

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

**Informe del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación**

Mención: Cultura Física

TEMA:

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS
HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO
Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO
EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DE LA CIUDAD DE
LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”**

Autor: Torres Chancusi Segundo Gabino

Tutor: Ing. Mg. Marcia Eulalia Vásquez Freire

AMBATO-ECUADOR

2013

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Ing. Mg MARCIA EULALIA VÁSQUEZ FREIRE con C.I. 180191350-8 en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** desarrollado por el egresado Segundo Gabino Torres Chancusi estudiante del Seminario De Graduación de la Carrera de Cultura Física, considero que dicho trabajo de graduación, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios correspondientes al Reglamento de Graduación de Pregrado Modalidad Seminario de la Universidad Técnica de Ambato y en el Normativo para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Ciencias Humanas.

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, 03 de febrero del 2013

Ing. Mg Marcia Eulalia Vásquez Freire

C.I. 180191350-8

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Yo, Segundo Gabino Torres Chancusi, con C.I. 050310153-7 tengo a bien indicar que los criterios emitidos en el Trabajo de Graduación **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DELA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”**, es original y autentico y personal en tal virtud es responsabilidad del contenido de esta investigación, para efectos legales y académicos son de exclusiva responsabilidad del autor y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Técnica de Ambato; por lo que autorizo a la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación para que haga de esta tesis un documento disponible para su lectura y publicación según las normas de la Universidad.

Segundo Gabino Torres Chancusi

C.I. 050310153-7

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 INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”, 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.

Segundo Gabino Torres Chancusi

C.I. 050310153-7

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 INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”**, presentada por el Sr SEGUNDO GABINO TORRES CHANCUSI, egresado de la Carrera de Cultura Física promoción: Marzo – Agosto 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Dra. Mg. Rosa Marlene Barquín Yuque

Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

C.I. 180074918-4

MIEMBRO

Ing. Emp; Mg. Álvaro Fernando Vargas Álvarez

C.I. 180296721-4

MIEMBRO

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado con mucho cariño a DIOS y la SANTÍSIMA VIRGEN DEL CISNE que son quienes me ayudaron a no decaer en busca de mis metas.

A mis PADRES: Gabino y Gloria por el apoyo moral en cada momento de dificultad.

A TODAS las persona que indirectamente o directamente colaboraron a que mis metas sean cumplidas de la mejor manera.

Gabino.

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato y a todos los docentes que en el transcurso de mi formación académica me supieron impartir sus conocimientos; de manera especial a mi tutor Ing. Marcia Vásquez quien fue un pilar fundamental y me guio en la realización de este Trabajo de Graduación.

A la Unidad Educativa CERIT por brindarme su colaboración en el desarrollo de esta investigación.

A todos un infinito agradecimiento.

Gabino.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiv
ÍNDICE DE TABLAS	xvi
RESUMEN EJECUTIVO	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO 1.....	3
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
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	7
1.2.4	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
1.2.5	PREGUNTAS DIRECTRICES	8
1.2.6	Delimitación del Objeto de la Investigación	9
1.3	JUSTIFICACIÓN	9
1.4	OBJETIVOS	11
1.4.1	Objetivo General.....	11
1.4.2	Objetivos Específicos	11
	CAPITULO 2.....	13
	MARCO TEÓRICO.....	13
2.1	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	13
2.2	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	14
2.3	Fundamentación Legal.	15
2.4	Categorías fundamentales.....	18
2.4.1	Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	19
2.4.2	Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	20
	DESARROLLO DE VARIABLES	21
2.5	CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	21
	Rescate de los juegos tradicionales en actividades físicas recreativas.....	22

2.5.1	Categorías de la Variable Dependiente	38
2.6	HIPÓTESIS	52
2.7	SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	53
	Variable Independiente: Los Juegos Tradicionales.....	53
	Variable Dependiente: Las habilidades y Destrezas	53
	 CAPÍTULO 3.....	 54
	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.1	ENFOQUE	54
3.2	NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	56
3.3	POBLACIÓN	59
3.4	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	60
3.4.1	OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	60
	OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	61
3.5	RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	62
3.6	PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	64
	 CAPÍTULO 4.....	 66
4.1	PROCEDIMIENTO	66
4.1.1	Interpretación de Resultados de la Ficha de Observación.....	68

4.1.2	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO CUARTO AÑO CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT.	69
4.2	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO CUARTO AÑO CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT.....	74
4.3	Verificación de la Hipótesis	84
4.3.1	Planteamiento de la hipótesis nula y alterna.....	84
4.3.2	Nivel de significación y los grados de libertad.....	84
4.3.3	Estadístico de Prueba.....	85
4.3.4	Calculo del CHI cuadrado	86
4.3.5	Regla de decisión.....	88
4.3.6	Conclusión:.....	88
	CAPÍTULO 5.....	89
5.1	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	89
5.1.1	Conclusiones.....	89
5.1.2	Recomendaciones	91
	CAPITULO 6.....	92
	PROPUESTA.....	92
6.1	DATOS INFORMATIVOS.....	92
6.2	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	92

6.3	JUSTIFICACIÓN	93
6.4	ÁRBOL DE OBJETIVOS	94
6.5	OBJETIVOS	95
6.5.1	OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA	95
6.5.2	OBJETIVO ESPECIFICO DE LA PROPUESTA	95
6.6	Matriz de involucrados	95
6.7	LÍNEA BASE	96
6.8	MATRIZ DE MARCO LÓGICO.....	100
6.9	MARCO TEÓRICO DE LA PROPUESTA; ¡Error! Marcador no definido.	
6.9.1	Folleto..... ¡Error! Marcador no definido.	
6.9.2	Partes de un Folleto	¡Error! Marcador no definido.
6.9.3	Tipos de Folleto	¡Error! Marcador no definido.
6.9.4	Como elaborar un Folleto	¡Error! Marcador no definido.
6.10	ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA.....	138
	ANEXO 1 MAPA DEL CANTÓN LATACUNGA.....	146
	ANEXO 2.- CUESTIONARIO	147
	ANEXO 3.- FOTOGRAFÍA DEL CENTRO EDUCATIVO “CERIT”	149
	ANEXO 4.- JUEGO DEL TROMPO	150
	ANEXO.- 5 JUEGO DEL SACO	151

ANEXO 6.- JUEGO DEL SACO	152
ANEXO 7.- JUEGO DEL SACO	153
ANEXO 8.- AFICHE	154
ANEXO 9: FOLLETO	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

GRÁFICO 1 RELACIÓN CAUSA – EFECTO	6
GRÁFICO 2 RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES	18
GRÁFICO 3 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	19
GRÁFICO 4: PRACTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	69
GRÁFICO 5 ESPACIOS PARA LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	70
GRÁFICO 6 TIEMPO LIBRE.....	71
GRÁFICO 7 CONOCE LOS JUEGOS TRADICIONALES	72
GRÁFICO 8 ES PARTICIPATIVO EN CLASE	73
GRÁFICO 9 LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	74
GRÁFICO 10 PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES	75
GRÁFICO 11: PÉRDIDA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	76
GRÁFICO 12: CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	77
GRÁFICO 13: RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	78
GRÁFICO 14: LA ACTIVIDAD FÍSICA.....	79
GRÁFICO 15: EVALUACIÓN DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS	80
GRÁFICO 16: DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS.....	81
GRÁFICO 17: LAS HABILIDADES Y DESTREZAS CON LA PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES.....	82

GRÁFICO 18: LAS HABILIDADES Y DESTREZAS ADECUADAS PARA EL DESARROLLO FÍSICO MOTOR	83
GRÁFICO 19: COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	87
GRÁFICO 20: ÁRBOL DE OBJETIVOS	94

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	56
TABLA 2: OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE .	60
TABLA 3: OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE .	61
TABLA 4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	62
TABLA 5 PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	63
TABLA 6: FICHA DE OBSERVACIÓN.	66
TABLA 7: PRACTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	69
TABLA 8: ESPACIOS PARA LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	70
TABLA 9 TIEMPO LIBRE.....	71
TABLA 10 CONOCE LOS JUEGOS TRADICIONALES	72
TABLA 11 ES PARTICIPATIVO EN CLASE	73
TABLA 12 LOS JUEGOS TRADICIONALES	74
TABLA 13 PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES	75
TABLA 14: PÉRDIDA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	76
TABLA 15 CONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	77
TABLA 16: RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	78
TABLA 17: LA ACTIVIDAD FÍSICA	79
TABLA 18: EVALUACIÓN DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS.....	80
TABLA 19: DESARROLLO DE LA HABILIDADES Y DESTREZAS.....	81

TABLA 20: LAS HABILIDADES Y DESTREZAS MEJORAN CON LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	82
TABLA 21: LAS HABILIDADES Y DESTREZAS ADECUADAS PARA EL DESARROLLO FÍSICO MOTOR	83
TABLA 22: FRECUENCIAS OBSERVADAS	86
TABLA 23: FRECUENCIAS ESPERADAS	86
TABLA 24: TABLA DE CONTINGENCIA	87
TABLA 25: MATRIZ DE INVOLUCRADOS	95
TABLA 26: MATRIZ FUNCIONAL DE LA PROPUESTA	138

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DELA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”

AUTOR: Segundo Gabino Torres Chancusi

TUTORA: Ing. Mg. Marcia Eulalia Vásquez Freire

RESUMEN:

Identificado el problema de la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales en los estudiantes, que se considera el conjunto de valores, agilidad , destrezas, movimiento, fuerza y modos de comportamiento que funcionan como elemento importante en el desarrollo motriz y en el ámbito social; en la práctica de los juegos tradicionales que se transmiten mediante la enseñanza de los docentes, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado y juegos populares, inmersos en actividades lúdicas, arraigadas en una sociedad, que se encuentran muy difundidas en una población, comunidad, territorio , que generalmente se conjugan entre ellas sus costumbres y tradiciones propias.

Los juegos tradicionales es una actividad lúdica muy creativa y de mucha destreza que deben ser socializados y difundidos a través de varios medios para llevar una vida llena de alegría y de mucha trascendencia por las personas que los practican.

Actualmente muchos estudiantes han perdido la práctica de los juegos tradicionales porque día a día dejan de llevar los malos hábitos especialmente con la influencia de extranjerismos y la presencia del mal uso de la tecnología.

La hipótesis del trabajo e investigación fue “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DELA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”, Con lo que se pretende motivar la práctica de los mismos.

El contenido de la investigación comprende en motivar a la unidad educativa a la práctica de los juegos tradicionales para no perder las costumbres y tradiciones de estos juegos, también fomentar y practicar los juegos tradicionales para no perder nuestra identidad cultural.

La **práctica** de los juegos tradicionales, es un **conjunto** de **valores, agilidad, movimientos, fuerza, desarrollo motriz, actividad lúdica, creativa** para las **habilidades y destrezas.**

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, tiene por objeto rescatar, aplicar y difundir los juegos tradicionales mediante la elaboración de un folleto en la Unidad Educativa CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi

Capítulo 1.- Identificación del problema; La escasa práctica de los juegos tradicionales en la Unidad Educativa se ha producido porque se da prioridad a otras disciplinas, y no se fomenta a los estudiantes a que practiquen los juegos tradicionales, se ha analizado el contexto para determinar los descriptores, causas de la problemática para el estudio presente.

Capítulo 2.- Partiendo de la política del buen vivir y las buenas costumbres se rescata los juegos tradicionales y las habilidades y destrezas para mantener una sociedad activa y saludable. Sobre el tema de investigación planteado se propone rescatar los juegos tradicionales, y aplicarlos en los estudiantes del tercero y cuarto grado en la Unidad Educativa CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi

Capítulo 3.- La metodología, se ha realizado con las técnicas de investigación, la observación a los estudiantes del tercero y cuarto grado la encuesta a docentes, estudiantes y directivos de la Unidad Educativa.

Capítulo 4.- Análisis e interpretación de los datos e información levantada, que generan resultados cualitativos y cuantitativos, para la verificación de la hipótesis enunciada que fue alternativa.

Capítulo 5.- Conclusiones y recomendaciones que se originan de las técnicas de investigación, aplicadas en un plan de campo, con corresponsabilidad para ser efectivo, eficiente, y eficaz la investigación.

Capítulo 6.- Aplicamos la metodología del marco lógico por describir las actividades, sub actividades, que reflejan en el logro del objetivo general el propósito hasta llegar a cumplir el fin, que es el efecto en el árbol de objetivos.

Con ellos se ha ido construyendo el conocimiento, para el cumplimiento del estudio de los juegos tradicionales en el Centro Educativo Reforma Integral “CERIT”

CAPITULO 1

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Contexto Macro

En el Ecuador los juegos tradicionales, sin duda alguna constituyen un pilar importante a través de la historia en los últimos años estos han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de nuestra provincia, es por ello que es importante que estos sean rescatados día tras día, ya que en la actualidad muchas de las familias se interesan por que sus hijos realicen otras actividades o en otros casos estos no les toman interés a los jóvenes, debido a esto muchos de los jóvenes se dedican a acciones que no están de acuerdo a su edad sin que estas traigan beneficios a futuro, es así que nuestras tradiciones ven opacadas por modas extranjeras que se han impuesto en nuestro país.

Con el paso de los años en el Ecuador se han ido produciendo fenómenos sociales que han motivado la pérdida de todos aquellos valores autóctonos que eran la base de la identidad cultural.

Los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular en el Ecuador, han sido reemplazados progresivamente por otro tipo de juegos mucho más individualizados por el desarrollo de la tecnología. Por otra parte, el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, ha influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura o pérdida de la práctica de los juegos tradicionales.

Contexto Meso

En el Cantón Latacunga la aplicación los juegos tradicionales se desarrolla en muy pocas partes de la ciudad , los eventos que conlleven a la unidad de los latacungueños son muy escaso es estas épocas e incluso en las escuelas latacungueñas los maestros encargados de esta área han aportado muy poco a continuar con la práctica de los juegos tradicionales, es decir muy pocos de ellos realizan estas actividades en sus horas clases, se han dedicado hacer ejercicios que no forman parte en gran escala de la formación del estudiantes, es allí donde se debe dar una solución adecuada a esta problemática es decir que la hora clases este animada por estos juegos que sirven de recreación, y ayuda a que se relación mejor entre amigos y compañeros, los valores que se pierden también forman parte del problema ya que los niños se dedican a realizar acciones fuera de las que la edad les correspondía realizar.

En consecuencia la práctica de juegos tradicionales son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas en la edad que a ellos les corresponde para no tener problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, además es importante que los

maestros tomen capacitaciones actuales para que implanten en su plan de estudios los juegos que son de gran ayuda para motivar la clase.

Contexto Micro

Es así que se ha determinado que los juegos tradicionales en el Centro Educativo no son practicados en los años de educación básica de manera correcta, según los datos obtenidos en la observación, se determina las diferentes dificultades de los estudiantes en el desarrollo motriz que no son socializadas en la actualidad y pierden el interés y por ende su desarrollo de las habilidades y destrezas.

Toda esta problemática en el ámbito del desarrollo infantil del Centro Educativo CERIT en general es multicausal ya que se debe a factores ambientales, familiares, económicos, sociales, pero sobre todo a la falta de una intervención educativa adecuada que lleve inmerso a los juegos y en especial a los juegos tradicionales ecuatorianos que tiene muchas habilidades psicomotrices que requieren los niños y niñas para un desenvolvimiento equilibrado en su vida.

