hemisferio cerebral, practicando los juegos tradicionales no se ve forzada la lateralidad de los estudiantes ya que ellos son libres de expresarse y no se ven obligados a realizar determinada actividad con alguna parte de su cuerpo que no pueda hacerlo.

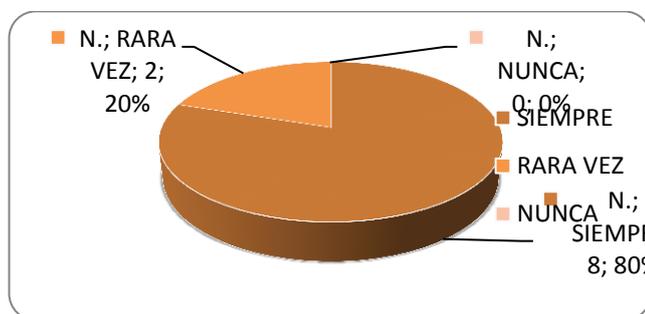
**Pregunta 9:** ¿Debe el docente conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tiene un estudiante al realizar un juego?

**Cuadro IV-13:** El docente debe conocer y respetar la capacidad motriz de cada estudiante.

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	80%
RARA VEZ	2	20%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-13:** El docente debe conocer y respetar la capacidad motriz de cada estudiante



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 80% de los docentes dicen que deben conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tiene un estudiante y el 20% dice que rara vez.

La resistencia motriz es la capacidad o resistencia que poseen los estudiantes para realizar ejercicios, por diferentes motivos no todos son iguales ni poseen la misma agilidad o control de sus movimientos, es obligación de los docentes tomar en cuenta las capacidades individuales de sus estudiantes.

**Pregunta 10:** ¿Al practicar los juegos tradicionales en los colegios los estudiantes desarrollan su identidad?

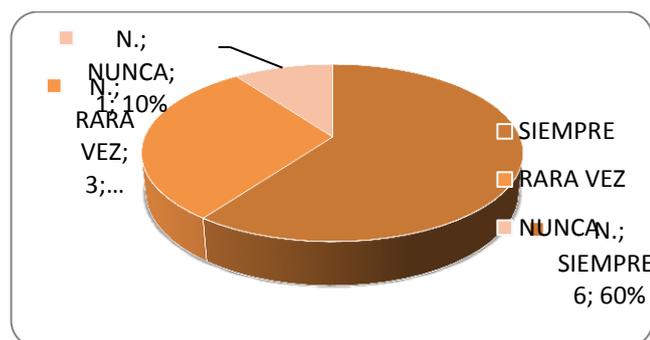
**Cuadro IV-14:** Los juegos tradicionales desarrollan identidad

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	60%
RARA VEZ	3	30%
NUNCA	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Grafico IV-14:** Los juegos tradicionales desarrollan identidad



**Fuente:** encuesta aplicada a los docentes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 60% dice que practicar los juegos tradicionales en los colegios los estudiantes desarrollan su identidad, el 30% manifiesta que eso sucede rara vez y el 10% dice que nunca.

La identidad es algo que nunca se debe perder ya que es el tener la seguridad de saber quien se es y de donde, es la característica que de cada uno, no se debe imitar lo que otros son o hacen, y esto lamentablemente sucede cuando no se motiva a los estudiantes a valorar y respetar lo que propio y autóctono de cada lugar.

#### 4.2 ENCUESTA A ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO

N.	ITEMS	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
1	¿Crees que los juegos tradicionales te puedan ayudar a conocer la historia del país?	45	10	5
2	¿Tus maestros te enseñan juegos tradicionales?	16	25	19
3	¿Crees que practicar juegos tradicionales te ayude a valorar las tradiciones y costumbres del país?	48	8	4
4	¿Crees que practicar juegos electrónicos te ayude a desarrollar equilibrio sin hacer esfuerzo físico?	19	18	23
5	¿Mediante los juegos tradicionales se puede reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes?	32	21	7
6	¿Crees que saltar la soga mejora tu equilibrio?	46	10	4
7	¿Crees que realizar actividades lúdicas (juegos) te ayude a desarrollar las nociones de tiempo y ritmo?	43	15	2
8	¿Crees que mediante el juego tradicional tu lateralidad sea forzada?	23	12	25
9	¿Debe tu maestro conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tienes al realizar un juego?	58	2	0
10	¿Al practicar los juegos tradicionales en tu colegio crees que se desarrolla tu identidad?	47	9	4

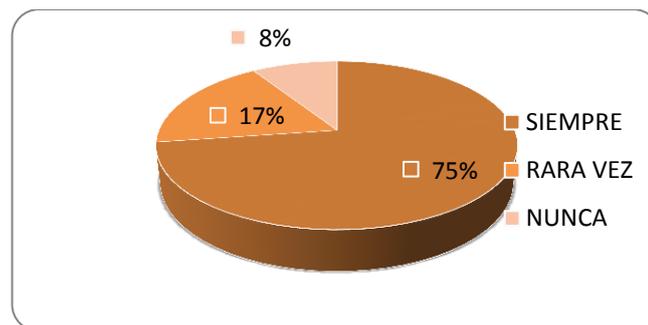
**Pregunta 1:** ¿Crees que los juegos tradicionales te puedan ayudar a conocer la historia del país?

**Cuadro IV-15:** Estudiantes que consideran que los juegos tradicionales les pueden ayudar a conocer la historia del país

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	40	75%
RARA VEZ	10	17%
NUNCA	5	8%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-15:** Estudiantes que consideran que los juegos tradicionales les pueden ayudar a conocer la historia del país

### Análisis e interpretación

La encuesta a los estudiantes indica que el 75% manifiesta que siempre los juegos tradicionales les pueden ayudar a conocer la historia del país, el 17% dice que esto pasa rara vez y el 8% dice que nunca.

Es importante tomar en cuenta la opinión de los estudiantes ya que se puede evidenciar que la mayoría concuerda que pueden aprender mucho de los juegos tradicionales en especial la historia del país.

**Pregunta 2:** ¿Tus maestros te enseñan juegos tradicionales?

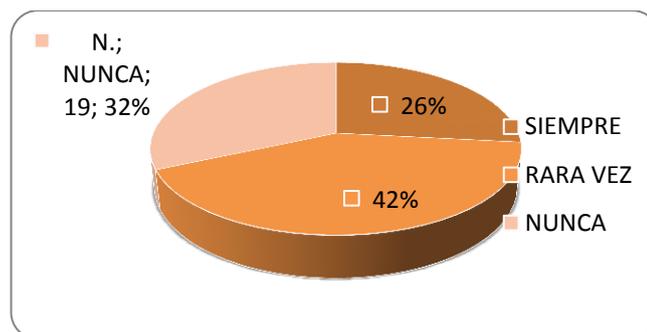
**Cuadro IV-16:** Maestros que enseñan juegos tradicionales

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	26%
RARA VEZ	25	42%
NUNCA	19	32%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-16:** Maestros que enseñan juegos tradicionales



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

Los estudiantes dicen que el 42% de sus maestros nunca enseñan juegos tradicionales, el 26% dice que rara vez y el 32% manifiesta que nunca.

Una metodología que todos los docentes deben aplicar es el juego ya que las actividades lúdicas permiten que el proceso de enseñanza aprendizaje sea divertido, además es más fácil que los conocimientos sean captados por los estudiantes, es decir el aprendizaje es significativo, además los juegos ayudan a mejorar la motricidad de los jóvenes.

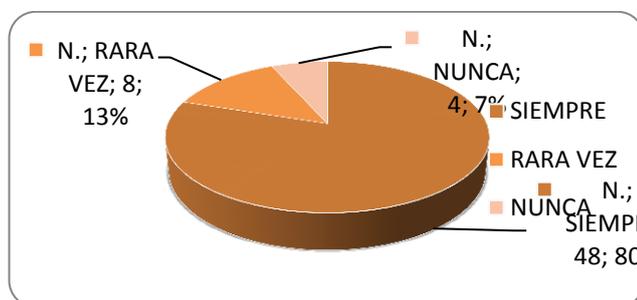
**Pregunta 3:** ¿Crees que practicar juegos tradicionales te ayude a valorar las tradiciones y costumbres del país

**Cuadro IV-17:** Los juegos tradicionales ayudan a valorar las tradiciones y costumbres

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	48	80%
RARA VEZ	8	13%
NUNCA	4	7%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-17:** Los juegos tradicionales ayudan a valorar las tradiciones y costumbres



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 80% de los estudiantes están de acuerdo que siempre los juegos tradicionales ayudan a valorar las tradiciones y costumbres del país, el 13% dicen que rara vez puede suceder esto mientras que un 7% manifiesta que nunca. Es importante tomar en cuenta que la mayor parte de los jóvenes consideran que los juegos tradicionales ayudan a rescatar la cultura y tradición de un lugar.

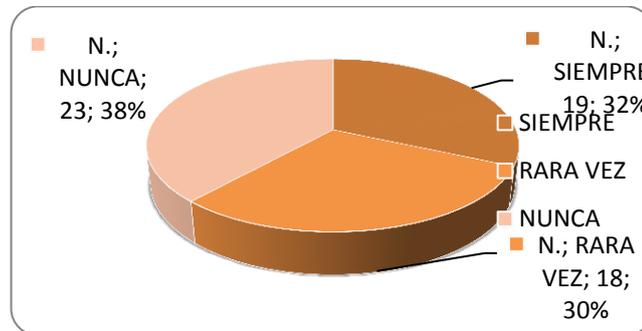
**Pregunta 4:** ¿Crees que practicar juegos electrónicos te ayude a desarrollar equilibrio sin hacer esfuerzo físico?

**Cuadro IV-18:** Los juegos electrónicos ayudan a desarrollar el equilibrio sin esfuerzo físico

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	19	32%
RARA VEZ	18	30%
NUNCA	23	38%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-18:** Los juegos electrónicos ayudan a desarrollar el equilibrio sin esfuerzo físico



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 32% de los estudiantes encuestados considera que los juegos electrónicos ayudan a desarrollar el equilibrio sin esfuerzo físico, el 30% dice que esto sucede rara vez y el 38% manifiesta que nunca. Los juegos electrónicos son un vicio dentro de la juventud por tal motivo es importante que los docentes incentiven a los estudiantes a practicar otro tipo de actividades donde el esfuerzo físico sea el que predomine.

**Pregunta 5:** ¿Mediante los juegos tradicionales se puede reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes?

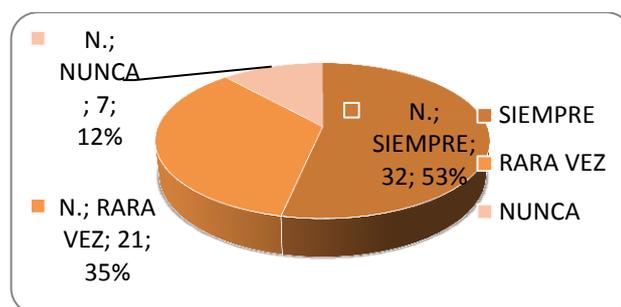
**Cuadro IV-19:** Los juegos tradicionales refuerzan el vínculo social y familiar

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	32	53%
RARA VEZ	21	35%
NUNCA	7	12%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-19:** Los juegos tradicionales refuerzan el vínculo social y familiar



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

La mayoría de los encuestados 53%, creen que los juegos tradicionales refuerzan el vínculo social y familiar, el 35% manifiesta que esto sucede rara vez y solo el 12% dice que nunca.

El compartir tradiciones y costumbres entre amigos, familiares es una actividad que une o refuerza ese vínculo de solidaridad, cariño y respeto que hoy en día se está perdiendo en la sociedad.

**Pregunta 6:** ¿Crees que saltar la sogu mejora tu equilibrio?

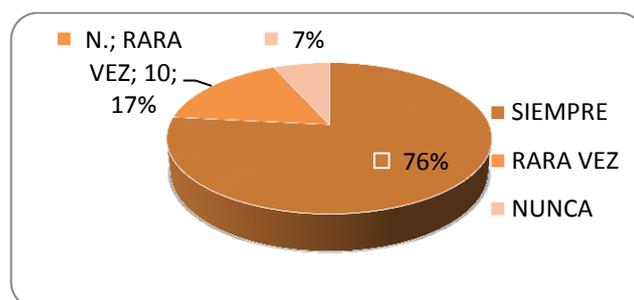
**Cuadro IV-20:** Estudiantes que consideran que saltar sogu mejora su equilibrio

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	46	76%
RARA VEZ	10	17%
NUNCA	4	7%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-20:** Estudiantes que consideran que saltar sogu mejora su equilibrio



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### **Análisis e interpretación**

El 76% de los estudiantes dicen que saltar sogu siempre mejora su equilibrio, el 17% manifiesta que rara vez y el 7% dice que nunca.

Es muy importante tomar en cuenta la opinión de los estudiantes, como se puede observar la mayoría considera que saltar la sogu les ayuda a mejorar su equilibrio, por lo que se debe aplicar este juego dentro del currículo de Cultura Física.

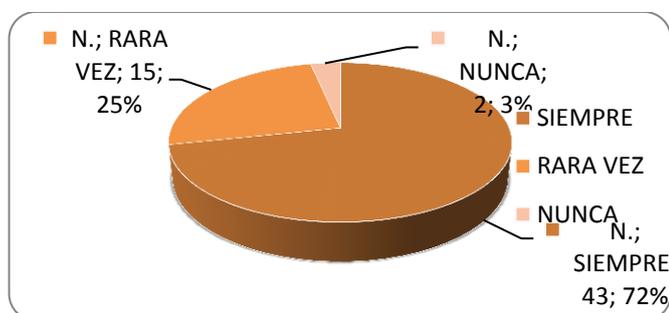
**Pregunta 7:** ¿Crees que realizar actividades lúdicas (juegos) te ayude a desarrollar las nociones de tiempo y ritmo?

**Cuadro IV-21:** Estudiantes que consideran que los juegos les ayudan a desarrollar las nociones de tiempo, ritmo y espacio.

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	43	72%
RARA VEZ	15	25%
NUNCA	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Grafico IV-21:** Estudiantes que consideran que los juegos les ayudan a desarrollar las nociones de tiempo, ritmo y espacio



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 72% de los encuestados consideran que los juegos siempre ayudan a desarrollar las nociones de tiempo, ritmo y espacio, el 25% manifiesta que rara vez y el 3% dice que nunca. Las aptitudes de los estudiantes deben ser motivadas ya que si la mayoría cree que los juegos tradicionales les van a ayudar a tener una mejor coordinación tiempo-ritmo-espacio, es necesario practicar juegos que sean acordes a su edad.

**Pregunta 8:** ¿Crees que mediante el juego tradicional tu lateralidad sea forzada?

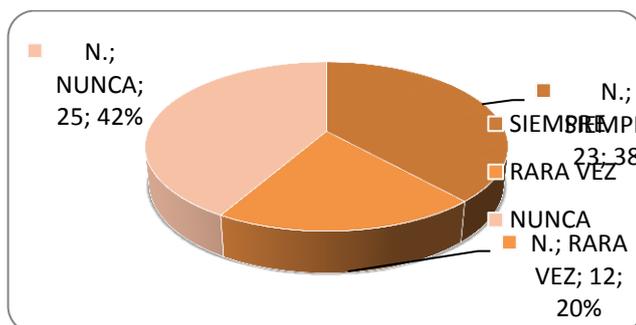
**Cuadro IV-22:** Estudiantes que consideran que el juego tradicional hace que su lateralidad sea forzada

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	23	38%
RARA VEZ	12	20%
NUNCA	25	42%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-22:** Estudiantes que consideran que el juego tradicional hace que su lateralidad sea forzada



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 38% de estudiantes dice que el juego tradicional hace que su lateralidad sea forzada, el 42% manifiesta que esto sucede rara vez y el 20% dice que nunca.

Los juegos tradicionales no fuerzan la lateralidad de los estudiantes, eso depende de los docentes quienes son los que aplican esta actividad al proceso de enseñanza.

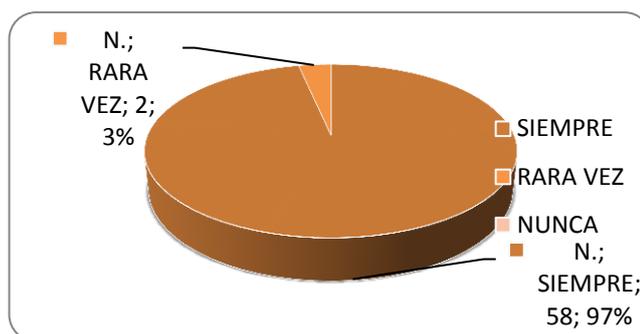
**Pregunta 9:** ¿Debe tu maestro conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tienes al realizar un juego?