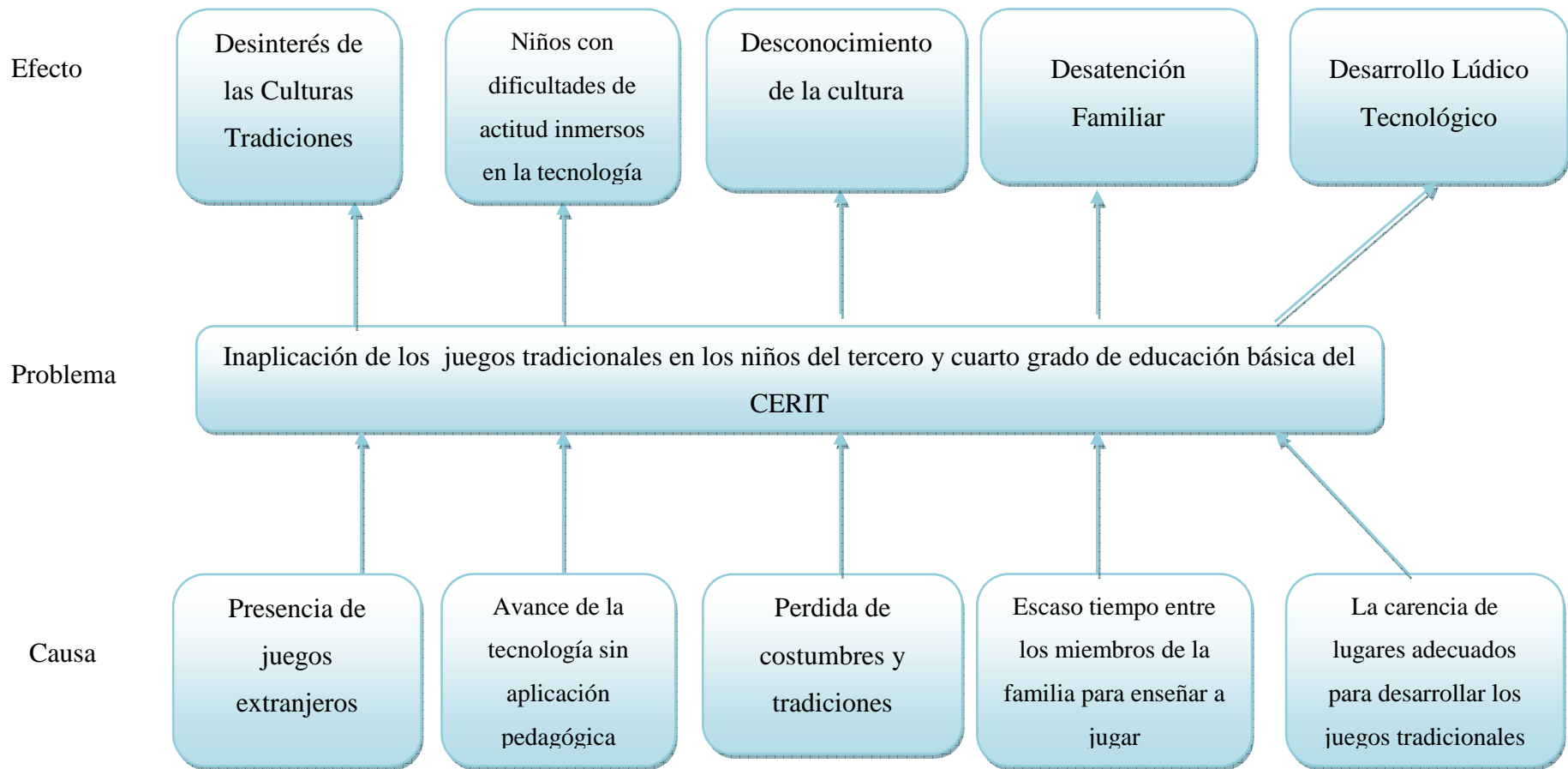
Es por esto, que las acciones educativas del Centro Educativo CERIT deben tener cambios que contemplen la revalorización de los juegos tradicionales y sobre todo fomentar su práctica, por los beneficios educativos y sociales a los que estos juegos llevan.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

ÁRBOL DE PROBLEMAS

Gráfico 1 Relación Causa – Efecto

Elaborado por: Torres Chancusi Segundo Gabino



Análisis Crítico

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

1.2.3 PROGNOSIS

La no aplicación de los juegos tradicionales sin duda alguna trae muchas consecuencias dentro de la educación de los niños ya que estos no conocen de las culturas que generación en generación en la antigüedad se suscitaban, pero lo más importante es que sus habilidades y destrezas que provengan de la aplicación de dichos juegos no van hacer conocidas en su totalidad con la no aplicación.

El que el niño no juegue y se relacione con los demás a través de los juegos tradicionales no le permite tener una mejor relación social, cultural y deportiva, ya que muchos de estos juegos se practican en conjunto y el que no los lleve a cabo hace que el niño no converse ni tenga mayor número de amigos.

Al no realizar esta investigación, los juegos tradicionales se quedarán en el olvido y serán reemplazados por la tecnología sin trascendencia, convirtiéndose así los niños en personas sedentarias, con enfermedades globalizadas como la obesidad,

tratamos con esta investigación de reencontrarnos con nuestra cultura que ha perdido mucho espacio en la actualidad, los juegos recreativos permitirán que los niños desarrollen sus capacidades psicomotrices e ingresen en una actividad física recreativa.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide los juegos tradicionales, en las habilidades y destrezas de los niños del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, en el año 2012?

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES

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

1.2.6 Delimitación del Objeto de la Investigación

1.2.6.1 Delimitación de Contenido

CAMPO: Cultura Física

AREA: Educación Física

ASPECTO: Los juegos tradicionales.

1.2.6.2 Delimitación Espacial:

La presente investigación se realizara en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Centro Educativo Reforma Integral CERIT.

1.2.6.3 Delimitación Temporal:

La investigación se iniciara en el mes de Septiembre 2012 y terminara en el mes de Abril del 2013.

1.2.6.4 Unidades de Observación

Estudiantes del Tercero y Cuarto grado de Educación Básica.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El estudio de este tema se basa en la práctica de los juegos tradiciones y su incidencia en las habilidades y destrezas, debido a que es de gran **interés** en la actualidad ya que se están perdiendo las costumbres y tradiciones de nuestros

pueblos, es interesante además porque los niños están dejando practicas interesantes y positivas por cosas que no les traerá beneficios a futuro.

El proyecto es **importante** debido a que se trata de rescatar prácticas que se han realizado antiguamente como son los juegos tradicionales y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, es innovador debido a que volver a recordar los momentos vividos para ponerlos en práctica en el presente proyecto, nos permitirá descubrir nuevas habilidades que antes no estuvieron bien desarrolladas.

Los **beneficiarios** somos todos los que directa e indirectamente formamos parte de la instituciones ya que todos ayudaremos a que esta práctica de juegos tradicionales vuelva a llevarse a cabo con satisfacción y que nos ayude a socializarnos más ya que a los maestros nos ayudara a conocernos más como compañeros, a las autoridades les beneficiara de manera que van a poder conocer las falencias en algunos ámbitos escolares, a los padres le ayudara a que tengan más tiempo para sus hijos, y para los alumnos ayuda a mejorar sus habilidades y destrezas que no estaban bien formadas es por eso que el beneficio es muy grandioso.

Al analizar este proyecto se llegó a establecer que su realización sería **factible** por cuanto el estudio no es costoso y daría resultados positivos que ayudarían a solucionar esta problemática que se presenta en la institución sabiendo que es necesario establecer que se contara con la colaboración absoluta de estudiantes, profesores, autoridades y padres de familia los que ven con gran agrado que sus hijos puedan practicar actividades que muchos de ellos las hicieron en su niñez y que las veían morir poco a poco.

Este trabajo de investigación es **original** porque es producto de mi inspiración y me vi en la necesidad de ayudar a los niños con el tema de la práctica de los juegos tradicionales.

La **utilidad** de los juegos tradicionales apoya salud y diversión. Previene enfermedades, resguarda de las adicciones, fomenta la disciplina, desarrolla las capacidades físicas, los hábitos y destrezas en el individuo, forja las habilidades y destrezas, motiva la superación personal, inhiben conductas violentas y valoriza nuestras costumbres y tradiciones, por esta razón nuestros energías deben estar dirigidos a la práctica de estos juegos tradicionales propios de nuestro país, el estudio y la superación.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas con los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar los tipos de juegos tradicionales para el desarrollo cognitivo y motriz de los niños del Tercero y Cuarto año de Educación Básica.
- Establecer el impacto que tiene en los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades y destrezas.

- Proponer la elaboración de un folleto para promover los juegos tradicionales en el Centro Educativo Reforma Integral CERIT.

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

“Los Juegos Recreativos y Su Incidencia En La Integración Educativa Del Octavo Año De Educación Básica De La Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, De La Ciudad De Sangolqui, Cantón Rumiñahui, Provincia De Pichincha, Periodo Noviembre 2010 Marzo 2011.”

AUTOR: José Antonio Sánchez Bautista

TUTORA: Ing. Marcia Eulalia Vásquez Freire

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

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

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

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La educación es la práctica de la filosofía, la que tiene finalidad la perfección del SER HUMANO, considerando las etapas que conforman su personalidad, el desarrollo armónico, la madurez de todas sus facultades para que actúen en forma libre, consciente y responsable.

El ser humano es considerado como un ser indispensable que obtiene un desarrollo humano, social, en el lugar donde lo vio nacer, crecer y así fue adquiriendo las costumbres y tradiciones desde su infancia hasta su adolescencia, y mediante ello el ser humano se identifica en el lugar donde trabaja, donde se forja; en ese lugar quedan sus huellas profundas, silenciosas y eficaces con vocación de servicio. Por eso, la humildad, la sencillez del ser humano es puesto en consideración mediante el desarrollo y la enseñanza de los juegos tradicionales identificándose así en cualquier parte del mundo demostrando ser hombre ilustre de proyecciones infinitas.

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

Fundamentación Ontológica.- La presente investigación tiene como objetivo la integración con los diferentes actores en el conocimiento y práctica de los juegos recreativos tradicionales propios de la localidad ,para rescatarlos y

difundirlos a las nuevas generaciones, Los juegos tradicionales benefician al ser humano en todas las etapas de su existencia favoreciendo su formación psicomotriz.

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

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

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

2.3 Fundamentación Legal.

- Constitución de la República

Art. 45.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo de las niñas, niños y adolescentes y aseguraran el ejercicio pleno de sus derechos; se aplicara el principio de sus interés superior, y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y sus

capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno permitirá la satisfacción de las necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

- **La Ley del Deporte.**

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

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

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

- **Código de la Niñez y Adolescencia**

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

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

- **Declaraciones de los Derechos y Deberes del hombre**

Declaración de los Derechos y Deberes del hombre (ago/26/1789), en el artículo 15 “Toda persona tiene derecho a descanso, a una honesta recreación y a la

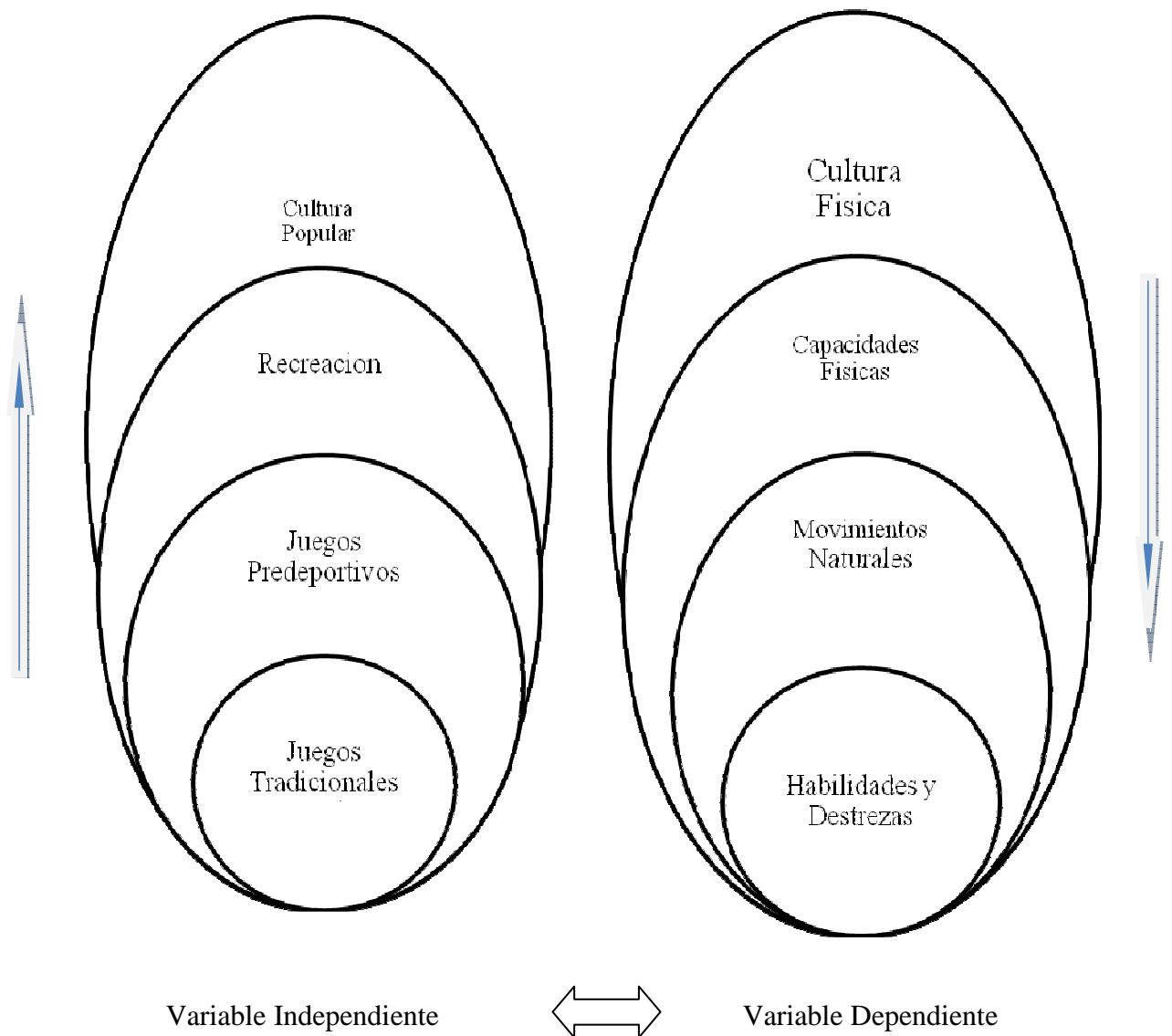
oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre, en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico”.

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

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

2.4 Categorías fundamentales

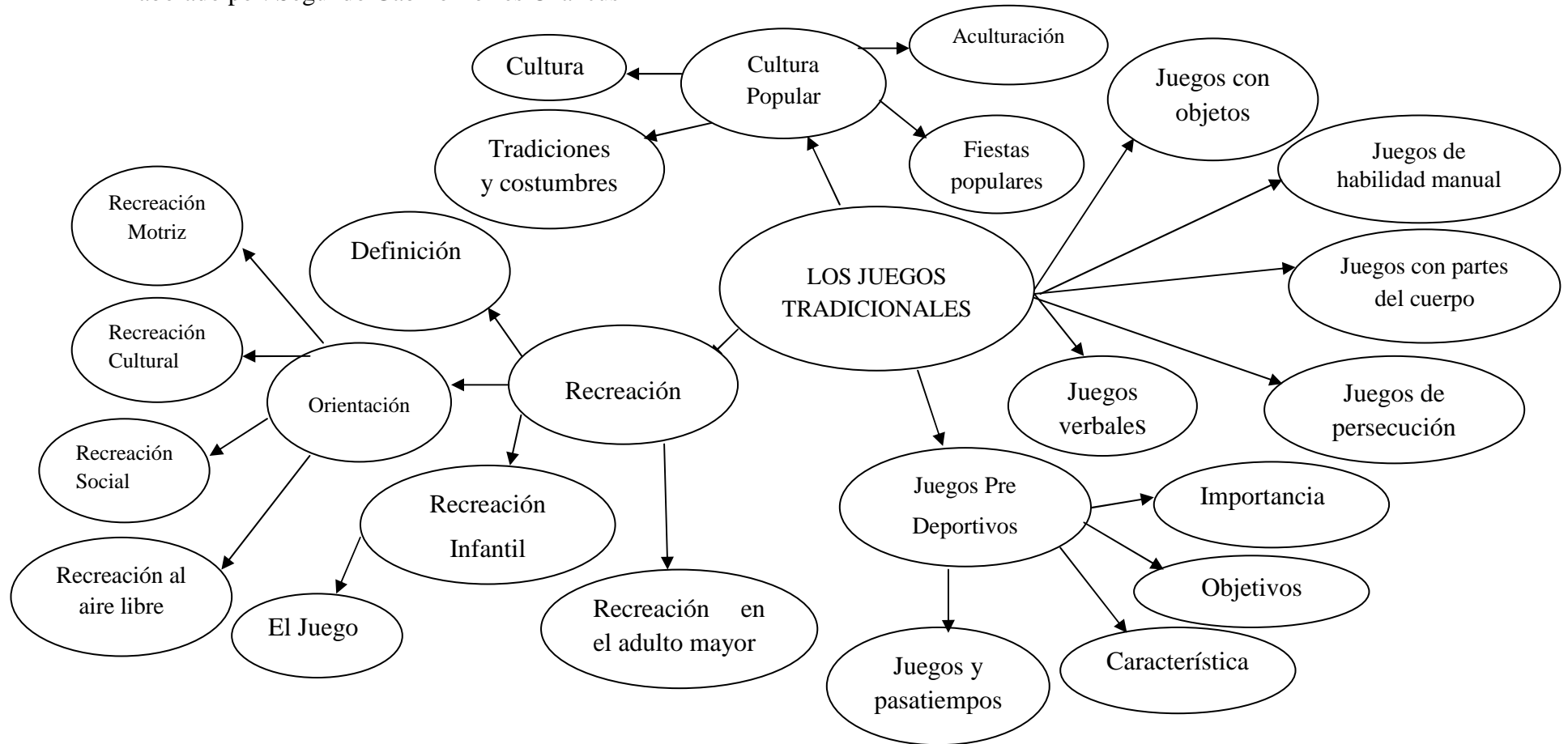
Gráfico 2 Red de Inclusiones Conceptuales
Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi



2.4.1 Constelación de Ideas de la Variable Independiente

Gráfico 3 Constelación de Ideas de la Variable Independiente

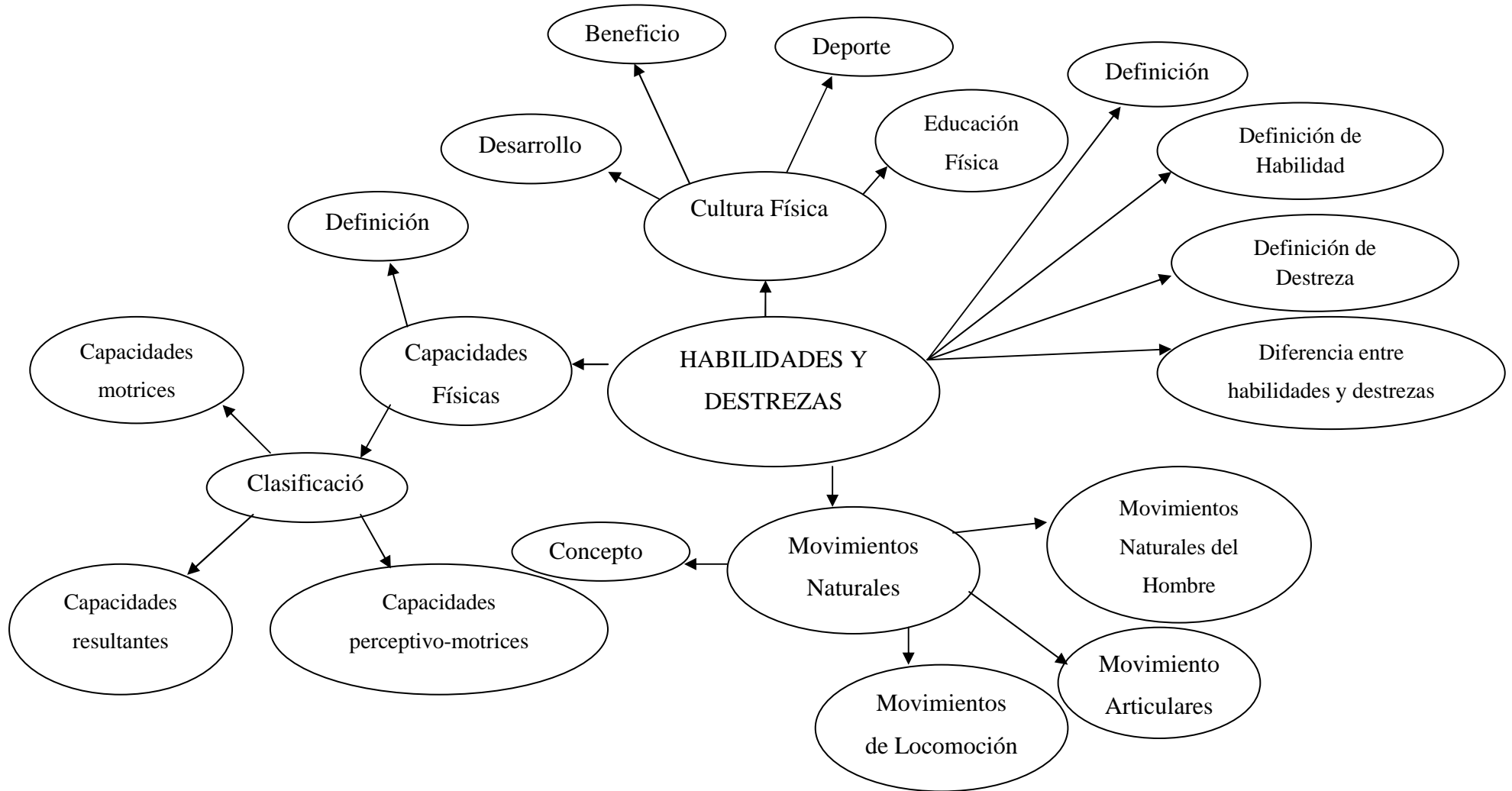
Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi



2.4.2 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

Gráfico 4 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi



DESARROLLO DE VARIABLES

2.5 CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Juegos Tradicionales.

Según Morera María, (2008, pág. 2), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

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

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación.

Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería .El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.”

Rescate de los juegos tradicionales en actividades físicas recreativas

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

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.).

A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas. Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales.

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

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

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

Recopilado de: <http://www.calleb.cult.cu/index.php/pretextos/47-cultura-/398-rescate-de-los-juegos-tradicionales-en-actividades-fisicas-recreativas->

Juegos con objetos.

Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad:

- Saltar a la comba
- Juego de la soga
- Carrera de sacos
- Juego del pañuelo

Juegos de habilidad manual:

- Trompo (peón o peonza)
- Canica
- Cometa (juego)
- Yoyó
- Perinola
- Papiroflexia
- Las cinco piedrecitas¹⁰

Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)

Juegos con partes del cuerpo

Algunos son un tipo de competición lógica:

- Piedra, papel o tijera
- Pares o nones
- Morra

Otros tienen un alto grado de actividad física o incluso pueden llegar a ser violentos:

- Churro, media manga, mangotero
- Echar pulsos

Por último, los hay que se basan en la expresión corporal:

Juego de las películas (adivinar el título de una película, o de cualquier otra cosa, a base de pistas "mudas", únicamente a través de expresiones corporales)

Juegos de persecución

- Escondite
- Tutti frutti (juego)
- Gato y ratón
- Policía y ladrón
- Encantados (juego)

Juegos verbales

- Retahíla
- Charadas
- Adivina, adivinanza (adivinanza)
- De La Habana ha venido un barco
- Veo veo
- Telegrama (juego)
- Antón Pirulero

Recopilado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales

CULTURA POPULAR

La cultura es el conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano. El concepto de cultura es fundamental para las disciplinas que se encargan del estudio de la sociedad, en especial para la antropología y la sociología.

Recopilado de: http://www.derecho.usmp.edu.pe/itaest2011/marzo_2011/arte_cultura_02.htm

Cultura:

Según Corona María (2007, pág. 32) “Cultura conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales; intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social en un período determinado.

La palabra Cultura reviste tres sentidos:

- Literal.- Viene a ser cultivo del latín: Cultura Física, Agricultura.
- Corriente.- Idea de cúmulo de conocimientos, sapiencia, libros leídos, se dice sujeto culto a uno que demuestra erudición, densidad intelectual, valor literario.
- Científico.- Es la suma de todas las creaciones humanas, Kroeber dijo: todo lo que el hombre crea, es cultural (Es lo que le interesa al folklore).”

Aculturación:

Se refiere al resultado de un proceso en el cual una persona o un grupo de ellas adquieren una nueva cultura (o aspectos de la misma), generalmente a expensas de la cultura propia y de forma involuntaria. Una de las causas externas tradicionales ha sido la colonización. En la aculturación intervienen diferentes niveles de destrucción, supervivencia, dominación, resistencia, soporte, modificación y adaptación de las culturas nativas tras el contacto intercultural. En tiempos más recientes, el término también se ha aplicado a la adquisición de la cultura nativa por parte de los niños desde la infancia en la propia casa.

La definición tradicional diferencia a veces entre aculturación por un individuo (transculturación) y por un grupo, generalmente grande.

Las definiciones viejas y nuevas tienen una frontera borrosa en las sociedades multiculturales modernas, en las que los hijos de familias inmigrantes pueden ser motivados a adquirir la cultura dominante, pero también la familiar, considerando a cualquiera de las dos como la extranjera, cuando ambas son parte del desarrollo infantil.

Recopilado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aculturaci%C3%B3n>

Fiestas Populares:

Según Carrión Damarys (2012, pág. 35) “El Ecuador es parte del área cultural andina, uno de los focos de más alto desarrollo civilizatorio en el planeta. Por esta razón existen muchísimas fiestas tradicionales que tienen remotos orígenes prehispánicos, a la vez que han sido capaces de enriquecerse con diversos elementos de las tradiciones mediterráneas que trajeron los colonizadores españoles. Las fiestas populares, pueden dividirse en ancestrales o indígenas, tradicionales mestizas y cívicas. Entre las primeras destacan las fiestas de los equinoccios y solsticios, que en la época colonial fueron calzadas en el calendario católico”.

TRADICIONES:

Tradición proviene del latín traditio, y éste a su vez de tradere, "entregar". Es tradición todo aquello que una generación hereda de las anteriores y, por estimarlo valioso, lega a las siguientes.

Se considera tradicionales 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".

Es la comunicación de hechos históricos y elementos socioculturales de generación en generación

Un concepto más teológico de tradición sería: La Tradición es el alma de la historicidad de un pueblo. En ella el hombre encuentra un fundamento para su

existencia con miras a un encuentro pleno con Dios, leyendo así a la luz de la fe la interpretación del querer de Dios.

COSTUMBRES:

Es la repetición de una determinada conducta, realizada por la generalidad de los miembros de un grupo social, de manera constante y uniforme y con la convicción de cumplir un imperativo jurídico.

Son los hábitos o el comportamiento de una sociedad, establecidos durante mucho tiempo. Es una práctica social arraigada. Generalmente se distingue entre buenas 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”

RECREACIÓN:

La recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra

etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

Recopilado de: <http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml>

Orientación De La Recreación

La orientación a la que esté destinada la actividad recreativa:

- **Recreación Motriz:** está relacionada con la actividad física, algunos ejemplos podrían ser la realización de cualquier deporte, caminatas, juegos, bailes y danzas.
- **Recreación Cultural:** se vincula con la actividad cultural. Algunos ejemplos podrían ser la realización de actividades como teatro, pintura, lectura, asistir a espectáculos, museos, entre otros.

- **Recreación Social:** se relaciona al contacto con otras personas, pueden ser realizadas muchas cosas como asistir a debates, charlas, debates, salidas, encuentros, etc.
- **Recreación al aire libre:** son aquellas actividades en las que se entra en relación con el medio ambiente. Este tipo de recreación estimulan la integración el medio. Algunos ejemplos podrían ser visita a parques y reservas naturales, campamentos, excursiones, etc.

La Recreación Infantil

La recreación infantil está en la vida cotidiana de los niños y las niñas; esto permite que el niño o niña realiza durante el día lo que realmente le hace falta, lo divierte y lo forma; desde ahí es donde podemos intervenir para la construcción de ambientes y relaciones más democráticas, de tal manera que hagamos de los espacios recreativos unos espacios construidos por y para los niños. La recreación infantil tiene relación directa con el juego.

El juego se transforma en la razón de ser de la infancia. En el niño el juego es creación, ya que toda la actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en ella.

Recopilado de: <http://www.tiposde.org/cotidianos/574-tipos-de-recreacion/>

El juego:

Según Lalangui Carmita (2010, pag. 3) “Jean Piaget, ve en el juego un elemento revelador de la evolución mental del niño. Para este autor, “el juego es, a la vez, la expresión y la condición del desarrollo del niño”. El juego no sólo es esencial en la evolución psicológica del niño sino que además es parte de la transmisión cultural de un pueblo o comunidad.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.¹ Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje”.

Juegos y pasatiempos:

Es idóneo para la recreación al aire libre y la práctica de juegos y deportes. La visita de parques y playas, así como del campo, forma parte de las actividades familiares comunes. Son frecuentes, el trompo, saltar la cuerda, cogidas, rayuelas, etc.

Recreación en el adulto mayor

La recreación, en el adulto mayor, han de entenderse y apreciarse como algo más allá de lo simplemente personal, en cuanto al empleo del tiempo libre ha de verse más bien como una acción que proyectada desde lo social puede crear las condiciones que faciliten la elevación de la calidad de vida de estas personas, y contribuya al desarrollo de estilos de vida más saludables y autónomos a esta edad.

Un enfoque simplista de la recreación en la tercera edad, nos llevaría a considerarlas como una mera opción individual del tiempo libre, y dejaríamos de apreciar su carácter desarrollador, por los niveles de participación y de

actualización que pueden generar; sobre todo si se les considera como recurso potenciador, herramientas de acción social que permiten elevar el bienestar y la calidad de vida de las personas de la tercera edad.

Los sujetos que envejecen adecuadamente utilizan y disfrutan de todas las posibilidades que existen en su entorno social y en sus propias personas, y están preparados para aceptar, sin claudicar, las propias limitaciones, la disminución de sus fuerzas y la necesidad de recibir algún tipo de ayuda; pero no renuncian a mantener, dentro de rangos razonables y posibles, determinados niveles de independencia y autodeterminación.

En la tercera edad, la actividad física-intelectual y el interés por el entorno canalizadas a través de actividades de recreación y ocio productivo, favorecen el bienestar y la calidad de vida de los individuos.

Recientemente encontré en internet un trabajo sobre la recreación en el adulto mayor, que brindaba la siguiente definición:

La recreación, desde esta visión, resultan generadores de beneficios múltiples para las personas de la tercera edad, entre ellos podemos mencionar los siguientes:

- Potenciar la creatividad y la capacidad estética y artística
- Favorecer el mantenimiento de un funcionamiento psicomotriz adecuado
- Fomentar los contactos interpersonales y la integración social
- Mantener, en cierto nivel, las capacidades productivas
- Hacer frente a las disminuciones y limitaciones físicas

- Mantener equilibrio, flexibilidad y expresividad corporal
- Servir como medio de distensión y enfrentamiento activo al estrés y las tensiones propias de esta etapa de la vida
- Contribuir al mantenimiento del sentimiento de utilidad y autoestima personal
- Fomentar la creatividad y productividad en el uso del tiempo libre
- Mantener o desarrollar la capacidad del disfrute lúdico y la apertura hacia nuevos intereses y formas de actividades
- Fomentar la comunicación, la amistad y el establecimiento de relaciones interpersonales ricas y variadas
- Propiciar el bienestar y la satisfacción personal
- Las modalidades de recreación que pueden ser instrumentadas, dejando siempre abierta la opción de libre elección, serían:
 - Recreación artística y cultural
 - Recreación deportiva
 - Recreación pedagógica
 - Recreación ambiental

- Recreación comunitaria
- Recreación terapéutica

Los tipos de recreación artística, cultural, deportiva y pedagógica tienen por finalidad principal el mantenimiento, desarrollo y recuperación de habilidades diversas; servir de estímulo de la creatividad y posibilitar experiencias que contribuyan al bienestar y autoestima de los participantes. Por otra parte, estas actividades propician el establecimiento de relaciones interpersonales y la integración social de los sujetos, con independencia de sus favorables efectos sobre la salud y el bienestar psicológico.

La recreación ambiental, además de propiciar el disfrute de las relaciones con el medio ambiente, propicia la identificación con este, y fomenta el desarrollo de una cultura sostenible y la motivación por su preservación.

En el caso de la recreación comunitaria, esta se orienta a la creación o fortalecimiento de redes de apoyo social, especialmente para las personas que viven solas, o tienen escasos recursos.

La recreación terapéutica, puede estar orientada a personas con problemas funcionales, físicos o psicológicos y puede ser ella misma vehículo o instrumento de rehabilitación o complemento de programas diseñados a estos fines.

En fin, de lo que se trata es de emplear las actividades de ocio y de recreación para el fomento de estilos de vida en el adulto mayor, que propicien su salud y bienestar y lo impliquen en acciones que le sirvan como instrumento para el crecimiento la autodeterminación personal y su adecuada inserción en la vida comunitaria y social.

Juegos Pre Deportivos

Los juegos pre deportivos son aquellos que requieren habilidades y destrezas propias de los deportes; como lanzamientos, golpes, recepciones, desplazamientos, y por ello gustan tanto a los chicos y chicas de esta edad. Además, su práctica es muy aconsejable pues prepara a los chicos y chicas para practicar cualquier deporte y les dota de una serie de recursos físicos que les permite desenvolverse de una manera más efectiva en cualquiera de ellos, fundamentalmente en deportes que se juegan con un balón (fútbol, balonmano, baloncesto, voleibol)

Juegos Pre deportivos:

- Baloncesto
- Balonmano
- Fútbol
- Raquetas
- Hockey
- Vóley

Los juegos pre deportivos son una variante del deporte orientado más hacia el juego con la finalidad de facilitar el aprendizaje de las normas, reglas y movimientos técnicos de uno de más deportes; pero de manera más sencilla y progresiva y que no necesariamente debe de contener lo específico de cada deporte.

Es una forma lúdica motora esencialmente agonista, cuyo contenido, estructura, y

propósito permite la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas.

El juego pre deportivo es la acción del trabajo colectivo donde la colaboración, discusión y resolución de problemas son elementos cotidianos, regido por reglas ya establecidas con anterioridad, puesto ello beneficiara a los practicantes a desenvolverse óptimamente antes, durante y después de las actividades.

Recopilado de: <http://juegospredeportivos.blogspot.com/>

Importancia de los Juegos Pre deportivos

Proporcionan el marco ideal para la exploración de los comportamientos sociales y motrices, necesarios para el desarrollo de la inteligencia táctica y la estrategia que permite anticipar y resolver situaciones

Los juegos pre deportivos como paso previo al deporte se pueden clasificar en función del tipo de habilidades que desarrollen.

García-Fojeda (1987, pág. 53) distingue principalmente dos tipos:

- Juegos Pre deportivos Genéricos: Desarrollan habilidades comunes a varios deportes.
- Juegos Pre deportivos Específicos: Desarrollan alguna de las habilidades específicas de un deporte en concreto

Objetivos de los juegos pre deportivos

- Trabajar la motricidad general.