**Cuadro IV-23:** Estudiantes que consideran que sus maestros deben conocer y respetar su capacidad motriz

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	58	97%
RARA VEZ	2	3%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-23:** Estudiantes que consideran que sus maestros deben conocer y respetar su capacidad motriz

### Análisis e interpretación

El 97% de estudiantes encuestados dicen que sus maestros siempre deben conocer y respetar su capacidad motriz y solo el 3% consideran que rara vez deben hacerlo. Los estudiantes saben que en la actualidad los maestros deben conocer y respetar las capacidades intelectuales y físicas de cada uno de sus estudiantes y que no pueden obligarlos o marginarlos por sus diferencias.

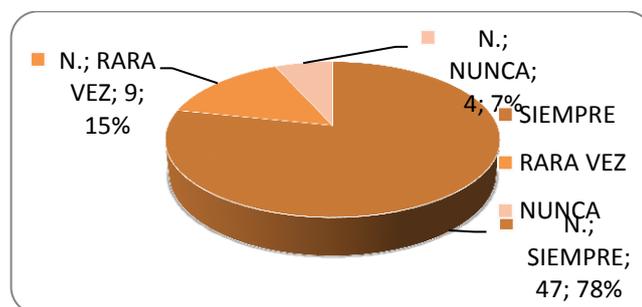
**Pregunta 10:** ¿Al practicar los juegos tradicionales en tu colegio crees que se desarrolla tu identidad?

**Cuadro IV- 24:** Estudiantes que consideran que practicar juegos tradicionales en su colegio desarrollan su identidad

ALTERNATIVAS	N.	PORCENTAJE
SIEMPRE	47	78%
RARA VEZ	9	15%
NUNCA	4	7%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Gráfico IV-24:** Estudiantes que consideran que practicar juegos tradicionales en su colegio desarrollan su identidad



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes  
**Elaborado por:** HENRY PONCE

### Análisis e interpretación

El 78% de los estudiantes consideran que practicar juegos tradicionales en su colegio siempre les ayuda a desarrollar su identidad, el 15% dice que rara vez y el 7% manifiesta que nunca. La identidad en los jóvenes es muy importante ya que lo menos que los docentes deben permitir es que pierdan sus raíces, la mayor parte de estudiantes cree que los juegos tradicionales les sirve para conocer de donde son y cuál es la realidad en la que ellos y sus antecesores han vivido.

### **4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el chi cuadrado, el mismo que nos permitirá obtener la información pertinente para aceptar o rechazar la hipótesis.

#### **4.4.1 COMBINACIÓN DE FRECUENCIAS**

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió cuatro preguntas de las encuestas, dos por cada variable de estudio, lo que permitió efectuar el proceso de combinación.

**PREGUNTA N. 1.** ¿Cree que los estudiantes pueden conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales?

**PREGUNTA N. 2.** ¿Aplica Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

**PREGUNTA N. 3:** ¿Cree que motivar a los jóvenes a practicar juegos tradicionales ayude a que ellos valoren las tradiciones y costumbres del país?

**PREGUNTA N. 10:** ¿Al practicar los juegos tradicionales en los colegios los estudiantes desarrollan su identidad?

#### **4.4.2 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS**

**Hi:** Los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

**Ho:** Los juegos tradicionales no influyen en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo de Educación General

Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

#### 4.4.3 SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

$$\alpha = 0.05 = \%$$

95 % de confiabilidad

#### 4.4.4 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Se trabajará con toda la muestra que es de 70 del Centro Educativo “San Juan Bosco” del Cantón Quito, Provincia de Pichincha, a quienes se les aplicó un cuestionario sobre la actividad que contiene dos categorías.

#### 4.4.5 ESPECIFICACIONES DEL MODELO ESTADÍSTICO

De acuerdo a la tabla de contingencia se utiliza la siguiente fórmula:

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(O - E)^2}{FE} \right] \quad \text{DONDE:}$$

$\chi^2$  = chi o ji cuadrado

$\Sigma$  = sumatoria

O = Frecuencias observadas

$E^2$  = Frecuencias esperadas al cuadrado

#### 4.4.6 ESPECIFICACIONES DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para decidir sobre estas regiones, primero se determina los grados de libertad, conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 2 columnas.

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

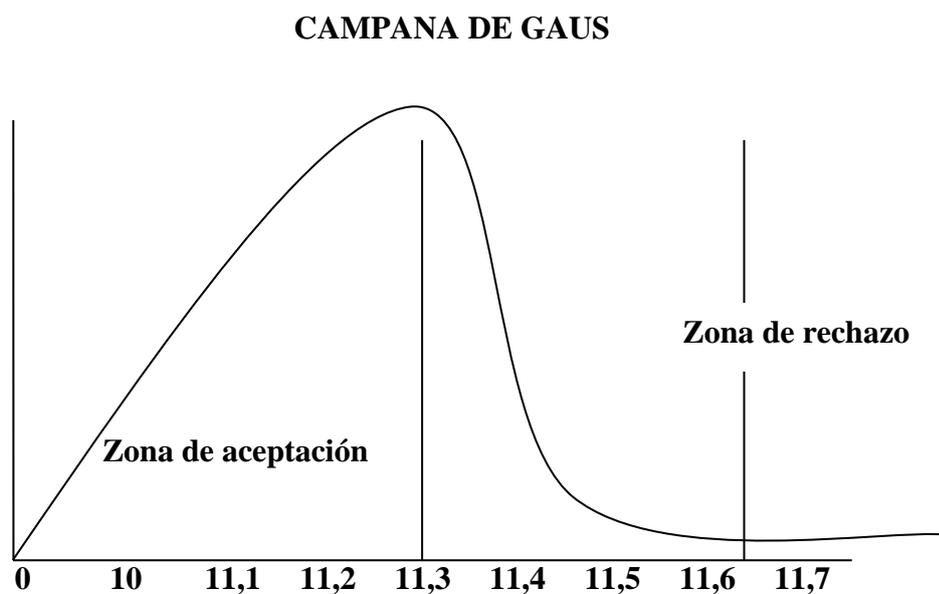
$$Gl = (4-1) (2-1)$$

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

$$Gl = 3$$

Entonces con los grados de libertad que tenga con un nivel de 0,05 se tiene en la tabla de  $X^2$  que es  $CHI^2$  de 11,34, por consiguiente se acepta la hipótesis alterna, todo el valor de CHI cuadrado que se encuentre hasta el valor de 11,34 y se rechaza la hipótesis nula, cuando los valores son mayores de 11,34.

La representación gráfica es.



#### 4.4.7 RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULO DE DATOS ESTADÍSTICOS

##### FRECUENCIAS OBSERVADAS

**Cuadro IV-25: Recolección de datos**

PREGUNTAS	CATEGORÍAS			SUB TOTAL
	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA	
1.¿Cree que los estudiantes pueden conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales?	7	3	0	10
2.¿Aplica Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	4	2	4	10
3.¿Cree que motivar a los jóvenes a practicar juegos tradicionales ayude a que ellos valoren las tradiciones y costumbres del país?	6	3	1	10
10.¿Al practicar los juegos tradicionales en los colegios los estudiantes desarrollan su identidad?	6	3	1	10
<b>SUBTOTAL</b>	<b>23</b>	<b>11</b>	<b>6</b>	<b>40</b>

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Fuente:** Encuesta a docentes

##### FRECUENCIAS ESPERADAS

**Cuadro IV-26: Análisis estadístico**

1.¿Cree que los estudiantes pueden conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales?	5,75	4,25
2.¿Aplica Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	5,75	4,25
3.¿Cree que motivar a los jóvenes a practicar juegos tradicionales ayude a que ellos valoren las tradiciones y costumbres del país?	5,75	4,25
10.¿Al practicar los juegos tradicionales en los colegios los estudiantes desarrollan su identidad?	5,75	4,25
<b>SUBTOTAL</b>	<b>23</b>	<b>17</b>

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Cuadro N. 27:** Cálculo del JI-CUADRADO

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>O - E</b>	<b>(O - E)<sup>2</sup></b>	<b>(O - E)<sup>2</sup>/E</b>
7	5,75	1,25	1,56	0,27
3	4,25	-1,25	1,56	0,36
0	0	0	0	0
4	5,75	-1,75	3,06	0,53
2	4,25	-2,25	5,06	1,19
4	5,75	-1,75	3,06	0,53
6	4,25	1,75	3,06	0,72
3	5,75	-2,75	7,56	1,31
1	4,25	-3,25	10,56	2,48
6	5,75	0,25	0,06	0,01
3	4,25	-1,25	1,56	0,36
1	5,75	-4,75	22,56	3,92
				<b>11,68</b>

**Elaborado por:** HENRY PONCE

**Fuente:** Encuesta a docentes

#### **4.4.8 DECISIÓN FINAL**

Al nivel de 0,05 se obtiene en la tabla 11,34 y como el valor de CHI cuadrado es de 11,68 se encuentra en la zona de aceptación, por lo que se acepta la hipótesis afirmativa que es “Los juegos tradicionales influirán en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana” en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en el Centro Educativo “San Juan Bosco” del cantón Quito, provincia de Pichincha.

## CAPÍTULO V

### 5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Del estudio de campo se puede exponer las siguientes conclusiones que se obtuvieron de la investigación realizada a los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Quito Sur” además se propone las recomendaciones respectivas.

#### 5.1.1 Conclusiones

- La mayor parte de los encuestados tanto docentes como los estudiantes concuerdan que se puede conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales.
- La mitad de los docentes aplican Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el resto no lo hace, los estudiantes manifiestan que son muy pocos los profesores que aplican estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Las encuestas indican que la mayor parte de docentes y jóvenes que fueron encuestados consideran que la motivación a practicar juegos tradicionales ayuda a valor las tradiciones y costumbres del país
- La mayoría de los encuestados deben conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tiene un estudiante al realizar alguna actividad, en este caso un juego tradicional.

- La práctica de juegos tradicionales en los colegios ayuda a que los estudiantes desarrollan su identidad, a través de juegos tradicionales los estudiantes pueden entender y conocer sus raíces.

### **5.1.2 Recomendaciones**

- Se debe aprovechar que la mayor parte de los encuestados concuerdan en que se puede conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales, de tal manera que se apliquen actividades dentro de la institución para sacar provecho del valor que hoy en día se le da a la cultura y tradición dentro del sistema educativo.
- La mitad de los docentes aplican Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el resto no lo hace, los estudiantes manifiestan que son muy pocos los profesores que aplican estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- En el pensum de Cultura Física existen los juegos tradicionales, con la aplicación de las nuevas y reglamentos de educación es muy importante la tarea del docente en la motivación a practicar juegos tradicionales ya que así se ayuda a valor las tradiciones y costumbres del país, se debe tomar muy en cuenta dentro de la planificación curricular estos juegos que se han estado perdiendo por permitir extranjerismos dentro de los centros educativos.
- El respeto a la diversidad es otra ley que existe y que todos los educadores deben conocer y respetar, no se debe educar a las masas, sino al individuo como único e irrepetible por lo que los docentes deben capacitarse para entender, conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tiene un estudiante al realizar alguna actividad, sea esta cognitiva o lúdica.

- Hay que poner énfasis a la práctica de juegos tradicionales en los colegios ya que el conocer la historia y tradiciones, ayuda a que los estudiantes desarrollen su identidad, a través de juegos tradicionales los estudiantes pueden entender y conocer sus raíces, a valorar lo autóctono y sobre todo a conocerse y valorarse a sí mismo.

## CAPÍTULO VI

### LA PROPUESTA

#### 6.1 DATOS INFORMATIVOS

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

**Nombre de la Institución:** Colegio particular “San Juan Bosco”

**Beneficiarios:** Estudiantes de 10mo año de educación básica

**Ubicación:** Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

**Tiempo estimado para la ejecución** Inicio: septiembre del 2012 a Marzo 2013

**Equipo responsable:** Investigador: Henry Ponce

#### 6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la actualidad se puede evidenciar que existe una tendencia por imitar cosas o costumbres extranjeras, el Juego Tradicional es el que enseña una determinada cultura, así lo manifestaron los estudiantes y docentes que fueron encuestados.

Los juegos tradicionales son fruto del paso del tiempo con características propias del lugar y transmitidas por personas en forma verbal, que se mantienen en constante evolución, pueden cambiar su versión dependiendo del lugar. Desde una perspectiva educativa los juegos son parte importante en el proceso de enseñanza aprendizaje que a más de estar incluidos en el pensum de estudio deben ser aplicados por todos los docentes y en todas las áreas sea para conocer nuestra cultura o para desarrollar capacidades. Es importante tomar en cuenta que el juego

ayuda al niño no sólo a divertirse, sino que desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

El presente manual de Juegos Tradicionales es un instrumento pedagógico que nace de la necesidad de promover y concienciar a los jóvenes la cultura y tradición del Ecuador, además es importante que los docentes apliquen actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para trabajar con los estudiantes. Los juegos tradicionales como: rondas, de patio, la comba, etc., son de gran ayuda en el proceso motriz, intelectual y social que se puede ofrecer y emplear en el proceso de enseñanza-aprendizaje especialmente en la coordinación motriz, equilibrio, lateralidad por completo, sin olvidar el tiempo y espacio, y lo más importante se inculcan los valores y costumbres que vienen desde los antepasados.

Los juegos aportan creatividad, alegría, motivación, fantasía, hacen personas comunicativas, respetuosas y con mentalidad decisiva, libre para tomar decisiones propias en el presente y en el futuro.

Este manual intenta dar respuesta a la necesidad basada en los derechos fundamentales de los jóvenes de rechazar la violencia y no participar en conflictos o situaciones que atenten a su integridad.

### **6.4 OBJETIVOS**

#### **6.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Motivar a los jóvenes a practicar juegos tradicionales para que valoren la cultura y costumbres propias de cada lugar del país

#### **6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Promover la cultura del país a través de los juegos tradicionales en los jóvenes de décimo año de educación general básica.
- Coordinar con los docentes del área de cultura física a incluir con mayor énfasis la práctica de los juegos tradicionales en sus planificaciones y así lograr un mejor desarrollo motriz en los jóvenes.
- Aportar al proceso de enseñanza aprendizaje con ayuda de metodología lúdica, intelectual y cultural

#### **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

La aplicación de la presente propuesta es factible porque se cuenta con los elementos necesarios como: estudiantes, personal docente, padres de familia, e infraestructura adecuada como patios, materiales necesarios para desarrollar los juegos tradicionales o populares. A parte de todo lo mencionado en la actualidad los juegos tradicionales están contemplados dentro del currículo escolar por indicación de los reglamentos del Ministerio de Educación.

#### **6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO – TÉCNICA**

##### **JUEGOS TRADICIONALES**

Juegos tradicionales son los clásicos o populares, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros. También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por los estudiantes (caballitos con el palo

de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

El objetivo de los juegos tradicionales o populares puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura callejera.

Aquellos que transitan de época en época sin perder su esencia y aceptación por los pobladores con una finalidad reproductiva. El pasar del tiempo fue, es y será testigo de que la esencia y objetivo de los juegos no ha cambiado, solo la idiosincrasia de cada sitio, barrio, comunidad, provincia y país es lo que se modifica, en dependencia al desarrollo socioeconómico y cultural, lo que nos lleva analizar una serie de aspectos intrínsecos de carácter educativo, cultural y pedagógico, tales como las formas de relaciones que se aprecian en los juegos de roles, géneros y laborales.

Es imprescindible que los responsables de la enseñanza de estos juegos hagan un reparto de los mismos sin que exista una compulsión externa que los obligue a realizar uno en específico si no es de su agrado, pero además tener presente la rotación de los roles, géneros y labores entre los niños, actividad que ellos realizan por libre elección y familiarización con el mundo adulto, ya que es el reflejo de las actividades que estos realizarán.

Los adultos por su parte, en sus momentos libre se apoderan de los juegos de mesa, como el dominó, las cartas españolas y las peleas de gallo que tanto atraen a las personas de las zonas rurales y que los niños también siguen como papá.