- Adquirir patrones motrices básicos de elementos técnicos ofensivos y defensivos sencillos de los distintos deportes.
- Adquirir patrones motores básicos de elementos tácticos ofensivos y defensivos.
- Coordinar movimientos básicos (correr, saltar, trepar, caminar, etc.) con las habilidades y destrezas motrices (manejo de objetos, golpes, lanzamientos, etc.).
- Desarrollar las capacidades perceptivo-motrices, así como la estructuración espacio-temporal.
- Realizar todo tipo de desplazamientos, pases, manipulaciones y, adaptar, manejar, lanzar, golpear, decepcionar e interceptar objetos y móviles.
- Potenciar la bilateralidad, y la independencia de los distintos segmentos corporales: cabeza, extremidades, tronco.
- Desarrollar el equilibrio; tanto estático como dinámico, y la actitud postural.

Los Juegos Pre deportivos son una forma lúdica motora, de tipo intermedio entre el juego y el deporte, que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, estructura y propósito permiten el desarrollo de destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna disciplina deportiva.

Su aplicación se halla estrechamente relacionada en el campo de la educación física, la recreación y los deportes. Con este tipo de juego se prepara al escolar para el tránsito al deporte mientras el profesor dispone de una variada gama de juegos que aplicados convenientemente, pueden cubrir de una manera divertida y más natural el periodo de formación física que separa al juego del deporte, llenando las fases técnicas y también la formación físico-deportiva escolar.

Características de los juegos pre deportivos:

Permiten la evolución del contenido de aprendizaje social ya que en mediante los Juegos Pre deportivos se van adoptando progresivamente más reglas lo que hace que el jugador adopte nuevas destrezas, respete las normas establecidas y haga prevalecer los intereses del grupo por encima de los personales.

Recopilado de: <http://www.efdeportes.com/efd170/juegos-predeportivos-para-atletismo.htm>

2.5.1 Categorías de la Variable Dependiente

Habilidades y Destrezas

Existen diferentes definiciones que intentan englobar los conceptos de habilidad y destreza.

La habilidad es el grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado. Es decir, en el momento en el que se alcanza el objetivo propuesto en la habilidad.

Se considera a la habilidad como a una aptitud innata o desarrollada o varias de estas, y al grado de mejora que se consiga a esta/s mediante la práctica, se le denomina talento.

La habilidad es la destreza para ejecutar una cosa o capacidad y disposición para negociar y conseguir los objetivos a través de unos hechos en relación con las personas, bien a título individual o bien en grupo.

La palabra destreza etimológicamente, proviene de diestro. Una persona diestra en el sentido estricto es una persona cuyo dominio reside en el uso de la mano derecha, o también, con la acepción de que manipula objetos con gran habilidad.

Antiguamente se creía que el lado derecho tenía relación con Dios, y el izquierdo con el Diablo. En algunas lenguas romances, como el italiano, se mantiene todavía el vocablo "siniestro" para el zurdo.

Recopilado de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Habilidades-y-Destrezas/2118135.html>

Definición de Habilidad:

El concepto de habilidad proviene del término latino *habilitas* y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

Recopilado de: <http://definicion.de/habilidad/>

Definición de Destreza:

La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad. María presenta una enorme destreza a la hora de la realización de deportes acuáticos, los años dedicados a la práctica de la natación la han ayudado muchísimo, especialmente, la destreza está vinculada a trabajos físicos o manuales.

Recopilado de: <http://www.definicionabc.com/deporte/destreza.php>

Diferencia entre habilidades y destrezas

Los términos de habilidad y destreza han tenido diferentes significados según la persona. La habilidad es definida como la consecución de las finalidades propuestas, frente a un objetivo dado, diciendo que la habilidad se ha alcanzado, en cambio, la destreza motriz es la capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad determinada, pudiendo ser innata o adquirida por el aprendizaje.

Por ejemplo en la actividad de pasar y recibir el balón, la habilidad sería conseguida cuando los alumnos pase y reciban el balón, en cambio, la destreza será conseguida cuando se realice de forma eficiente.

Recopilado de: <http://kokevoley6.blogspot.com/2008/12/diferencia-entre-habilidad-y-destreza.html>

CULTURA FÍSICA

El concepto cultura física es interpretado, en el sentido más amplio, como “componente de la cultura universal que sintetiza las categorías, las legitimidades, las instituciones y los bienes materiales creados para la valoración del ejercicio físico con el fin de perfeccionar el potencial biológico e implícitamente espiritual del hombre.

Las ciencias de la cultura física y el deporte pueden ser entendidas, como una región de conocimiento científico dentro del amplio mundo de la ciencia, integrada por un conjunto de ciencias disciplinares, factuales y prácticas, construidas en interrelación con otras áreas o ramas del saber, dedicadas al estudio e investigación de hechos, fenómenos, actos y procesos, desde configuraciones

disciplinarias, multidisciplinarias e interdisciplinarias, de la actividad física, la educación física y el deporte.

El concepto cultura física es interpretado, en el sentido más amplio, como componente de la cultura universal que sintetiza las categorías, las legitimidades, las instituciones y los bienes materiales creados para la valoración del ejercicio físico con el fin de perfeccionar el potencial biológico e implícitamente espiritual del hombre

Una diferencia esencial entre educación física y deportes, y cultura física y actividad física, es que los dos primeros se concretan en un hecho y acto educativo propio: la clase de educación física y la sesión de entrenamiento deportivo o clase de deporte, mientras que los segundos, representan una noción que permite abarcar a los primeros e incorporar otras esferas científicas y de actuación profesional.

Educación física y deporte, representa los dos pilares básicos dentro de las ciencias de la cultura física y el deporte y ciencias de la actividad física y del deporte. Resulta evidente que la denominación de este campo científico como ciencias de la educación física y el deporte permite argumentar, con mayor claridad, la existencia real, desde sus orígenes, de esta región de conocimiento científico dentro del mundo de la ciencia.

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Educacion-Fisica/6793013.html>

Desarrollo:

Las ciencias de la actividad física son clasificadas en cuatro grupos según el punto de vista de dicha actividad física: el físico entre las que se encuentran la biomecánica, kinesiología, kinantropología, etc., el fisiológico donde se incluye

la fisiología y la fisiología del ejercicio, la cultural incluyendo las ciencias del deporte, ciencias de la comunicación no verbal, historia del deporte, psicología del deporte y sociología y el educativo que incluye la educación física.

Constituye un hecho irrefutable que la cultura física, en tanto como fenómeno social de masas, se inserta en lo antropológico, desarrolla su propia historia dentro del acontecer histórico de la humanidad y adopta las formas, proyecciones, objetivos y propósitos que respaldan los intereses de cada época y circunstancias conforme con las leyes del progreso científico técnico y el imperativo sociológico de los factores políticos e ideológicos que presiden o influyen en el desarrollo de la actividad.”

Beneficios de la cultura física

El ejercicio físico regular contribuye a combatir todos estos factores y más aún, al actuar directamente sobre el corazón y los vasos sanguíneos, es uno de los elementos más eficaces para prevenir la aparición y la progresión de la enfermedad. En las personas que ya han sufrido una enfermedad cardíaca, se ha comprobado que el ejercicio colabora en el tratamiento, mejorando la calidad y cantidad de años vividos.

Los beneficios del ejercicio físico no están solamente relacionados con la prevención de las enfermedades cardíacas. Los individuos que llevan un estilo de vida más activo se sienten mejor y producen en su cuerpo una resistencia superior ante las distintas agresiones que la vida y el paso de los años provocan. Los adultos que conservan una vida activa llegan a edades mayores con mejor predisposición al trabajo y menor dependencia de aquellos que los rodean.

Se han comprobado efectos beneficiosos del ejercicio sobre la conservación de la densidad de los huesos con un alto impacto en la prevención de la osteoporosis.

Diferentes dolores articulares y musculares se ven aliviados por sesiones especiales de ejercicios y la vida activa previene la aparición de este tipo de molestias.

Recopilado de: http://www.ecured.cu/index.php/Cultura_F%C3%ADsica

El Deporte:

El deporte es toda aquella actividad física que involucra una serie de reglas o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinada (campo de juego, cancha, tablero, mesa, entre otros) a menudo asociada a la competitividad deportiva. Por lo general debe estar institucionalizado (federaciones, clubes), requiere competición con uno mismo o con los demás.

Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física pulmonar del competidor es la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); sin embargo, también se reconocen como deportes actividades competitivas que combinen tanto físico como intelecto, y no sólo una de ellas. Obviamente, siempre hay colectivos, practicantes de determinadas actividades, donde sólo se usa el físico, o bien sólo el intelecto, que reclaman su actividad como deporte, incluso, de carácter olímpico.

Recopilado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Deporte>

La Educación Física:

La Educación Física es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre como unidad bio-sico-social. Contribuye al accionar educativo con sus fundamentos científicos y sus vínculos

interdisciplinarios apoyándose entonces en la filosofía, la psicología, la biología, etc.

Tiene una acción determinante en la conservación y desarrollo de la salud en cuanto ayuda al ser humano a ajustar pertinentemente las reacciones y comportamientos a las condiciones del mundo exterior. Específicamente, en el adolescente, ayuda a sobrellevar las agresiones propias de la vida cotidiana y del medio y a afrontar el presente y el futuro con una actitud positiva.

Promueve y facilita a los individuos el alcanzar a comprender su propio cuerpo, sus posibilidades, a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas, de modo que en el futuro pueda escoger las más convenientes para su desarrollo y recreación personal, mejorando a su vez su calidad de vida por medio del enriquecimiento y disfrute personal y la relación a los demás.

Recopilado de: <http://www.monografias.com/trabajos92/educacion-fisica-y-deporte/educacion-fisica-y-deporte.shtml>

CAPACIDADES FÍSICAS

Según Díaz Pablo (2012, pág. 14); indica “Podemos definir las capacidades físicas básicas como: “los factores que determinan la condición física del individuo, que lo orientan hacia la realización de una determinada actividad física y posibilitan el desarrollo de su potencial físico mediante su entrenamiento”

Son condicionales por varias razones:

- Se desarrollan mediante el proceso de acondicionamiento físico

- Condicionan el rendimiento deportivo

Estas capacidades se dicen que son básicas porque son las componentes de las demás cualidades que se denominan resultantes y porque son el soporte físico de las cualidades más complejas.

Clasificación de las capacidades físicas:

Dentro de las capacidades y cualidades físicas básicas podemos hacer la siguiente clasificación:

- Capacidades motrices: resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad.
- Capacidades perceptivo-motrices: coordinación y equilibrio.
- Capacidades resultantes: agilidad.
- Resistencia.

Definimos resistencia como la capacidad de realizar un esfuerzo de mayor o menor intensidad durante el mayor tiempo posible.

Tipos De Resistencia: Fundamentalmente existen dos tipos de resistencia:

- Resistencia aeróbica. (La energía para la contracción muscular se obtiene mediante la utilización del oxígeno). Resistencia anaeróbica. (Sin la utilización de oxígeno).

Fuerza:

Fuerza es la capacidad de vencer una resistencia exterior mediante un esfuerzo muscular. También lo podemos definir como la capacidad de ejercer tensión

contra una resistencia. Esta capacidad hace referencia al músculo y por tanto dependerá fundamentalmente de las características del mismo.

Tipos De Fuerza: La fuerza puede ser:

Estática: Es aquella en la que manteniendo la resistencia no existe modificación en la longitud del músculo.

Dinámica: Aquella en la que al desplazar o vencer la resistencia, el musculo sufre un desplazamiento. Esta fuerza dinámica puede ser, a su vez, lenta (máxima), rápida o explosiva (fuerza-velocidad), fuerza resistencia.

Velocidad:

Es la capacidad de realizar uno o varios movimientos en el menor tiempo posible.

Tipos De Velocidad: La velocidad puede ser:

Velocidad de reacción. Es la capacidad de efectuar una respuesta motriz a un estímulo en el menor tiempo posible.

Velocidad de desplazamiento. Es la capacidad de recorrer una distancia en el menor tiempo posible.

Flexibilidad:

Podemos entender la flexibilidad como la capacidad de extensión máxima de un movimiento en una articulación determinada.

Tipos de flexibilidad:

Flexibilidad **estática**. Está referida al grado de flexibilidad alcanzado con movimientos lentos y realizados con ayuda.

Flexibilidad **dinámica**. Conseguida sin ayuda, es la implicada en la mayoría de movimientos propios de cualquier deporte o actividad física.

Coordinación:

Coordinación es el control neuromuscular del movimiento; la capacidad de controlar todo acto motor.

Tipos de coordinación:

Óculo manual. Aquí englobamos los movimientos en los que se establece una relación entre un elemento y nuestros miembros superiores.

Óculo-pie. Comprende los movimientos en los que se establece una relación entre un elemento y nuestros miembros inferiores.

Dinámica general .Agrupa movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo.

Equilibrio:

Es la capacidad de asumir y sostener cualquier posición del cuerpo contra la fuerza de la gravedad.

Tipos de equilibrio.

Equilibrio **estático**. Se puede definir como la capacidad de mantener el cuerpo erguido sin moverse. Tiene escasa importancia en el mundo deportivo.

Equilibrio **dinámico**. Se define como la capacidad de mantener la posición correcta que exige el tipo de actividad que se trate, casi siempre en movimiento.

Agilidad.

Agilidad es la capacidad que se tiene para mover el cuerpo en el espacio. Es una cualidad que requiere una magnífica combinación de fuerza y coordinación para que el cuerpo pueda moverse de una posición a otra”

MOVIMIENTOS NATURALES

El cuerpo humano presenta varias zonas donde se producen movimientos, a estas zonas se les llama articulaciones y son los puntos donde se unen dos o más huesos del esqueleto.

Las articulaciones están formadas por elementos duros que son las superficies articulares de los huesos próximos entre sí, y por elementos blandos llamados ligamentos articulares, cartílagos articulares, meniscos, cápsula articular y membrana sinovial. Todos estos elementos blandos sirven de unión, de amortiguación y facilitan los movimientos articulares.

Recopilado de: <http://www.rena.edu.ve/SegundaEtapa/deporte/movimiento.html>

Movimientos naturales del hombre:

Entendemos por habilidades motoras básicas, todas las formas de movimientos naturales que son necesarias para la motricidad humana, que sirven de sustento para la motricidad fina y para la adquisición de destrezas más complejas.

Es necesario fomentar el desarrollo y dominio correcto de las habilidades básicas como: saltar, correr, caminar, etc., ya que constituyen la parte esencial y básica de nuestra motricidad general, y así poder llevar a cabo las más específicas. Esto permitirá en el desarrollo del niño la adquisición de los objetivos de la educación física.

Recopilado de: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/preparacion-fisica-habilidades-y-destrezas-motrices/2009/12/67-8663-9-habilidades-motoras-basicas.shtml>

Movimientos Articulares:

El cuerpo humano presenta varias zonas donde se producen movimientos, a estas zonas se les llama articulaciones y son los puntos donde se unen dos o más huesos del esqueleto.

Las articulaciones están formadas por elementos duros que son las superficies articulares de los huesos próximos entre sí, y por elementos blandos llamados ligamentos articulares, cartílagos articulares, meniscos, cápsula articular y membrana sinovial. Todos estos elementos blandos sirven de unión, de amortiguación y facilitan los movimientos articulares.

La imagen del lado derecho identifica los lugares donde se encuentran las diferentes articulaciones del cuerpo humano. Los movimientos articulares que

realiza el cuerpo humano reciben nombres muy precisos. Los movimientos articulares son diversos, ellos son: flexión, extensión, abducción o alejamiento, aducción o acercamiento, rotación interna y externa.

A continuación se presentan los nombres y dibujos de los movimientos articulares de las principales articulaciones del cuerpo humano, así como ciertos movimientos combinados y otros especiales que se producen en los hombros y caderas.

Recopilado de: <https://docs.google.com/document/d/1OEw68bmG6Hjt>

Movimientos Locomoción

Los movimientos naturales de locomoción son formas de traslaciones simples, comunes, que realiza el hombre desde su niñez para desplazarse de un lugar a otro. Es decir: caminar, correr, saltar, rodar, arrastrarse, girar y gatear.

Estos movimientos constituyen elementos esenciales para establecer la relación sonido-movimiento, silencio-reposo, tan necesario para el balance entre la acción y el descanso dentro de la actividad.

En la actividad de expresión corporal no se percibe que el educando realice estos movimientos con una técnica determinada y precisa, sino como una forma de disfrute, de descarga de energía, estado psicológico sin la presencia de estrés, siguiendo el dictado de la imaginación o la palabra del maestro que puede incluso distorsionar el movimientos ideal desde el punto de vista técnico para alguna u otra especialidad.

El docente debe tener en cuenta al iniciar estos movimientos que cada grupo de edad tiene un ritmo propio para el desplazamiento, que se encuentra muy

relacionado con el ritmo fisiológico, el desarrollo psicomotor y las proporciones de las extremidades inferiores con el resto del cuerpo, por lo que resulta conveniente pedir a los educandos que realicen el movimiento sin imponer un ritmo previo y a partir de la observación del ritmo general del grupo se debe establecer el tiempo para unificar el movimiento dentro de un ritmo único.

Los movimientos naturales de locomoción son ideales para la descarga de energía, constituyen los elementos de partida para explorar el espacio y sus direcciones, para iniciar a los alumnos en los diseños de curvas y rectas en el espacio total, para la utilización del cuerpo como instrumento de percusión que va produciendo el ritmo del desplazamiento.