### **Características de los juegos.**

Una de las características más comunes en los juegos es la falta de utilización de material específico de ellos, pero cuando este es imprescindible, el mismo material sirve para varios juegos. Es sencillo, siempre y cuando sea fabricado por el propio jugador, o con elementos reciclados del propio entorno o cedido por los mayores cuando pierden para ellos su utilidad. De esa forma los juegos tradicionales estimulan la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento. Los juegos tradicionales, son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, destacando los siguientes.

1. Favorecen el acercamiento entre generaciones.
2. Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad.
3. Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas.
4. Permiten incorporar estrategias entre disciplinas.
5. Logran presentaciones de proceso científico. Ej: búsqueda de juegos tradicionales de pueblos.

Tras la observación de los múltiples factores antropológicos-culturales que acompañan al juego se puede deducir la conjunción de que, el numero de juego, la riqueza de valores y aspectos que lo envuelven son tan amplios, que tratar una única clasificación de los juegos es a la vez tan necesaria como frustrante, ya que nunca deja satisfecho al que lo intenta, ni al que acude a ellos.

## 6.7 MODELO OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Socialización de los resultados de la investigación.	Hasta marzo del 2013 se socializará el 100% de la propuesta a la comunidad educativa para conocer los resultados de la investigación.	Organización de la investigación.  Reunión con las autoridades del Colegio.  Observación y análisis de las destrezas y capacidades motrices de los estudiantes  Reunión con los profesores	Fotocopias  Material bibliográfico  Internet  Computador  Proyectores  Documentos de apoyo	Al iniciar el año escolar
Planificación de la propuesta.	Hasta febrero del 2013 estará concluida la propuesta	Aplicación dentro de la planificación diaria.  Propuesta para la aplicación de los fundamentos.  Análisis de factibilidad  Test	Equipo de computación.  Materiales de oficina.  Bibliografía	Al iniciar el año escolar
Ejecución de la propuesta	Durante el año lectivo 2012 - 2013 se ejecutará la propuesta en el 100%	Propuesta en marcha de acuerdo a las fases programadas.	Patios del colegio	Durante el año escolar
Evaluación de la propuesta	La propuesta será evaluada permanentemente	Capacitación al personal docente  Autoevaluación de procesos  Informes del desempeño y toma de correctivos	Estudiantes con conocimiento y respeto por la cultura y tradición del país	Durante el año escolar

## 6.8 ADMINISTRACIÓN

ORGANISMO	RESPONSABLES	FASES DE RESPONSABILIDAD
<p>Equipo de gestión del colegio.</p> <p>Área de Cultura física</p> <p>Equipo de trabajo</p>	<p>Autoridades del colegio</p> <p>Departamento de Cultura Física</p> <p>Comisión técnico pedagógica.</p> <p>Personal Docente</p> <p>Representantes</p>	<p>Organización previa al proceso.</p> <p>Diagnóstico situacional.</p> <p>Direccionamiento estratégico participativo.</p> <p>Discusión y aprobación.</p> <p>Programación Operativa</p> <p>Ejecución del proyecto</p>

## 6.9. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	<b>Interesados en la evaluación.</b> Equipo de gestión de la institución. Equipo de trabajo (micro proyecto)
2. ¿Por qué evaluar?	<b>Razones que justifican.</b> Concienciar a la juventud en valores, tradiciones y costumbres del país aplicando juegos tradicionales o populares a estudiantes de decimo año del colegio “San Juan Bosco”
3. ¿Qué evaluar?	<b>Aspectos a ser evaluados.</b> Qué efecto ha tenido la práctica de juegos tradicionales en la concienciación de los jóvenes sobre las tradiciones y cultura del país.
4. ¿Quién evalúa?	<b>Personal encargado de evaluar:</b> Autoridades de la escuela Docentes Padres de familia
5. ¿Cuándo evaluar?	<b>En periodos determinados de la propuesta.</b> Al inicio en el proceso y al final en consideración a los periodos educativos.
6. ¿Cómo evaluar?	<b>Proceso metodológico.</b> Mediante observación, Test, Entrevistas, revisión de documentos.
7. ¿Con qué evaluar?	<b>Recursos.</b> encuestas , cuestionarios, test, etc.

# **JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR**



**“CULTIVAR LOS JUEGOS TRADICIONALES ES  
PRESERVAR LA TRADICIÓN Y LA CULTURA  
ECUATORIANA”**

## **EL BURRO DE SAN ANDRES**



### **JUEGO**

Los hombres se colocan en la base: el primero frente a la pared y los demás de tal manera que la cabeza queda entre las piernas del compañero de adelante. Las mujeres deben brincar sobre sus espaldas. Una vez que todas ellas hayan saltado; deben cantar una canción a Quito y responder 4 preguntas respecto a la Ciudad.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** varios participantes

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite

## LA COMILONA



### JUEGO

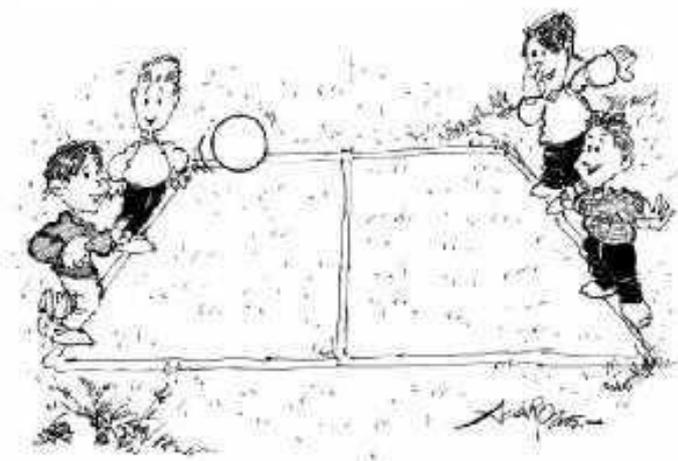
A todos los integrantes de los grupos se les entrega: una tarrina con máchica y pinol; un plátano y una botella de agua. Los integrantes deben comer y tomar todo en el menor tiempo posible, dejar todo limpio. Si un compañero/a no logra terminar, los demás pueden ayudarle.

**OBJETIVO:**, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** machica, pinol, guineos, agua, tarrinas.

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 1 minuto por participante

## LANZAMIENTO DE HUEVOS



Se define una distancia donde los participantes deben colocarse en Zigzag. Al primer participante se le entregan 5 huevos, debe lanzarlos uno por uno al compañero que se encuentra en frente y así sucesivamente, hasta que los 5 huevos lleguen al final. Tienen punto los huevos que llegan completos, sin rasgaduras

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, la concentración, agilidad y compañerismo.

**MATERIAL:** varios participantes, huevos

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite de tiempo.

## CARA Y CRUZ



**PARTICIPANTES:** Más de cuatro **MATERIAL:** Una moneda **REGLAS:** Se dibuja una línea y otras dos a unos diez de metros de la central.. Los participantes que eligen cara se colocan a una lado y los que eligen cruz a otro. Cuando el árbitro del juego dice cara, los participantes de este equipo cogen el pañuelo y corren hacia su línea del fondo. Si los del equipo contrario los cogen, pierden y, si no, es al contrario **ÉPOCA:** Todo el año.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** varios participantes

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite de tiempo.

## LA LETRA



**PARTICIPANTES:** Más de cuatro

**MATERIAL: REGLAS:** Se hacen dos grupos y cada uno piensa una palabra. Cada miembro del equipo se

Asigna una letra de la palabra. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que cogerlos. Van diciendo la letra que tienen asignadas y tratan de averiguar la palabra. Si lo consiguen, ganan. No valen palabras extranjeras ni inventadas

**ÉPOCA:** Todo el año.

**OBJETIVO:** Potenciar la precisión de las extremidades superiores.

**MATERIAL:** intelecto

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite de tiempo

## EL PAÑUELO



**PARTICIPANTES:** Más de cuatro

**MATERIAL:** Un pañuelo **REGLAS:** Se asigna un número a los participantes de cada equipo. El árbitro del juego dice uno de los números y los participantes que lo tengan asignado corren hacia él para tratar de coger el pañuelo y volver hacia el lugar donde está su equipo sin que el contrario le coja. Si lo coge se le descalifica y si no se le descalifica a él. **ÉPOCA:** Todo el año

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo, potenciar la precisión de las extremidades superiores.

**MATERIAL:** pañuelos, varios participantes

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 1 minuto por participante.

## CORRE CALLES



**PARTICIPANTES:** ilimitado

**MATERIAL:** ninguno

**REGLAS:** Uno de los niños se inclina por la cintura. El siguiente los salta y se inclina también. El tercero salta los otros dos y se inclina. Así sucesivamente. Cuando han terminado todos, el primero se levanta y salta a los demás comenzando una nueva ronda de saltos.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** varios participantes

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 1 minuto por participante

## LOS BORRICOS



**PARTICIPANTES:** ilimitado pero siempre número par

**MATERIAL:** ninguno

**REGLAS:** Los jugadores se dividen en dos grupos y cada grupo forma parejas. Un niño hace de burro y su compañero/a se sube a él. A una señal, comienzan a empujarse y derribarse. Cuando lo consiguen, la pareja queda eliminada del juego. Vence el equipo al que le quede alguna pareja en pie.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo, potenciar la precisión de las extremidades superiores.

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 1 minuto por participante.

## LOS ENCANTADOS



**MATERIAL:** ninguno

**PARTICIPANTES:** Ilimitados

**REGLAS:** Uno o una "se la quedaba", y así como en otros juegos se echaba a suertes, en este lo más corriente era aquello de "el último que llegue se la queda": todos salíamos corriendo y quien llegase el último a la puerta de la escuela, la de abajo o a la puerta del huerto del pórtico era quien se la quedaba. El juego consistía en que el que cuando el que se la quedaba tocaba a alguien este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo.

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite de tiempo

## **EL SUBMARINO**

**DESCRIPCIÓN:** Este juego consiste evitar chocar con los compañeros.

- \* La participación en grupo.
- \* La escucha.
- \* Afinar el sentido del oído

Que se respeten a todos y que todos participen

**DESARROLLO :** Los jóvenes se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando esté a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi" El que menos choque y el que más participe gana

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, la concentración, el compañerismo.  
Potenciar la precisión de las extremidades inferiores.

**MATERIAL:** pañuelos, varios participantes

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 1 minuto por participante

## EL CALIENTA MANOS



**DESCRIPCIÓN:** A este juego se juega por parejas, que se colocan uno frente al otro. Un jugador coloca las manos hacia arriba y el otro coloca las suyas encima de las manos del otro jugador, hacia abajo.

El juego consiste en que el jugador que tiene las manos debajo intentará golpear con una de sus manos el dorso de alguna de las manos del otro jugador. La mano con la que puede intentarlo será de su elección. El jugador que tiene las manos arriba deberá evitar que le golpeen alguna o las dos manos. Si lo consigue, se cambian los papeles en el juego.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** intelecto

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite de tiempo

## ENCUENTRA EL SILBATO



**DESCRIPCIÓN:** Un jugador será elegido como el encargado de hacer sonar el silbato. Los demás deberán taparse los ojos con un pañuelo. El espacio de juego debe de ser amplio y sin demasiados obstáculos para evitar caídas.

**MATERIALES:** Un pañuelo para cada jugador, un silbato.

**JUEGO:** Primero se tapan los ojos con el pañuelo todos los jugadores menos el jugador encargado de hacer sonar el silbato. Una vez hecho esto, todos comienzan a contar cinco veces diez, mientras el que lleva el silbato se aleja hacia una zona del campo de juego que esté libre. Al finalizar la cuenta, el que lleva el silbato se queda quieto y comienza a silbar durante dos segundos (contados mentalmente). Luego se calla y cuenta mentalmente hasta diez, momento en el que vuelve a silbar durante otros dos segundos. Así seguirá repitiéndolo hasta que termine el juego. El resto de jugadores deberá ir orientándose por los silbidos y procurará tocar al que lleva el silbato. El primero que lo consiga es el ganador del juego y en el siguiente juego será el que toque el silbato.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** varios participantes.

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite de tiempo.

## FOTO



**DESCRIPCIÓN:** Se colocan los alumnos al final del aula o en una pared del patio del colegio. Uno de ellos se pone de espaldas al grupo.

**JUEGO:** El que se pone de espaldas empieza a contar: uno, dos, tres... Mientras cuenta, el resto de compañeros irá avanzando con el fin de llegar hasta donde está su compañero de espaldas. Pero cuando éste dice FOTO, todos se quedan quietos (normalmente hacen caricaturas o poses al oír la palabra FOTO, lo cual provoca risas, que se muevan o pérdida de equilibrio). El compañero intentará hacer reír o distraer a sus compañeros. Luego, volverá a contar de nuevo y así sucesivamente. El alumno que se mueva o ría, empezará de nuevo desde el final de la clase o pared. Gana el alumno que aguante sin moverse o reírse durante la longitud del tramo y llegue hasta el compañero que cuenta.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** varios participantes

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite de tiempo

## **CARRERA DE PAREJAS**

**DESCRIPCIÓN:** Se forman tantas parejas como se puedan entre los jugadores. Una vez formadas las parejas, se atan con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un jugador con el pie derecho de la pareja.

**MATERIALES:** Una cuerda por pareja, para poder atarse los pies.

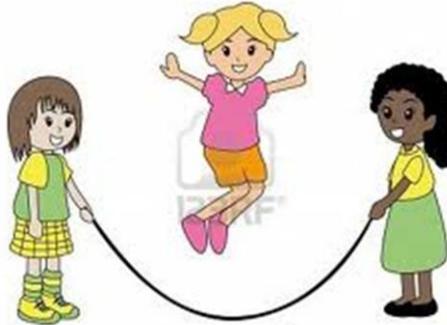
**JUEGO:** Se trata de una carrera a una distancia marcada. Tendremos una línea de salida y una línea de llegada. Algún jugador se quedará sin jugar (se turnarán en este puesto), para poder dar la salida y controlar la llegada. A la señal de salida, las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para avanzar juntas las dos piernas atadas y poder así avanzar. Este juego es muy divertido y se juega en muchas fiestas populares, pero para poder ganar... tendremos que tener "buen ritmo"

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** una cuerda, varios participantes

**TIEMPO DE DURACIÓN:** sin límite de tiempo.

## SALTAR LA SOGA



**DESCRIPCIÓN:** El juego de la sogu es un juego muy sencillo y divertido. El único material que se necesita es una cuerda gruesa y muchas ganas de saltar. Puedes jugar tú sólo o puedes jugar en grupo. Si juegas sólo tienes que girar la cuerda sobre tu cabeza y por debajo de tus pies y tienes que estar saltando a cada vez que pasa la cuerda. También puede saltar otro al mismo tiempo que tú, con la misma cuerda, pero tiene que pegarse a ti bastante para que no le pille. Si el juego se hace en grupo, dos personas tienen que dar a la comba agarrándola por los dos extremos, y el resto (un número indeterminado) son los que saltan. Cuando alguien se confunda se pondrá a dar y la que daba pasará a saltar. Hay muchas formas de jugar, a veces se salta de uno en uno y otras veces saltan todos juntos, como se ve en las fotos. Eso depende de las reglas que se pongan cuando se va a empezar a jugar. A la sogu se puede dar fuerte y deprisa y que la persona que salte aguante lo más posible.

**OBJETIVO:** Desarrollar el equilibrio, el lenguaje, la concentración, el compañerismo.

**MATERIAL:** una cuerda, varios participantes

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 1 minuto por participante

## **CARRERA DE COCHES**



**DESCRIPCIÓN:** Creados desde unos 50 años atrás, este deporte lo conoce casi todo el país, es por eso que en nuestro sector se lo practica, y en especial en el desarrollo de las festividades; en su nacimiento fueron rústicamente contruidos por personas que necesitaban transportar artículos pesados en distancias medianas de caminos planos. En aquel tiempo contruidos totalmente de madera. Sus ejes eran de la madera la más dura y resistente como el guayacán y otros por lo que su peso era de un quintal los más pequeños. Al pasar el tiempo los carpinteros mejoraron su elaboración y hasta crearon carros de madera para niños así como de juguete aunque estos ya eran muy costosos porque venían pintados con anilinas de colores. Los coches de madera también se modernizaron con el pasar del tiempo, se les colocaron ejes de varilla con bocines para las llantas.