De acuerdo con la imagen que indica la forma específica en que se va a realizar el movimiento, estos pueden estar acompañados de palabras rítmicas y valores musicales que la representan. Es necesario un pensamiento amplio y creador para ligar los movimientos naturales de locomoción, las palabras rítmicas y los valores musicales sin caer en estereotipos que frenan la creatividad de alumnos y profesores.

Caminar: es el movimiento básico por excelencia para iniciar el desplazamiento del grupo, para reconocer el espacio y compartirlo.

Correr: las formas de realizar el movimiento pueden ser las mismas que en el movimiento natural de locomoción caminar.

Saltar: es un movimiento natural de locomoción practicado por los alumnos de forma espontánea en sus juegos y paseos.

Muchos de estos tipos de saltos pueden observarse en los juegos y pueden realizarse en diferentes direcciones y diseños en el espacio total o en el lugar, con utilización de movimientos de brazos, cabeza, torso etc.

La combinación de los movimientos naturales de locomoción, caminar, correr y saltar pueden utilizarse para la realización de algunos pasos.

Girar: este movimiento natural de locomoción es muy utilizado por los niños en los juegos y por los jóvenes y adultos en los bailes sociales; puede realizarse más rápido o más lento, la variedad de formas de realizarlo depende de la creatividad del educador y el educando.

Gatear, rodar y arrastrarse: son movimientos naturales de locomoción que se realizan en el nivel bajo, pueden utilizarse diferentes direcciones si se quieren realizar más lentos o más rápidos, siguiendo la imagen de gatear, rodar y arrastrarse de diferentes animales u objetos de la naturaleza.

Recopilado de: <http://www.monografias.com/trabajos70/expresion-corporal-contacto-educacion-fisica/expresion-corporal-contacto-educacion-fisica2.shtml>

2.6 HIPÓTESIS

Ho: Los juegos tradicionales no inciden en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del CERIT de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Hi: Los juegos tradicionales si inciden en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del CERIT de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

2.7 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Los Juegos Tradicionales

Variable Dependiente: Las habilidades y Destrezas

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE

Este trabajo de investigación se fundamenta en el paradigma cualitativo y cuantitativo, que permite tener un enfoque especial del problema propuesto, por las siguientes razones.

En la presente investigación se ha considerado el enfoque cuantitativo ya que este nos permite ver la realidad desde el punto de vista específico, además nos da a conocer a través de los sentidos y la razón como marcha la situación en la realidad.

También se basa en un enfoque cualitativo debido a que nos permite explorar y describir la realidad, además requiere de un profundo entendimiento del comportamiento humano ya que esta investigación se concentra en la no práctica de los juegos tradicionales y en las habilidades y destrezas de los estudiantes, igualmente este enfoque con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos.

La investigación documental bibliográfica.

Se obtendrá información primaria de los registros del profesor, donde están especificadas las calificaciones y el rendimiento de los estudiantes durante las prácticas deportivas de todo el año lectivo

También se requiere la información secundaria recogidas en los centros de información como libros, internet, revistas, periódicos computadoras, que constituyen el marco teórico del problema que no es sino la investigación documentada, sobre las dos variables del problema

Esto se realizará para conocer documentalmente las investigaciones anteriores hechas sobre este problema, qué es una narración comprobada de los hechos reales acontecidos, en otro ambiente, otros lugares y con otros autores, qué nos pueden servir de referencia para fortalecer de mejor manera nuestros conocimientos y poder obtener respuestas viables sobre el problema que tanto afecta a los niños.

Investigación de campo.

Esta investigación se realizó en el CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL “CERIT” en el barrio Loreto del Cantón Latacunga Provincia de Cotopaxi.

El presente trabajo de investigación aplicó la investigación de campo por cuanto la investigación se realizó en el lugar de los hechos y el investigador toma contacto en forma directa con la realidad, lo cual ayudará a obtener información sobre la problemática relacionado con los juegos tradicionales en las habilidades y destrezas.

Este tipo de investigación se utilizó para identificar mediante encuesta o cuestionarios las falencias más recurrentes en la institución educativa, para obtener de primera mano una información real y verídica.

Para esto se aplicó técnicas de investigación como la observación en el patio de la institución, entrevista a los docentes y autoridades en el aula de clases, encuestas a los estudiantes en el aula de clases

Esta información es primaria es recogida de los involucrados que son los niños del tercero y cuarto año de educación básica del CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL “CERIT”, ya que ellos son las personas que están relacionadas en forma directa con el problema.

3.2 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Población Estudiantes del tercer y cuarto grado de educación básica de la Centro Educativo Reforma Integral “CERIT”

Tabla 1 Nivel o Tipo de Investigación
Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS	TÉCNICAS
<p>INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL</p> <p>Explicativa: Causa Los juegos tradicionales Efecto Las habilidades y destrezas</p> <p>Descriptiva Como afirma Dankle que” los estudios descriptivos buscan identificar las características más importantes de las personas o comunidades objeto de estudio”. Se realiza esta caracterización en la Unidad educativa “CERIT” de la ciudad de Latacunga.</p> <p>Correlacional: Se establece la</p>	<p>Los métodos básicos y esenciales para la presente investigación son:</p> <p>MÉTODO CIENTÍFICO.</p> <p>Es científico porque se aplican técnicas que permiten comprobar hechos investigativos y obtener posibles soluciones al problema.</p> <p>MÉTODO EMPÍRICO.</p> <p>Se utiliza para captar directamente el problema de Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y</p>	<p>LA OBSERVACIÓN</p> <p>Plan de observación._</p> <p>Nombre del lugar donde se realizó la observación.</p> <p>Nombre del informe</p> <p>Fecha.</p> <p>Aspecto de la guía de observación en el ángulo superior derecho.</p> <p>Tema, al centro</p> <p>Texto: descripción de la</p>

<p>íntima relación de la variable independiente (Los juegos tradicionales) sobre la variable dependiente (Las habilidades y destrezas), a tal punto que su influencia es decisiva sobre los involucrados (estudiantes)</p> <p>En el caso de Unidad Educativa “CERIT” en el barrio el Loreto del Cantón Latacunga Provincia de Cotopaxi se determina la relación causa-efecto de la variable independiente sobre la variable dependiente.</p> <p>Exploratoria: Tendrá su propia identidad</p> <p>Bibliográfica: Debido a que permite revisar, analizar, sintetizar, ampliar, comparar, profundizar y diferenciar varios puntos de vista de autores, teorías y criterios temas referenciales a Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas en los estudiantes.</p> <p>INVESTIGACIÓN DE CAMPO.</p> <p>La Observación:</p> <p>Investigación participante Porque como investigador participo, con fines de acción social y observar los hechos que requiero.</p> <p>La observación simple no controlada Se la realiza con el propósito de “explorar” los hechos o fenómenos de estudio que permitan precisar la investigación</p>	<p>destrezas</p> <p>MÉTODO DE LA OBSERVACIÓN. Este método es utilizado en todo trabajo de investigación, se observa, se dialoga con los involucrados y se detecta como Los juegos tradicionales afecta al desarrollo de las habilidades y destrezas.</p> <p>MÉTODOS TEÓRICOS</p> <p>MÉTODO HISTÓRICO El investigador dialoga con los involucrados para saber cómo es el problema en su totalidad y la realidad del mismo para lograr dar posibles soluciones.</p> <p>MÉTODO ANALÍTICO SINTÉTICO Visto el problema nos permite analizar el contexto de Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas</p> <p>MÉTODO EXPLORATORIO El trabajo de investigación permite conocer más sobre la problemática del desconocimiento y nos ayuda a descubrir nuevas formas de realizar los juegos tradicionales y desarrollar las habilidades y destrezas al momento de realizar los juegos.</p> <p>MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO Y SISTEMÁTICO</p>	<p>observación.</p> <p>Iniciales del investigador en el ángulo inferior izquierdo-</p>
--	--	--

	<p>Con estos métodos nos permite trabajar en la investigación, para lograr dar posibles soluciones con el afán de realizar propuestas para ayudar a la Unidad Educativa a practicar Los juegos tradicionales.</p> <p><i>La inducción</i> consiste en ir de los casos particulares a la generalización.</p> <p><i>La deducción</i>, en ir de lo general a lo particular. El proceso deductivo no es suficiente por sí mismo para explicar el conocimiento. es útil principalmente para la lógica y las matemáticas, donde los conocimientos de las ciencias pueden aceptarse como verdaderos por definición.</p> <p>Algo similar ocurre con la inducción, que solamente puede utilizarse cuando a partir de la validez del enunciado particular se puede demostrar el valor de verdad del enunciado general. La combinación de ambos métodos significa la aplicación de la educación en la elaboración de hipótesis</p>	
--	--	--

3.3 POBLACIÓN

Para realizar el trabajo de investigación se toma en cuenta a los actores o involucrados en el problema dentro de la Centro Educativo Reforma Integral “CERIT” de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi, como son:

- Estudiantes

Se aplica la encuesta estructurada a los estudiantes del tercero conformado por 30 estudiantes y cuarto grado también de 30 del Centro Educativo Reforma Integral “CERIT” de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi, dando un total de 60 estudiantes.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.4.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE INDEPENDIENTE: Los juegos tradicionales

Tabla 2: Operacionalización de la variable dependiente

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	E DE
<p>Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades y destrezas. Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad:</p>	<p>Actividad Física</p> <p>Psicomotricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad • Fuerza • Lateralidad • Equilibrio • Motricidad gruesa 	<p>¿Conoce usted sobre los juegos tradicionales?</p> <p>¿Con que frecuencia practica los juegos tradicionales?</p> <p>¿Cree usted que los juegos tradicionales han desapareciendo con el transcurso del tiempo?</p> <p>¿Qué juegos tradicionales usted conoce?</p> <p>¿Conoce usted si se realizan proyectos para rescatar los juegos tradicionales?</p>	<p>T. Observación – I. Ficha</p> <p>T. Encuesta I. Cuestionario</p> <p>T. Encuesta I. Cuestionario</p>	

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades y destrezas

Tabla 3: Operacionalización de la variable dependiente

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
<p>La habilidad hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea.</p> <p>La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad.</p> <p>Especialmente, la destreza está vinculada a trabajos físicos o manuales.</p>	<p>Aptitud física</p> <p>Trabajos físicos</p> <p>Trabajos manuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalezas físicas • Debilidades físicas • Ejercicio físico • Recreación • Motricidad fina 	<p>¿Le gusta la actividad física?</p> <p>¿Su maestro evalúa sus habilidades y destrezas?</p> <p>¿Usted se esfuerza lo necesario para su desarrollo de sus habilidades y destrezas?</p> <p>¿Cree usted que usted que sus habilidades y destrezas mejoraran con la práctica de los juegos tradicionales?</p> <p>¿Cree usted que sus habilidades y destrezas son adecuadas para su desarrollo Físico Motor?</p>	<p>T. Observación – I. Ficha</p> <p>T. Encuesta I. Cuestionario</p> <p>T. Encuesta I. Cuestionario</p>

3.5 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En la presente investigación se utilizara como técnica para la recolección de datos la encuesta y la observación directa; cuyos instrumentos estarán dados en la siguiente tabla

Tabla 4 Recolección de Información
Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

TIPOS DE INFORMACIÓN	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS PARA RECOLECTAR INFORMACIÓN
1. INFORMACION SECUNDARIA	1.1. Lectura Científica Instrumento. Fichaje o Resúmenes	1.1.1 Investigación bibliográfica/ documental sobre la Preparación Física en General 1.1.2 Link internet
2. INFORMACIÓN PRIMARIA	2.1 Observación Fichaje Mecánica-fotografía Videos Observación Individual Cuestionario Medios mecánicos fotografía, video Instrumentos mecánicos: colchoneta, cronometro, 2.2 entrevista Instrumento cuestionario 2.3 Encuesta Instrumento cuestionario	Matriz de recolección de datos Cd Flash memory

La Encuesta y la entrevista las mismas que tendrá el propósito de facilitar información relevante respecto al tema de estudio aclarando dudas y brindando posibles soluciones, dichas técnicas se aplicaran a los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica y docentes del Centro Educativo Reforma Integral “CERIT”

Tabla 5 Procedimiento de recolección de información
Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

N°	PREGUNTA	EXPLICACIÓN
1	¿Para qué?	Analizar la aplicación de los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas
2	¿De qué personas?	Internas
3	¿Sobre qué aspecto?	<p>VI: Juegos Tradicionales</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Fuerza</p> <p>Lateralidad</p> <p>Equilibrio</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>VD: Habilidades y Destrezas</p> <p>Fortalezas físicas</p> <p>Debilidades físicas</p> <p>Ejercicio físico</p> <p>Recreación</p> <p>Motricidad fina</p>
4	¿Quién?	Segundo Gabino Torres Chancusi

5	¿Cuándo?	estigación se iniciara en el mes de Septiembre terminara en el mes de Abril del 2013.
6	¿Dónde?	La encuesta se realizó en la Unidad Educativa Reforma Integral “CERIT”
7	¿Frecuencias?	Las encuestas se aplicaron una sola vez, si por algún motivo no se concluyó se realizara el proceso nuevamente
8	¿Qué técnicas de recolección, instrumento?	La técnica empleada fue la encuesta y por consiguiente el instrumento a utilizarse será el cuestionario
9	¿En qué situación?	La encuesta se la realizo en forma real, práctica y directa.

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

- Seguidamente de obtener los datos recolectados sobre las variables que corresponden al problema tales como la variable independiente los juegos tradicionales y la variable dependiente las habilidades y destrezas, se hizo una revisión crítica de toda la información que se ha logrado recaudar.
- La información recolectada tendrá que pulirse para quitar o eliminar la información que contenga algún defecto o contradiga a lo que se está investigando, así como también se revisara que toda la información se encuentre completa.
- Seguidamente se procedió a codificar a las diferentes alternativas de respuesta para obtener una información más concreta sobre la información recolectada a través de los diferentes instrumentos de investigación.

- A continuación se procedió a proporcionar una categoría a las variables.
- Por último se procedió a la tabulación de los datos en el programa Microsoft EXCEL, a través de una hoja de cálculo logrando así tener un control de la información recolectada, a través del diseño de tablas con frecuencias y con su respectiva representación gráfica llamada pastel.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 PROCEDIMIENTO

Tabla 6: Ficha de Observación.

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

INSTITUCIÓN: Centro Educativo Reforma Integral “CERIT”										
OBJETIVO: Identificar la incidencia de los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas										
	NOMBRE	TIPO DE PRACTICA								
		Le gustaría practicar los juegos tradicionales	Existe espacios para la práctica de los juegos tradicionales	Dispone de tiempo libre	Conoce algún tipo de juego tradicional	Es participativo en clase y fuera de ella	SI	NO	SI%	NO%
1	AIMACAÑA TAPIA EDGAR SEBASTIÁN	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
2	ALARCÓN AGUILAR GEORGETTE SALOMÉ	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
3	ARAUJO TAPIA MARÍA FERNANDA	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
4	ANDRADE TAPIA DOMÉNICA ALEXANDRA	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
5	ASTUDILLO TACO ERIKA RAQUEL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
6	BALAREZO ACUÑA RNALD ARIEL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
7	BALAREZO VASCO KATERINE MICHELLE	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
8	BALLADARES CHISAGUANO JESSICA CAROLINA	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
9	BENAVIDES FONSECA NATALY ELIZABETH	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
10	CACPATA MAÑAY EDISON ELIAS	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
11	CARATE CHILUISA VERONICA BELEN	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
12	CASTILLO RAMOS DAMARIS HOLAYA	SI	SI	NO	SI	NO	3	2	60%	40%
13	CHAVEZ CORONADO DAYENARA CATHERINE	SI	SI	SI	SI	SI	5	2	100%	0%
14	CRIOLLO CHIMBA VICTOR ALFONSO	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
15	CUNALA JIMENEZ EDISON EFRAIN	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
16	ESPINOZA MOLARES ERICK SEBASTIAN	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%

17	FAZ BARAHONA ANTONY ISMAEL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
18	FIALLOS QUISPE ANDREA DAYANA	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
19	GAVILANES CHUSIN CARLOS JULIO	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
20	GUANOLUISA LLAMBA KEVIN ALEXANDER	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
21	GUTIERREZ CRUZ GABRIELA STEFANIA	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
22	HARO SALAZAR VANESSA XIOMARA	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
23	JIMENEZ JIMENEZ PATRICIA ARACELY	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
24	MORALES TORRES MARITZA DANIELA	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
25	MORENO ROMERO SANTIAGO JAVIER	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
26	ORTEGA RODRIGUEZ NATALY FERNANDA	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
27	PERALVO PONCE CARLOS GEOVANNY	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
28	PLASENCIA PLASENCIA KEVIN ALEXANDER	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
29	QUISPE MOLINA ESTEFANIA MONSERRATH	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
30	RAMIREZ ANDRADE WILLIAN ALEXANDER	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
31	ROMERO ACOSTA MARIA LILIANA	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
32	SALAZAR CUNALATA CINTIA ELIZABETH	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
33	SANCHEZ COQUE KEVIN STALIN	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
34	TIPANTASIG TELLO ANAHI MAYTE	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
35	TUTASIG VARGAS ANA BELEN	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
36	UNAUCHO GUALA JEFFERSON HERNAN	SI	SI	NO	SI	NO	3	2	60%	40%
37	VILLACIS CALERO KEVIN ALEXANDER	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
38	VILLACIS SANDOVAL DOMENICA ANAHI	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
39	ZAMBRANO BARRIGA FRANCIS PAUL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
40	ARIAS CAHUATE CRISTIAN JAVIER	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
41	ASTUDILLO CHANGOLUISA JONATHAN MAURICI	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
42	BOCANCHO TONATO NIXON GEOVANNY	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
43	BURGASI BARREROS MELANY MONSERRATH	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
44	CADENA PERALTA JOHANA ARACELY	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
45	CHACHA CHICAIZA RICHARD STALYN	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
46	CHICAIZA MINTA KEVIN SAUL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
47	CHILUIZA ABRAJAN EDISON ARMANDO	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
48	CLAUDIO RAMON KARLA MISHEL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
49	COQUE GUAICHA KATERUNE ABIGAIL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
50	COQUE PERALTA KELLY NATALY	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
51	CRIOLLO CARVAJAL IRENE YAJAIRA	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
52	CUYO GUANOTUÑA JAQUELINE GRACIELA	SI	SI	NO	SI	SI	4	1	80%	20%
53	FERNANDEZ QUISPE JONATHAN ALEXANDER	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
54	GUANOLUISA TONATO ESTEFANIA MISHEL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
55	GUANOLUISA VARGAS STIVEN ALEXANDER	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
56	LESCANO BARREROS FRANCISCO SAUL	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%

57	LLAMBA SANDOVAL EDISON SANTIAGO	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
58	SANTAMARÍA ORTIZ STALIN GIOVANI	SI	SI	SI	SI	NO	4	1	80%	20%
59	TORRES ARMENDÁRIZ MARÍA RAFAELA	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%
60	VELASCO MORETA FABIÁN ALEXDER	SI	SI	SI	SI	SI	5	0	100%	0%

4.1.1 Interpretación de Resultados de la Ficha de Observación.

En la observación realizada a los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo “CERIT”

Análisis:

Tomando en cuenta la información anterior, el 100% responde que si tiene conocimiento de algún juego tradicional, mientras que el 0% nos expresa que desconoce los juegos tradicionales.