**OBJETIVO:** desarrollar la socialización entre niños/as, comunidad y docentes

**RECURSO:** llantas de caucho, madera, rulimanes, clavos, pintura

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** dependiendo del espacio

**TIEMPO DE DURACIÓN:** depende del espacio

## “LOS TROMPOS”



**DESCRIPCIÓN:** El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.
2. Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto.
3. Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando.
4. Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.
5. Los mismos subgrupos trazan una circunferencia resaltando el centro, a una señal pican con sus trompos tratando pegar en el centro; quien está más alejado de éste, debe dejar el trompo en el suelo para que el resto trate de arriarlo al interior de la circunferencia con sus trompos bailando, a los que se coge en la mano para golpear al del suelo. Aquel q no hace bailar al trompo y no ha topado al del suelo, pondrá el trompo en el piso, reemplazando al anterior.

**OBJETIVO:** Potenciar la precisión de las extremidades superiores.

**RECURSOS:** Patio, trompo, piola

**ORGANIZACIÓN:** Individual

## EL JUEGO DE LAS SILLAS



### *DESCRIPCIÓN:*

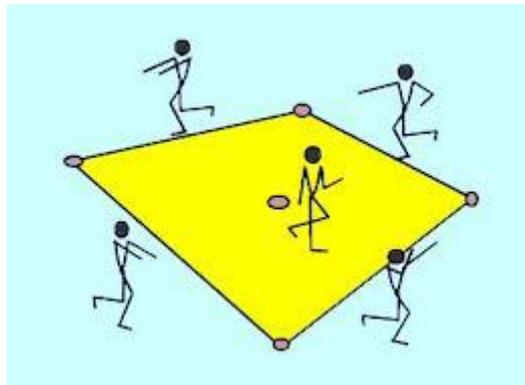
- Se colocan en círculo tantas sillas como jugadores hay menos una.
- Cuando suena la música o alguna canción cantada por la "madre", todos los jugadores se mueven alrededor de las sillas, sin tocarlas, sin empujones y sin adelantarse los unos a los otros.
- Cuando la madre para la música o la canción, los jugadores tendrán que sentarse cada uno en una silla.
- Aquel jugador que no consiga sentarse en una silla quedará eliminado, pasando a cantar la canción con la "madre".
- Cada vez que se inicia el juego se quita una silla, hasta que sólo queda una silla y dos jugadores.
- Gana el jugador que consigue sentarse en la última silla.

**OBJETIVO:** *Compartir y observar destreza y equilibrio en los participantes*

**RECURSOS:**

- *Entre 4 y 12 jugadores.*
- Tantas sillas como jugadores hay menos una. Si es posible, música y si no se dispone de ella, alguien que cante una canción y que actúe de "madre".

**LAS CUATRO ESQUINAS**



**DESCRIPCIÓN:** Se llaman 4 esquinas, pero podemos poner tantas esquinas como niños juegan menos una, para que siempre quede uno sin esquina.

- Echamos a suertes quién "se la queda", y el resto se coloca uno en cada "esquina".
- El que no tiene esquina canta : "Las cuatro esquinas, libres quedan. El que no sale, se la queda".
- Entonces, todos deben salir y buscar una esquina libre y el que cantó también, quedando uno sin esquina, que volverá a cantar la canción y vuelta a empezar.
- Si el que se la queda descubre a alguien que no sale, lo señala e inmediatamente ese pasa al centro y empieza a cantar la canción.

**OBJETIVO:** observar agilidad y rapidez en los participantes

**RECURSOS:**

- Participantes
- Las esquinas pueden ser de casas, o bien fabricadas con piedras, aros, balones, o cualquier otro material que sirva para señalar una zona o "casa".

## **LA CARRETILLA**



**DESCRIPCIÓN:** *Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies. Se corren por equipos de dos jugadores, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo. Cuidado con esto, que puede haber lesiones de narices*

**OBJETIVO:** Competir por parejas y demostrar agilidad y fuerza en los brazos (resistencia).

### **RECURSOS:**

- Participantes por parejas

- Espacio amplio

### **PASA EL REY**



**DESCRIPCIÓN:** Del grupo general sacar dos alumnos a los que se les bautizará con el nombre de frutas (mango y guaytambo...) y desempeñarán el papel de puente, para lo que deben tomarse de las manos y alzar los brazos. El resto de alumnos tomados las manos pasan debajo del puente coreando los siguientes versos: ¡Mirón! ¡Mirón! ¿De dónde viene tanta gente? De la casa de San Pedro ¿Qué noticias ha traído? Que la casa se ha caído, mandaremos a componerla. ¿Con qué plata, qué dinero? Con la cáscara del huevo. Pase el rey, que ha de pasar que el hijo del Conde se ha de quedar. Cuando el grupo pronuncia el último verso " se ha de quedar " los que forman el puente retienen a un estudiante y le preguntan ¿cuál de las frutas desea ser? Ej: mango o guaytambo, según la elección se ubica tras la columna de la fruta elegida. El juego continúa hasta cuando todos los estudiantes hayan tomado partido. Formadas las dos columnas a una señal se cogen de las cinturas, excepto los primeros que se toman las manos y comienzan a medir fuerzas, tratando arrastrar al otro. El grupo que gana festejará ruidosamente.

**OBJETIVO:** Observar fuerza y memoria de los participantes

**RECURSOS:** 22 jugadores, patio

### “LAS BOLAS”



**DESCRIPCIÓN:** Existen varios juegos con las bolas como son “la bomba” y “el tingue”.

- **LA BOMBA:** Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.
- **LOS PEPOS o TINGUE:** Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio al ganador del juego.

**OBJETIVO:** Estimular los movimientos finos de los dedos

**RECURSOS:**

- Patio

- Bolas o canicas

### “EL FLORÓN”



**DESCRIPCIÓN:** Se coloca a los niños y niñas en la fila, frente al maestro. Se muestra el objeto que llamará florón. El maestro junta las manos, escondiendo el florón entre ellas. Los niños y niñas limitan el cierre de manos. El maestro dice que dejará el florón entre las manos de alguien. El maestro, los niños y niñas cantan: “El florón que está en mis manos, de mis manos ya pasó. Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán”.

El maestro deja el florón entre las manos de un jugador y pregunta a otro niño cantando: ¿dónde está el florón? El niño debe responder en donde está el florón. Si adivina, todos le aplauden y el niño comenzará el juego entregando él florón en manos de otro niño. Si no adivina, pagará prenda.

**Variantes:** Se repetirá el juego tratando de que la mayoría de niños y niñas participen.

**OBJETIVO:** Desarrollar el control motor fino en un ambiente de interacción con los demás.

**RECURSOS:**

- Patio

- Objeto pequeño

### “CHULLAS Y BANDIDOS”



**DESCRIPCIÓN:** Formar dos subgrupos de igual número de estudiantes, el de los valientes o chullitas que casi nunca pierden y el de los bandidos que son perseguidos por los primeros y que generalmente pierden. A la señal convenida inicia la persecución, chullas y bandidos tratan de impactarse con granos de maíz y otros objetos que no causen daño. El jugador que es impactado debe tirarse al suelo. El juego termina cuando todos los integrantes de uno de los bandos han sido impactados.

Gana el subgrupo que conserva más niños en pie.

**OBJETIVO:** Potenciar la coordinación viso motriz.

**RECURSOS:**

- Patio
- Granos de maíz
- Grupo grande

## CARRERA DE ENSACADOS



### **DESCRIPCIÓN:**

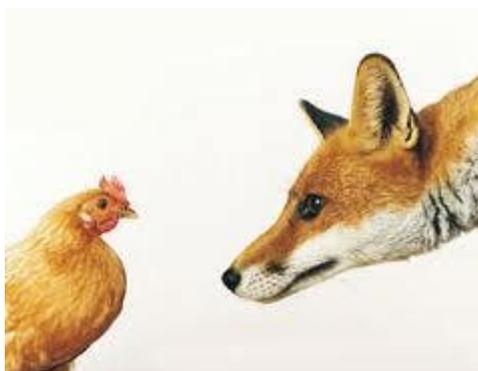
Los jueces establecen una distancia, a un lado están la mitad de jóvenes del grupo con los costales, mientras el otro grupo está frente a ellos. El primer grupo debe avanzar saltando, llegar a donde está su compañero, intercambian el costal y el segundo compañero, regresa.

**OBJETIVO:** Fortalecer músculos de las piernas, observar equilibrio y agilidad

### **RECURSOS:**

- Participantes
- Costales
- Lugar amplio

## LA ZORRA Y LA GALLINA



**DESCRIPCIÓN:** Se echa a suertes para ver quien se la queda y los demás participantes se sientan en el suelo formando un círculo y mirando hacia dentro, a una distancia los unos de los otros de unos dos metros.