Interpretación:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, nos dice que si tiene conocimiento de los juegos tradicionales expresando que si es de vital importancia cuidar de que estas costumbres y tradiciones tan propias de nuestra tierra y practicarlas para que no desaparezcan.

4.1.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO CUARTO AÑO CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT.

PREGUNTA # 1

¿Le gustaría practicar los Juegos tradicionales?

Tabla 7: Practica de los juegos tradicionales

RESPUESTA	F	F%
SI	60	100%
NO	0	0%
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi
Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 4: Practica de los juegos tradicionales



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi
Fuente: Ficha de Observación

ANÁLISIS:

Tomando en cuenta la información anterior, 100% responde que si practica juegos tradicionales, mientras tanto un 0% da a conocer no práctica los juegos tradicionales.

INTERPRETACIÓN:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, sobre si practica los juegos tradicionales, se puede evidenciar que si, por lo que se recomienda que en la institución se siga manteniendo esta actividad de forma consecuente.

PREGUNTA # 2

¿Existe espacios para la práctica de los juegos tradicionales?

Tabla 8: Espacios para la práctica de los juegos tradicionales

RESPUESTA	F	F%
SI	60	100%
NO	0	0%
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 5 Espacios para la práctica de los juegos tradicionales



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Ficha de Observación

ANÁLISIS:

De acuerdo a los datos obtenidos anteriormente, el 100% responde que si existen lugares para la práctica de juegos tradicionales, mientras tanto un 0% responde que no existen.

INTERPRETACIÓN:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, sobre si existen lugares adecuados para la práctica los juegos tradicionales, se puede evidenciar que si, por ello se debe cuidar mucho de estos lugares tan importantes para los estudiantes y maestros.

PREGUNTA # 3

¿Dispone de tiempo libre?

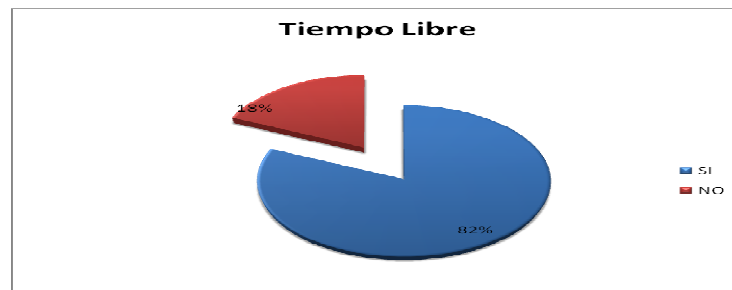
Tabla 9 Tiempo libre

RESPUESTA	F	F%
SI	49	82%
NO	11	18%
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 6 Tiempo libre



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Ficha de Observación

ANÁLISIS:

De acuerdo a los datos obtenidos anteriormente, el 82% responde que si cuenta con tiempo libre en su vida cotidiana, mientras tanto un 18% responde que no tiene tiempo libre.

INTERPRETACIÓN:

Con respecto de los análisis de los porcentajes anteriores, sobre si posee tiempo en su vida cotidiana la mayoría nos dice que no, es por ello que se recomienda que en las familias exista un poco más de tiempo para compartir las experiencias y se ponga mayor interés en los que necesita en la vida familiar.

PREGUNTA # 4

¿Conoce algún tipo de Juego Tradicional?

Tabla 10 Conoce los juegos tradicionales

RESPUESTA	F	F%
SI	60	100%
NO	0	0%
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 7 Conoce los juegos tradicionales



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Ficha de Observación

ANÁLISIS: De acuerdo a los datos obtenidos anteriormente, el 100% responde que si conoce los juegos tradicionales cotidianos, mientras tanto un 0% responde que no conoce ningún juego tradicional.

INTERPRETACIÓN:

Con respecto de los análisis de los porcentajes anteriores, nos dice que si tiene conocimiento de los juegos tradicionales expresando que es de vital importancia cuidar de que estas costumbres y tradiciones tan propias de nuestra tierra y practicarlas para que no desaparezcan.

PREGUNTA # 5

¿Es participativo en clases y fuera de ella?

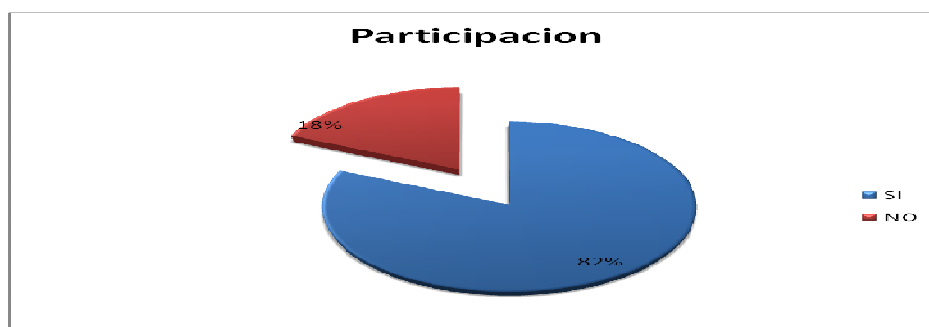
Tabla 11 Es participativo en clase

RESPUESTA	F	F%
SI	49	82%
NO	11	18%
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 8 Es participativo en clase



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Ficha de Observación

ANÁLISIS: De acuerdo a los datos obtenidos anteriormente, el 82% responde que si es muy participativo en clases y fuera de ellas, mientras tanto un 18% responde que no es nada participativo.

INTERPRETACIÓN:

Con respecto de los análisis de los porcentajes anteriores, sobre la participación que cada uno de los estudiantes tiene en clase un porcentaje mínimo es con el cual se debe trabajar un poco más ya que para que las clases sean más activas se debe lograr la participación de todos.

4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO CUARTO AÑO CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT.

PREGUNTA # 1

¿Conoce Usted Sobre Los Juegos Tradicionales?

Tabla 12 Los Juegos Tradicionales

RESPUESTA	F	F%
SI	18	30
NO	42	70
Total	60	100

Elaborado por: Torres Chancusi Segundo Gabino

Fuente: Encuesta

Gráfico 9 Los Juegos Tradicionales



Elaborado por: Torres Chancusi Segundo Gabino

Fuente: Encuesta

Análisis:

Tomando en cuenta la información anterior, el 30% responde que si conoce sobre los juegos tradicionales ecuatorianos, mientras tanto un 70% da a conocer no conocen sobre los juegos tradicionales ecuatorianos.

Interpretación:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, sobre si existe conocimientos sobre los juegos tradicionales, se pueden evidencias que no por lo que se recomienda que en la institución se trate sobre la aplicación de estos juegos muy propios.

PREGUNTA # 2

¿Con Que Frecuencia Usted Practica Los Juegos Tradicionales?

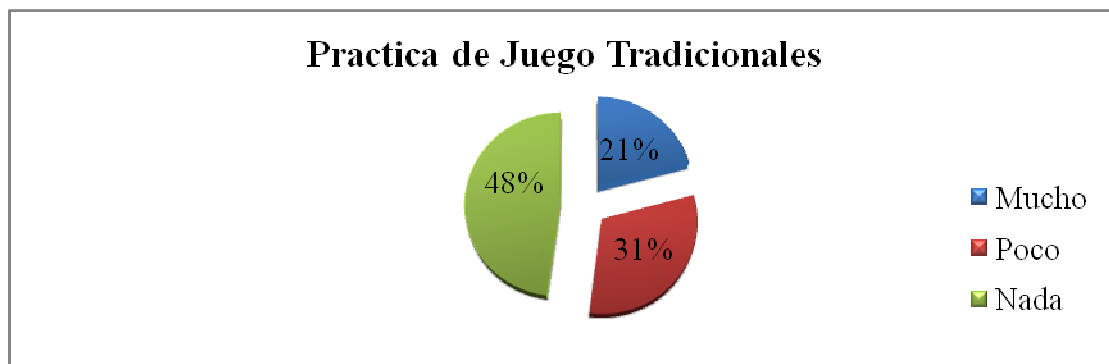
Tabla 13 Práctica de Juegos Tradicionales

RESPUESTA	F	F%
Mucho	10	21
Poco	15	31
Nada	23	48
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Gráfico 10 Práctica de Juegos Tradicionales



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Análisis:

Tomando en cuenta las encuestas realizadas, el 21% dice que la práctica mucho los juegos tradicionales ecuatoriano, un 31% dice que poco, el 48% dice que es no pone en práctica ningún clase de este tipo de juegos

Interpretación:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, Se tiene que insistir que los niños practiquen este tipo de actividad ya que les ayudara diariamente en sus actividades cotidianas.

PREGUNTA # 3

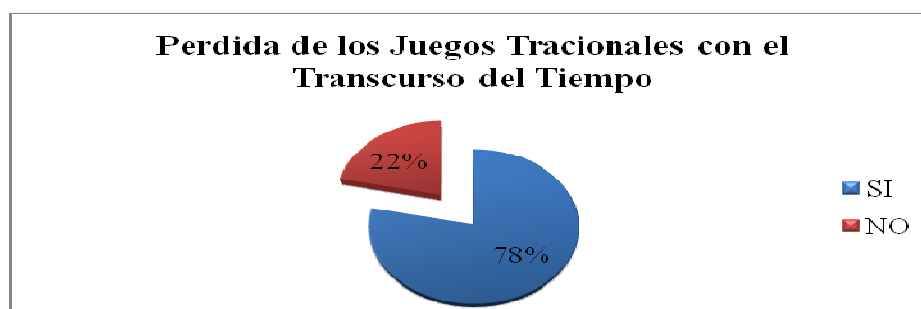
¿Cree Usted Que Los Juegos Tradicionales Ecuatorianos Han Desaparecido Con El Transcurso Del Tiempo?

Tabla 14: Pérdida de los Juegos Tradicionales

RESPUESTA	F	F%
SI	47	78
NO	13	22
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi
Fuente: Encuesta

Gráfico 11: Pérdida de los Juegos Tradicionales



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi
Fuente: Encuesta

Análisis:

En relación a la información obtenida con la encuesta, un 78% dice que si se han perdido los juegos tradicionales con el transcurso del tiempo, y un 22% da a conocer que no se han perdido que se los mantiene.

Interpretación:

Se puede notar claramente con la información de los porcentajes, que la mayor parte de los estudiantes no conoce de estos juegos ya que se han perdido es recomendable que desde niños conozcan nuestras tradiciones y costumbres.

PREGUNTA # 4

¿Ponga Una X En Los Juegos Tradiciones Que Usted Conoce?

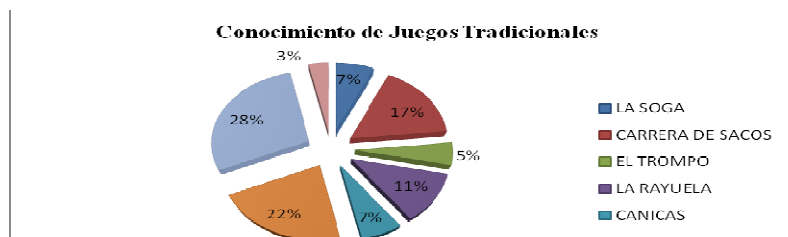
Tabla 15 Conocimiento de los Juegos Tradicionales

RESPUESTA	F	F%
La Soga	4	7
Carrera de Sacos	10	17
El Trompo	3	5
La Rayuela	7	12
Canicas	4	7
Las cogidas	13	22
El Gato y el Ratón	17	28
Los encantados	2	3
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Gráfico 12: Conocimiento de los Juegos Tradicionales



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Análisis:

Con los datos obtenidos, el 7% dice que conoce juegos tradicionales como la soga, el 17% la carrera de sacos, el 5% el trompo, 12% la rayuela, un 7% canicas, 22% las cogidas, 28% el gato y el ratón y un 3% los encantados.

Interpretación:

En relación al análisis anterior, muchos de los niños no conocen los juegos tradicionales en su totalidad es allí en donde se debe poner en práctica estos juegos que son de gran ayuda para que estos se desarrollen de manera más sana

PREGUNTA # 5

¿Conoce usted si se realizan proyectos para rescatar los juegos tradicionales?

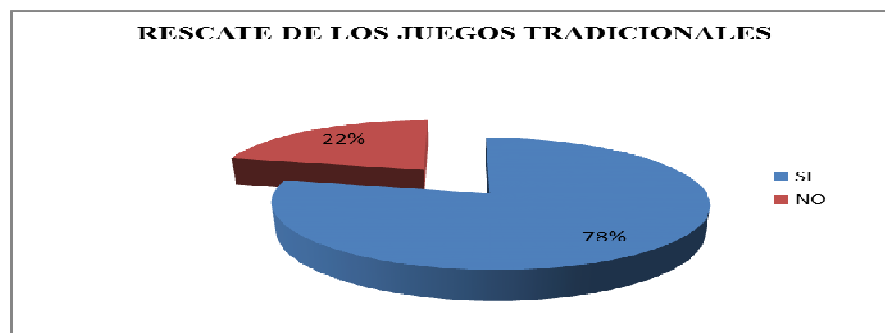
Tabla 16: Rescate de los juegos Tradicionales

RESPUESTA	F	F%
SI	47	78
NO	13	22
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Gráfico 13: Rescate de los Juegos Tradicionales



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Análisis:

En relación a la información obtenida con la encuesta, un 78% dice que si se han perdido los juegos tradicionales con el transcurso del tiempo, y un 22% da a conocer que no se han perdido que se los mantiene.

Interpretación:

Se puede notar claramente con la información de los porcentajes, que la mayor parte de los estudiantes no conoce de estos juegos ya que se han perdido es recomendable que desde niños conozcan nuestras tradiciones y costumbres.

PREGUNTA # 6

¿Le gusta la actividad física?

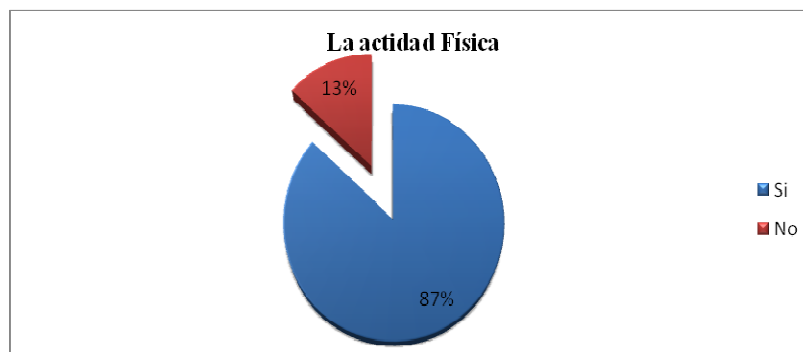
Tabla 17: La Actividad Física

RESPUESTA	F	F%
SI	52	87
NO	8	13
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Gráfico 14: La Actividad Física



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Análisis: Según la información anterior, un 87% dice que le gusta la actividad física mientras que a un 13% exclama que no es de su gusto.

Interpretación:

Podemos establecer con el análisis realizado anteriormente que la actividad física está acorde en la práctica deportiva, para lo cual se debe incentivar y así reflejar la situación real de la institución.

PREGUNTA # 7

¿Su maestro evalúa sus habilidades y destrezas?

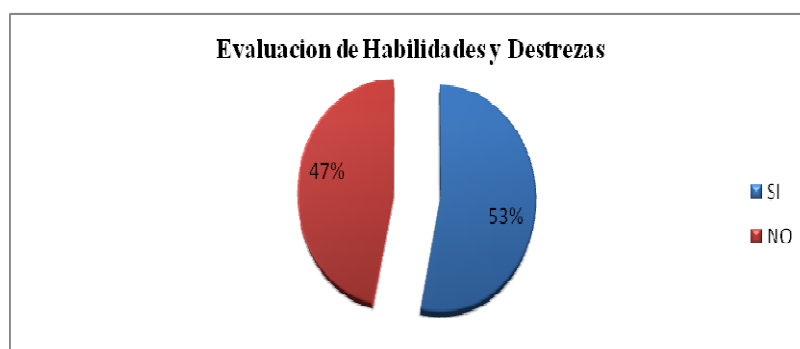
Tabla 18: Evaluación de las Habilidades y Destrezas

RESPUESTA	F	F%
Si	32	53
No	28	47
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Gráfico 15: Evaluación de las Habilidades y Destrezas



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según la información anterior, un 53% nos dice que su maestro si evalúa cada una de sus habilidades y destrezas, un 47% nos dice que no evalúa sus habilidades y destrezas.

Interpretación:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, es necesario que las habilidades y destrezas sean calificadas y tomadas a consideración en la calificación que los alumnos obtienen en sus clases diarias.

PREGUNTA # 8

¿Usted se esfuerza lo necesario para su desarrollo de sus habilidades y destrezas?

Tabla 19: Desarrollo de la Habilidades y Destrezas

RESPUESTA	F	F%
SI	55	92
NO	5	8
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Gráfico 16: Desarrollo de Habilidades y Destrezas



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Análisis:

Como se puede notar en los datos obtenidos, un 92% nos establece que si se esfuerza lo suficiente para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, un 8% establece que no se esfuerza o suficiente.

Interpretación:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, los niños no se esfuerzan lo suficiente es decir que se debe implementar distracciones para que estos pongan un mayor interés en el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

PREGUNTA # 9

¿Cree usted que sus habilidades y destrezas mejoraran con la práctica de juegos tradicionales ecuatorianos?

Tabla 20: Las Habilidades y Destrezas Mejoran con la Práctica de los Juegos Tradicionales

RESPUESTA	F	F%
SI	55	93
NO	5	7
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Gráfico 17: Las Habilidades y Destrezas con la práctica de Juegos tradicionales



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según la información anterior, el 93% de los estudiantes nos dicen que sus habilidades mejorarían de manera muy notable con la práctica de los juegos tradicionales, un 7% nos da como repuesta que no.

Interpretación:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, es muy importante que los juegos tradicionales sean practicados de la manera más rápida en la institución y así lograr que los niños disfruten más sus actividades

PREGUNTA # 10

¿Cree usted que sus habilidades y destrezas son adecuadas para su desarrollo Físico Motor?

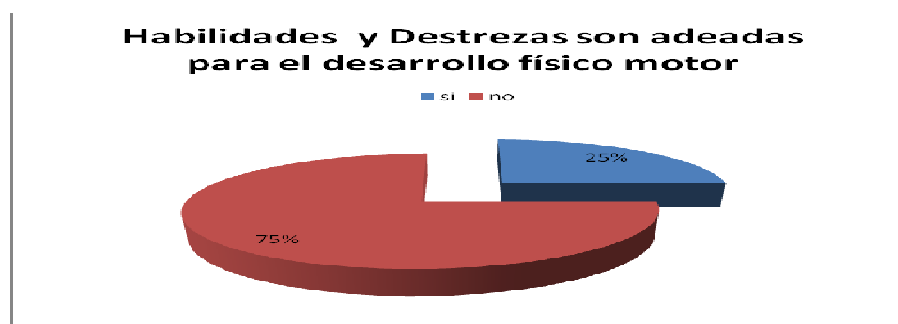
Tabla 21: Las Habilidades y Destrezas adecuadas para el desarrollo físico motor

RESPUESTA	F	F%
SI	15	25
NO	45	75
Total	60	100

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Gráfico 18: Las Habilidades y Destrezas adecuadas para el desarrollo físico



Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según la información anterior, el 25% de los estudiantes nos dicen que sus habilidades y destrezas son adecuadas para su desarrollo físico, y un 75% nos da como respuesta que no es adecuado para su desarrollo

Interpretación:

Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, es adecuado mejorar las prácticas de los deportes y juegos para que estos puedan desarrollarse de una manera más adecuada su desarrollo físico lo que ayudara a que su vida cotidiana sea llevada de forma saludable y este acorde a la edad de cada estudiante.

4.3 Verificación de la Hipótesis

En la presente investigación se aplica el chi-cuadrado para la comprobación de la Hipótesis, que es una prueba no probabilística, relacionando las variables dependiente e independiente, en la presente investigación se utiliza una población de 60 estudiantes de la Unidad Educativa CERIT que forman parte del problema

Planteamiento de la Hipótesis

Los Juegos Tradicionales Y Su Incidencia En Las Habilidades Y Destrezas De Los Estudiantes Del Tercero Y Cuarto Grado De Educación Básica Del Centro Educativo Reforma Integral CERIT

4.3.1 Planteamiento de la hipótesis nula y alterna

Ho: Los juegos tradicionales no inciden en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del CERIT de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

$$\mathbf{Ho: O - E = 0 \quad O = E}$$

Hi: Los juegos tradicionales si inciden en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del CERIT de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

$$\mathbf{Hi: O - E \neq 0 \quad O \neq E}$$

4.3.2 Nivel de significación y los grados de libertad

Simbología:

α = Nivel de significación

gl = Grados de libertad

nf= Número de filas

nc= Número de columnas

χ^2_{α} = CHI Cuadrado tabulado a un nivel de significancia

Datos

$\alpha = 5\% \longrightarrow \alpha = 0,05$

nf =4

nc =2

Fórmula para el cálculo de los grados de libertad

gl= (nf-1) (nv-1)

gl= (4-1) (2-1)

gl= 3*1

gl= 3 $\rightarrow \chi^2_{0,05} = 7,8$

4.3.3 Estadístico de Prueba

Formula:

Formula:

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

$$Fe = \frac{(TC)(TF)}{TM}$$

Simbología:

χ^2_c = Chi Cuadrado calculado

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

Fe = Frecuencia Esperada

TF = Total Filas

TC = Total Columnas

TM = Total Muestra

4.3.4 Cálculo del CHI cuadrado

Tabla 22: FRECUENCIAS OBSERVADAS

Preguntas	Opciones		
	SI	NO	TOTAL
¿Conoce Usted sobre los juegos tradicionales?	20	40	60
¿Cree usted que los juegos tradicionales ecuatorianos han ido desapareciendo con el transcurso del tiempo?	13	47	60
¿Su maestro evalúa sus habilidades y destrezas?	28	32	60
¿Cree usted que sus habilidades y destrezas son adecuadas para su desarrollo Físico Motor?	15	45	60
Total	76	164	240

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Investigación 2013

Tabla 23: FRECUENCIAS ESPERADAS

Preguntas	Opciones		
	SI	NO	TOTAL
¿Conoce Usted sobre los juegos tradicionales?	19	41	60
¿Cree usted que los juegos tradicionales ecuatorianos han ido desapareciendo con el transcurso del tiempo?	19	41	60
¿Su maestro evalúa sus habilidades y destrezas?	19	41	60
¿Cree usted que sus habilidades y destrezas son adecuadas para su desarrollo?	19	41	60
Total	76	164	240

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Investigación 2013

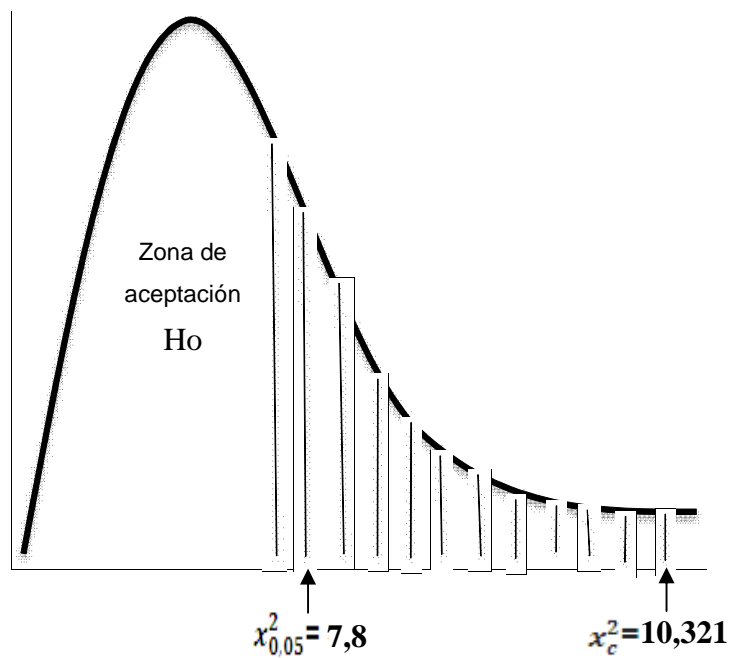
Tabla 24: TABLA DE CONTINGENCIA

O	E	(O - E)	(O - E) ²	$\sum(O - E)^2 / E$
20	19	1	1	0,053
40	41	-1	1	0,024
13	19	-6	36	1,895
47	41	6	36	0,878
28	19	9	81	4,263
32	41	-9	81	1,976
15	19	-4	16	0,842
45	41	4	16	0,390
240	240			X²c = 10,321

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Investigación 2013

Gráfico 19: Comprobación de la Hipótesis



4.3.5 Regla de decisión

$Si x_c^2 \geq x_{0,05}^2$	Se rechaza la Hipótesis Nula H_0 , y se acepta la hipótesis alterna
$10,321 \geq 7,8$	Se cumple con la condición, por consiguiente se acepta la Hipótesis Alterna y se rechaza la Nula H_0

4.3.6 Conclusión:

Después del análisis realizado se pudo establecer que se rechaza el **H_0** y se acepta la **H_i** la cual se refiere a Los juegos tradicionales si inciden en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica del CERIT de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

CAPÍTULO 5

5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.1 Conclusiones

- Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet.
- Se ha perdido el impacto en la aplicación de los juegos tradicionales permitiendo así que el estudiante no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera optima.
- Se determina que los estudiantes sí tienen conocimiento de algún juego tradicional por lo que está interesado en practicar el desarrollo de los mismos para ver la importancia y el entretenimiento que tiene cada uno de ellos.
- Las habilidades y destrezas que los niños deben desarrollar no están aplicadas en las actividades recreativas debido a que les dan más importancia a otras disciplinas, tales como futbol y básquet, esto lleva a que los estudiantes no practiquen los juegos tradicionales y no desarrollen adecuadamente sus habilidades y destrezas.
- En la Unidad Educativa no se ha realizado diferentes métodos de enseñanza-aprendizaje de los juegos tradicionales, que permitan el desarrollo de las

habilidades y destrezas de los estudiantes por lo cual estos juegos no son muy impartidos y muy poco practicado en la Unidad Educativa.

5.1.2 Recomendaciones

- La aplicación de los juegos tradicionales, permitirá que estas costumbres y tradiciones no se pierdan y lo más importante que se transmitan de generación en generación para un mejor desarrollo de los niños y ante lo cual se plantea la posibilidad de organizar eventos dentro de la institución, como mañanas deportivas los días viernes de cada fin de mes.
- Para crear mayor impacto en la Unidad se debe practicar con los estudiantes los juegos tradicionales frecuentemente con todas las variaciones existentes para mejorar las habilidades y destrezas y la coordinación de movimientos que necesitan y les hacen falta a los estudiantes para su desarrollo motriz.
- Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, nos dice que si tiene conocimiento de los juegos tradicionales expresando que si es de vital importancia cuidar de que estas costumbres y tradiciones tan propias de nuestra tierra y practicarlas para que no desaparezcan.
- Advertir a las autoridades de la Unidad Educativa que se influya dentro de los planes de clase la aplicación de los juegos tradicionales por los docentes de Cultura Física ya que esto brindará un apoyo muy importante en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes y pongan más énfasis en sus clases de Cultura Física.
- Elaborar un folleto en la Unidad Educativa para fomentar el excelente desarrollo físico motor en los estudiantes que permita provocar la recuperación de las costumbres de nuestra tierra mediante la práctica de los juegos tradicionales.

CAPITULO 6

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

TEMA: “Proponer la elaboración de un folleto para promover los juegos tradicionales en el Centro Educativo Reforma Integral CERIT”

AUTOR: Torres Chancusi Segundo Gabino

TUTORA: Ing. Mg. Marcia Eulalia Vásquez Freire

FECHA: Octubre 2012 Marzo 2013

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

- En la Unidad Educativa no se ha realizado diferentes métodos de enseñanza-aprendizaje de los juegos tradicionales, que permitan el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes por lo cual estos juegos no son muy impartidos y muy poco practicado en la Unidad Educativa.
- Elaborar un folleto en la Unidad Educativa para fomentar el excelente desarrollo físico motor en los estudiantes que permita provocar la recuperación de las costumbres de nuestra tierra mediante la práctica de los juegos tradicionales.

6.3 JUSTIFICACIÓN

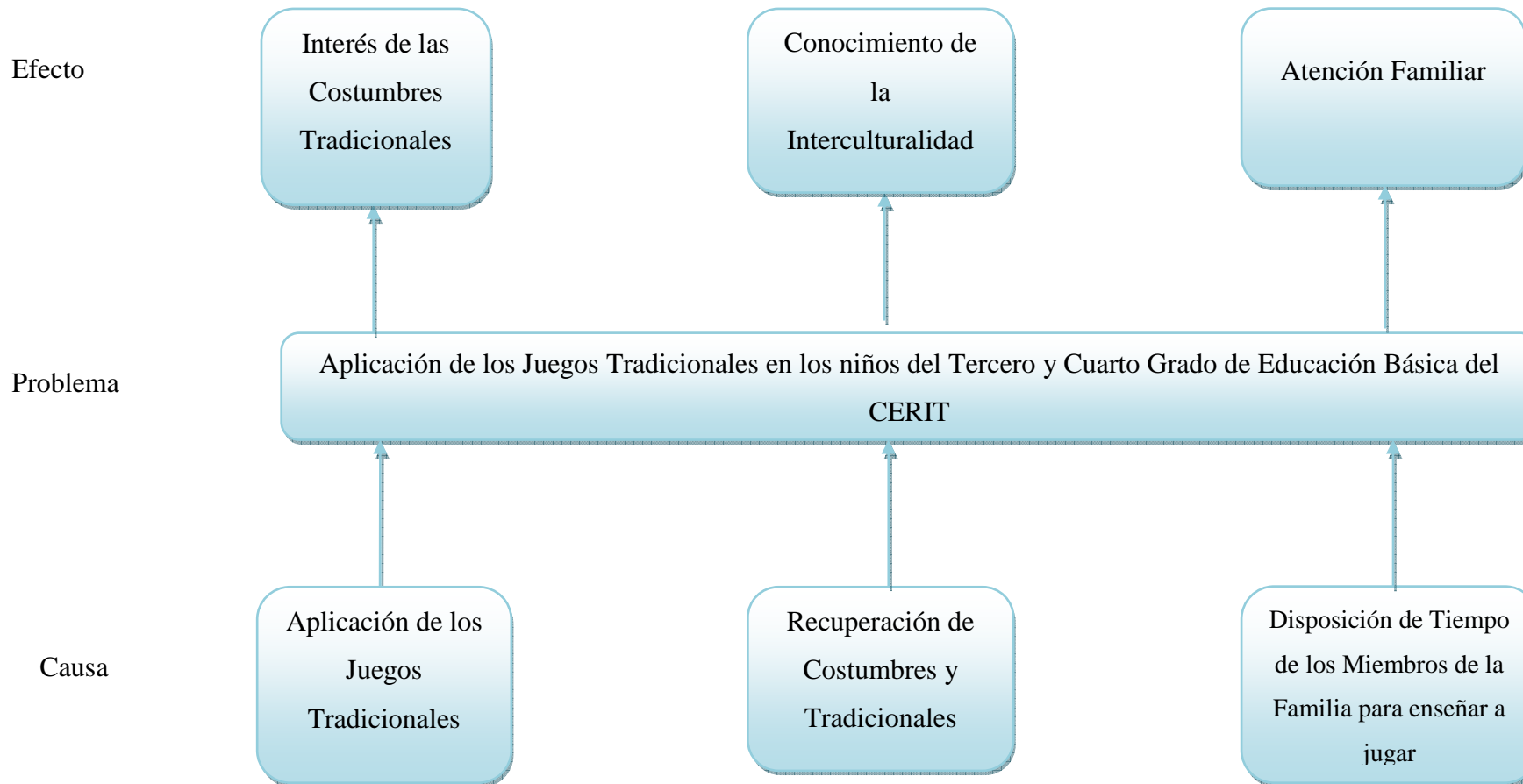
Es **importante** elaborar un folleto pues mediante ello voy aportar con nuevas ideas para la enseñanza-aprendizaje, dar nuevos criterios y comentarios para el mejoramiento de las habilidades y destrezas en los estudiantes de la Unidad Educativa, el **interés** es que los estudiantes sean participativos y recreativos en clase y así obtener un rendimiento físico motor adecuado en cada uno de los estudiantes.