El que se la queda va andando alrededor del círculo, procurando ocultar con su mano y su cuerpo la posesión de la correa, cinto, o cuerda. Disimuladamente deja el cinto tras uno de los muchachos y sigue andando. Pueden suceder dos cosas:

1. Que se percate el jugador que está sentado de que le dejó tras él el cinturón, en cuyo caso lo cogerá, se levantará y tratará de darle al que se la quedaba, que correrá lo más aprisa posible a sentarse al espacio dejado por el otro, donde estará a salvo.
2. Que no se percate de que lo dejó tras él, en cuyo caso, cuando el que se la queda llega a su altura tras dar una vuelta completa, lo coge y le perseguirá durante una vuelta intentando atraparlo con el cinto antes de que el perseguido pueda ocupar el sitio libre del círculo.

En ambos casos será el perseguidor quien tendrá de nuevo la posesión del cinto para volver a colocarlo detrás de quien quiera.

**OBJETIVO:** Desarrollar agilidad y rapidez

*RECURSOS: Un cinturón, o en su defecto una zapatilla o un trozo de soga.*

## LA RAYUELA



**DESCRIPCIÓN:** 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 desde el lunes a domingo. En el cuadro que representaba el día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo. Se comenzaba poniendo la ficha al primer cuadro ( lunes ), 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 (sábado y domingo), 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.

- El cuadro frente a la casilla nº 1 es la tierra y el semicírculo de la parte superior es el cielo.
- El primer jugador lanza un pedazo de teja o ladrillo desde la tierra a la casilla nº 1. Si se queda en ella deberá ir a recogerla. Si cae fuera o toca raya, cede el turno.
- Para ir a recoger la teja, primero pasará a la pata coja de casilla en casilla sin pisar la casilla ocupada por la teja. Las casillas emparejadas -5/8 y 6/7 - deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo.
- Cuando el jugador llega al cielo, descansa antes de realizar el camino inverso. Al llegar a la casilla previa a la ocupada por la teja la recoge y vuelve a la tierra.
- Cada vez que se completa un recorrido se repite tirando la teja a la casilla siguiente. Si se falla, en la siguiente ronda se continúa desde donde se quedó.
- Al realizar el recorrido del 1 al 11, el jugador tira la piedra por encima del hombro. La casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad. Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.

### **RECURSOS:**

- Una tiza para pintar la rayuela
- Un pedazo de teja, ladrillo o piedra plana

## EL JUEGO DE LAS COMETAS



**DESCRIPCIÓN:** 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 era el 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.

**OBJETIVO:** Compartir y competir sanamente demostrando destreza en el manejo de las cometas

**RECURSOS:** participantes, cometas, lugar amplio

# **BIBLIOGRAFÍA**

## **BIBLIOGRAFÍA**

**ALMEIDA, Isabel,**( 2006), **módulo de PSICOLOGÍA INFANTIL**

**LOGROÑO, Moisés,**(2006), **módulo de PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**PROAÑO, G** (2.007), **Modulo de PSICOMOTRICIDAD, 1-2,** Quito.

**LAVEGA, P.** (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales.* INDE  
Barcelona.

**MAZÓN, V.** (2003). *Programación de la Educación Física en Primaria.*  
INDE. Barcelona.

**GUIA DICTICA 1,**(1991) juegos –rondas-y canciones ministerio de  
educación y cultura consejo nacional de deportes convenio –alemán

**SEGOVIA, Fausto Baus**(1988) Zumbambico Editorial el Conejo

**UNICEF,** (1988) juegos y desarrollo infantil.

**GONZÁLEZ (1993).** Actividades físicas seleccionadas cuyo objetivo es la  
educación integral del ser (p. 52).

**SEIRUL'LO (1999)** "lo educativo es lo conformador de la personalidad del  
alumno" (p. 62).

**EL DICCIONARIO DE LA RAE** (2001) “Conjunto de los individuos o  
cosas sometido a una evaluación estadística mediante muestreo” (P1).

## WEB GRAFÍA

- <http://wwwpsicopedagogias.blogspot.com/.../los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>
- <http://www/wiki/Juego.sepiensa.org.mx/contenidos/./eljuego/eljuego.htm> Evolución del juego
- <http://www.efdeportes.com/.../evolucion-del-juego.importancia> del juego
- <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- <http://www.profesion.es/la-importancia-del-juego-en-los-ninos-caracteristicas-del-juego>
- <http://www.efdeportes.com/> - Juegos tradicionales de la costa
- <http://www.elcostanero.com/content/view/333/es.wikipedia.org/wiki/Ecuador> - En caché - Similares
- <http://www.slideshare.net/sherrera/juegos-tradicionales-ecuatorianos-1614977>
- Mostrar más resultados de [wikipedia.org](http://www.wikipedia.org). Juegos tradicionales de Galápagos
- <http://www.galapagos-islands-tourguide.com/htm.Desarrollo> motriz 5-6 años Dra. C. Catalina González Rodríguez [forteza@inder.co.cu](mailto:forteza@inder.co.cu)
- <http://www.efdeportes.com/>
  - [http://www.efydep.com.ar/ed.../desarrollo\\_motricidad.htm](http://www.efydep.com.ar/ed.../desarrollo_motricidad.htm)

# **ANEXOS**

## Anexo N. 1

### ENCUESTA A PROFESORES Centro Educativo “San Juan Bosco”

#### TEMA: Juegos Tradicionales

**OBJETIVO:** Comprobar que los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana.

**Señor Profesor:** Se está desarrollando una investigación sobre la incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado, por lo que solicito contestar la siguiente encuesta de la manera más confiable, pues sus resultados ayudarán a plantear una solución al problema.

N.	ITEMS	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
1	¿Cree usted que todos los estudiantes puedan conocer la historia del país a través de la práctica de juegos tradicionales?			
2	¿Aplica Juegos Tradicionales con sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?			
3	¿Cree que el motivar a los jóvenes a practicar juegos tradicionales ayude a que ellos valoren las tradiciones y costumbres del país?			
4	¿Cree que los estudiantes pueden desarrollar su equilibrio cuando practican juegos electrónicos sin hacer esfuerzo físico?			
5	¿Mediante los juegos tradicionales se puede reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes?			
6	¿Cree que practicar el saltar la soga mejora el equilibrio en los estudiantes?			
7	¿Cree que realizar actividades de juego es contribuir al desarrollo de las nociones de tiempo y ritmo en los estudiantes?			
8	¿Cree usted que mediante el juego tradicional los estudiantes desarrollan su lateralidad en forma forzada?			
9	¿Debe el docente conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tiene un estudiante al realizar un juego?			
10	¿Al practicar los juegos tradicionales en las Instituciones Educativas los estudiantes desarrollan su identidad?			

## Anexo N.2

### ENCUESTA A ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO

#### Centro Educativo “San Juan Bosco”

#### TEMA: Juegos Tradicionales

**OBJETIVO:** Comprobar que los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana.

Se está desarrollando una investigación sobre la incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento y concienciación de la cultura ecuatoriana en los estudiantes de décimo grado, por lo que solicito contestar la siguiente encuesta de la manera más confiable, pues sus resultados ayudarán a plantear una solución al problema.

N.	ITEMS	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
1	¿Crees que los juegos tradicionales te puedan ayudar a conocer la historia del país?			
2	¿Tus maestros te enseñan juegos tradicionales?			
3	¿Crees que practicar juegos tradicionales te ayude a valorar las tradiciones y costumbres del país?			
4	¿Crees que practicar juegos electrónicos te ayude a desarrollar equilibrio sin hacer esfuerzo físico?			
5	¿Mediante los juegos tradicionales se puede reforzar el vínculo social de familias, estudiantes y docentes?			
6	¿Crees que saltar la soga mejora tu equilibrio?			
7	¿Crees que realizar actividades lúdicas (juegos) te ayude a desarrollar las nociones de tiempo y ritmo?			
8	¿Crees que mediante el juego tradicional tu lateralidad sea forzada?			
9	¿Debe tu maestro conocer y respetar la capacidad de resistencia motriz que tienes al realizar un juego?			
10	¿Al practicar los juegos tradicionales en tu colegio crees que se desarrolla tu identidad?			