Los **beneficiarios** serán los estudiantes, los profesores y la Unidad porque podrá servir para realizar un cambio dentro de la Unidad para el bienestar de los estudiantes y de la Unidad Educativa, con esto se reconocería y a la vez se cumpliría las costumbres y tradiciones de nuestra tierra, la **utilidad** que se le dará a este folleto es fundamental importancia para facilitar la información a todos los estudiantes de la Unidad Educativa.

La **originalidad** de este folleto está basado en lo que realicé como investigador según la necesidad de la Unidad Educativa, que brindará información nueva y facilitará la práctica y enseñanza de los juegos tradicionales en los estudiantes, es **factible** porque cuento con el apoyo total de las autoridades y estudiantes de la Unidad Educativa.

6.4 ÁRBOL DE OBJETIVOS

Gráfico 20: Árbol de Objetivos
Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi



6.5 OBJETIVOS

6.5.1 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

Crear la elaboración de un folleto para la aplicación de los Juegos Tradicionales en el Centro Educativo Reforma Integral “CERIT”

6.5.2 OBJETIVO ESPECIFICO DE LA PROPUESTA

- Mostrar técnicas a través de una demostración práctica respecto a los juegos tradicionales.
- Sugerir un concurso que permita recuperar las costumbres del desarrollo de los Juegos Tradicionales.
- Proponer un evento de integración familiar para fortalecer los valores de la Familia.

6.6 Matriz de involucrados

Tabla 25: Matriz de Involucrados

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

GRUPOS	INTERÉS	PROBLEMAS	RECURSOS	MANDATOS
Honorable Concejo Autoridades	Incremento de la población estudiantil de la Unidad Educativa	No integración de la unidad educativa	Infraestructura Presupuesto Recurso Humano	Constitución Ley Orgánica de Educación Secundaria

Docentes Padres de familia Estudiantes Sociedad	Prestigio y trascendencia del Establecimiento Educativo	Falta de comunicación e integración	Recurso Humano Aporte Económico	Constitución
Administrativos Empleados	Empleo permanente	Falta de comunicación e integración	Recurso Humano	Mandato 8

6.7 LÍNEA BASE

VARIABLE EXTERNA

Ubicación Geográfica.-

Se ubica al sur este de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi, específicamente en el barrio El Loreto y es limitado por los siguientes barrios:

Al Norte.- Barrio San Agustín

Al Sur.- Barrio Las Bethlemitas

Al Este.- Barrio La Laguna

Al Oeste.- Barrio Rumipamba de las Rosas

Demográfica- Cultural.-

Cantón Latacunga

Parroquia La Matriz

Habitantes 63842

En la ciudad de Latacunga, en su mayoría sus habitantes practica la religión católica, es así que se utiliza el español como idioma principal, las celebraciones religiosas son reconocidas a nivel nacional e internacional ya que son ancestrales y de carácter extremadamente religioso, a pesar de que en los últimos años han cambiado mucho su organización y sus actividades siempre están teniendo una parte muy importante en la identidad cultural de Latacunga, llegando hacer así patrimonio cultural de la Humanidad.

Legal Política.-

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

Económica.-

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

El cantón Latacunga se caracteriza por su gente comerciante y emprendedora. En especial en el sector florícola y en el comercio de ganado que en su mayoría son las principales actividades comerciales que nos producen mayores ingresos a la ciudad así como también la comida típica sin duda alguna atrae a los extranjeros quienes aportan invaluablemente a la economía de Latacunga

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

Percápita.-

La producción que hay alrededor, fabricas escuelas, colegios, liga cantonal, que se encuentra en el entorno del cantón

Tecnológica.-

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

VARIABLE INTERNA

Descripción o inventario del entorno a investigar

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

Jardín de Infantes	50
Escuelas	30
Colegios	40
Educación popular	05

Universidades 03

Casas de Salud.-

Centros de Salud 01

Hospital 02

Casas y Edificios.-

Predios Urbanos 32000

Predios Rurales 1500

Información obtenida del GAD Municipal de Latacunga-INEC

6.8 MATRIZ DE MARCO LÓGICO

CUADRO 1

RESUMEN NARRATIVO DE OBJETIVOS	INDICADORES VERIFICABLES OBJETIVAMENTE	FUENTES DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS DE SUSTENTABILIDAD
<p>Fin: Garantizar los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, a mantener, desarrollar y fortalecer libremente su identidad en el ámbito deportivo, recreativo y de sus prácticas deportivas ancestrales propias de la zona del Cantón Latacunga provincia de Cotopaxi.</p>	<p>Indicadores del fin: En febrero del 2013 conocer y practicar a 300 estudiantes de la unidad educativa, las costumbres, la identidad en el ámbito deportivo y recreativo y sus prácticas deportivas ancestrales</p>	<p>Medios del fin: Eventos deportivos y recreativos ancestrales en las festividades cantonales</p>	<p>Supuestos del fin Apoyo del Gobierno, del Ministerio del Deporte, Ministerio de Cultura. Promover la Interculturalidad.</p>
<p>PROPÓSITO (OBJETIVO GENERAL) Crear la elaboración de un folleto para la aplicación de los Juegos Tradicionales en el Centro Educativo Reforma Integral “CERIT”</p>	<p>INDICADORES DEL PROPÓSITO: En junio del 2013 fomentar y transmitir a 60 miembros del Centro Educativo Reforma Integral “CERIT” las costumbres, la identidad en el ámbito deportivo y recreativo y sus prácticas deportivas ancestrales.</p>	<p>MEDIOS DEL PROPÓSITO: En la práctica de la Cultura Física en horas clase. Eventos deportivos culturales. Competencias internas y externas.</p>	<p>SUPUESTOS DEL PROPÓSITO: Desinterés de las Autoridades, Docentes y estudiantes. Recursos Oportunos</p>

RESUMEN NARRATIVO DE OBJETIVOS	INDICADORES VERIFICABLES OBJETIVAMENTE	FUENTES DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS DE SUSTENTABILIDAD
<p>Componentes/Productos (Resultados U Objetivos Específicos):</p> <p>1.-Mostrar técnicas a través de una demostración práctica respecto a los Juegos Tradicionales</p>	<p>Indicadores De Componentes:</p> <p>Diseño y construcción de información de un folleto.</p>	<p>Medios De Componentes:</p> <p>Diagnóstico de tesis Marco teórico Metodología FOTO ver ANEXO 4, 5.</p>	<p>Supuestos De Componentes</p> <p>Supuestos de componentes</p>
<p>2.-Sugerir un concurso que permita recuperar las costumbres del desarrollo de los juegos tradicionales</p>	<p>Organización del 100% de la información correspondiente a los juegos tradicionales</p>	<p>Marco teórico Metodología Afiche FOTO ver ANEXO 6,7,8</p>	<p>Incumplimiento de lo planificado</p>
<p>3.-Proponer un evento de integración familiar para fortalecer los valores de la familia</p>	<p>Junio 2013 La comunidad educativa conocerá el 100% de los juegos Tradicionales atreves del folleto</p>	<p>Folleto FOTO ver ANEXO 9</p>	<p>Existencia de recursos</p>

ACTIVIDADES	FECHA	PRESUPUESTO	MEDIOS DE ACTIVIDADES:	SUPUESTOS DE ACTIVIDADES:
COMPONENTE 1				
1 Levantamiento de información sobre el diseño del folleto.	Enero 2013	\$90	Marco Teórico de la Propuesta	Perdida de información
1.1 Clasificación de la información	Enero 2013	\$40	Marco Teórico de la Propuesta	Indiferencia de las Autoridades
1.2 Organización de la información	Enero 2013	\$85	Marco Teórico de la Propuesta	Presupuesto
1.3 Diseño del contenido	Enero 2013	\$200	Marco Teórico de la Propuesta	Indiferencia de los involucrados.
COMPONENTE 2				
Levantamiento de la información correspondiente a los juegos tradicionales		\$100	Tesis	Presupuesto
2.1 Compilación de Juegos tradicionales	Febrero 2013	\$40	Folleto	Presupuesto limitado.
Bolas (canicas)	Febrero 2013		Folleto	
Las Ishpingas	Febrero 2013		Folleto	
Las planchas	Febrero 2013		Folleto	

Los cocos	Febrero 2013		Folleto	Indiferencia de las Autoridades
Las escondidas	Febrero 2013		Folleto	
La rayuela	Febrero 2013		Folleto	
Los billusos	Febrero 2013		Folleto	
El florón	Febrero 2013		Folleto	
Las ollitas	Febrero 2013		Folleto	Desinterés de los estudiantes
El gato y el ratón	Febrero 2013			
COMPONENTE 3				
3.1 Plan de difusión y socialización	Abril 2013	\$85	Agenda de actividades	Presupuesto
3.2 Participación de los estudiantes.	Abril 2013	\$25	Listado de recibidos	Indiferencia de las Autoridades
3.3 Redactar información al folleto	Abril 2013	\$90	Agenda de actividades	
3.4 Desarrollo de los juegos tradicionales	Abril 2013	\$65	Listado de los asistes	
3.5 Agenda de actividades	Abril 2013	\$15		
3.6 Brake	Abril 2013	\$100		
		Total: \$935		

ESTRATEGIAS DE MONITOREO:

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

Subactividad 2.1.2														
.....														
Actividad 2.2														
Subactividad 2.2.1														
Subactividad 2.2.2														
.....														
.....														
.....														
TOTAL														
HORARIO DE ACTIVIDADES PROPUESTO				HORARIO DE ACTIVIDADES EJECUTADO				HORARIO DE ACTIVIDADES FINALES						
DIAS:		HORAS:		DIAS:		HORAS:		DIAS:			HORAS:			
F: _____				F: _____				F: _____						
(TÍTULO. NOMBRE) TUTOR DEL PROYECTO				(TÍTULO. NOMBRE) REPRESENTANTE LEGAL. ENTIDAD BENEFICIARIA				(TÍTULO. NOMBRE) COORDINADOR DE SEMINARIOS DE GRADO FCHE.						

EVALUACIÓN DE RESULTADOS:

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

6.9 MARCO TEÓRICO DE LA PROPUESTA

6.9.1 Folleto

LOS JUEGOS TRADICIONALES

DIVIERTETE Y APRENDE JUGANDO

AUTOR:

GABINO TORRES CH



- **PRESENTACION**
- **OBJETIVOS**
- **METODOLOGIA**

PRESENTACIÓN

Este folleto, es muy importante para la recuperación de los juegos tradicionales, de saber que beneficios nos trae la aplicación de los juegos tradicionales para la vida, el trabajo, y fortalecer las habilidades y destrezas en la Unidad Educativa.

La creadora de VEN DIVIERTETE Y APRENDE JUGANDO "Tía Moni" es quien anima al juego, al aprendizaje para el dialogo de generación en generación para que estas costumbres, tradiciones de nuestra tierra que nos vio nacer, nos vio crecer, no se vayan desapareciendo con el transcurrir de los años.

Finalmente, el juego es el modo más original para aprender y mediante él se fortalecerán aspectos como la socialización. El auto estima, la libre expresión, el orgullo por el que se Es y se hace, y con el sentido de todas las personas tenemos el mismo valor y ambiente democrático educativo.

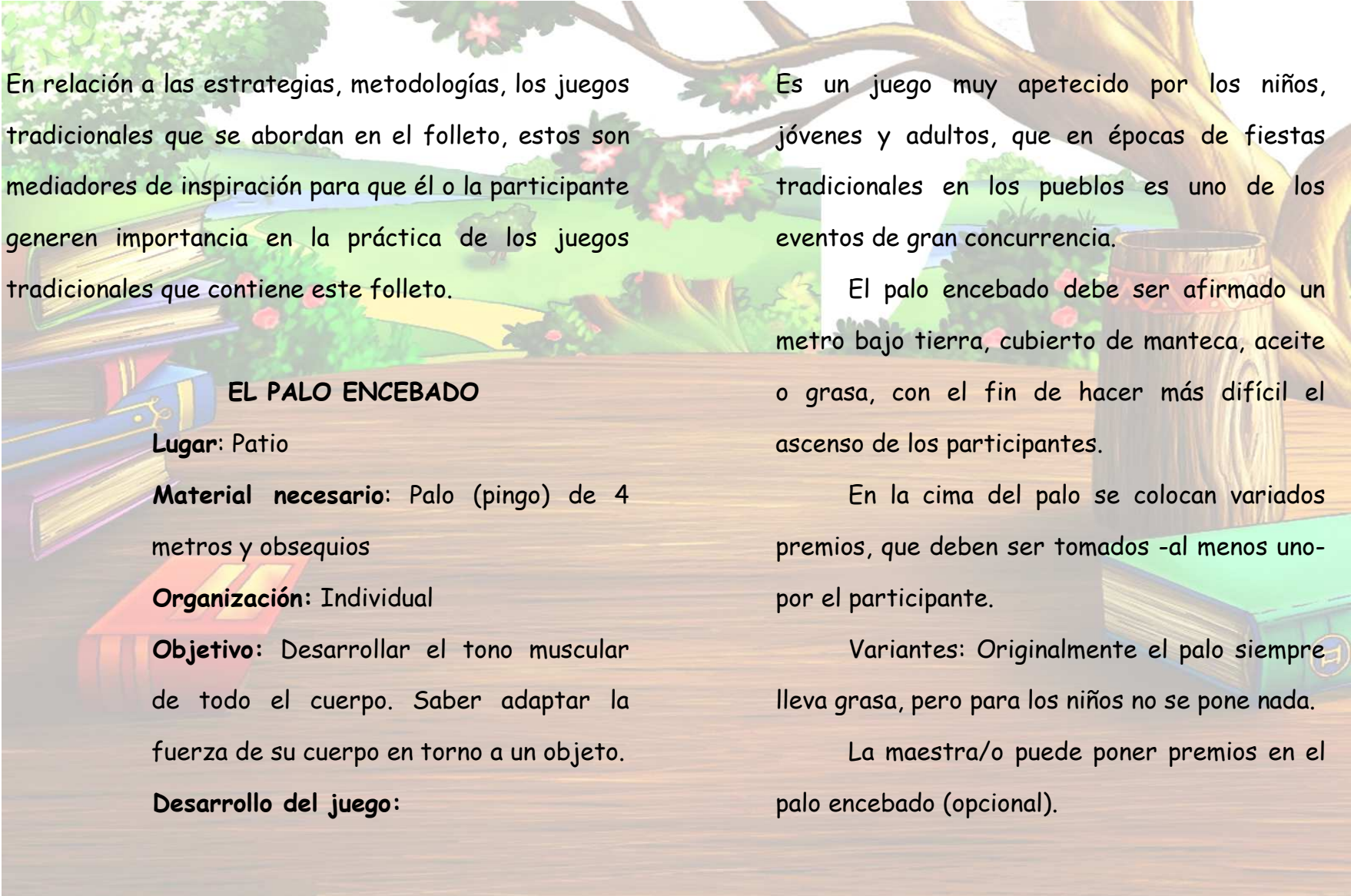
OBJETIVOS

- Profundizar en una alternativa pedagógica sobre el juego libre y sobre las transferencias del juego al deporte.
- Intercambiar experiencias.
- Desarrollar actividades INTERCULTURALES
- Diseñar nuevas modalidades coeducativas "lúdico recreativas"
- Conocer juegos y prácticas deportivas tradicionales que faciliten la ausencia y superación de ideas sexistas preconcebidas
- Mejorar las habilidades y destrezas con la aplicación de los juegos tradicionales.

METODOLOGÍA

La metodología es participativa e implica ejercicios y práctica de cada uno de los juegos tradicionales con los estudiantes, compañeros y amigos.

La metodología también es analítica, reflexiva y propositiva para la acción ya que los y las participantes, a partir de experiencias concretas, abordarán la importancia de la práctica de los juegos tradicionales que aplicarán observaciones a su realidad local particular y expondrán conocimientos-conclusiones reflexivos como modos cognitivos significativos para su formación.



En relación a las estrategias, metodologías, los juegos tradicionales que se abordan en el folleto, estos son mediadores de inspiración para que él o la participante generen importancia en la práctica de los juegos tradicionales que contiene este folleto.

EL PALO ENCEBADO

Lugar: Patio

Material necesario: Palo (pingo) de 4 metros y obsequios

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar el tono muscular de todo el cuerpo. Saber adaptar la fuerza de su cuerpo en torno a un objeto.

Desarrollo del juego:

Es un juego muy apetecido por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos es uno de los eventos de gran concurrencia.

El palo encebado debe ser afirmado un metro bajo tierra, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes.

En la cima del palo se colocan variados premios, que deben ser tomados -al menos uno- por el participante.

Variantes: Originalmente el palo siempre lleva grasa, pero para los niños no se pone nada.

La maestra/o puede poner premios en el palo encebado (opcional).



LAS OLLITAS

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Experimentar sensaciones diferentes, por medio del balanceo.

Desarrollo del juego

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrado sus manos entre las piernas.

A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina.

Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

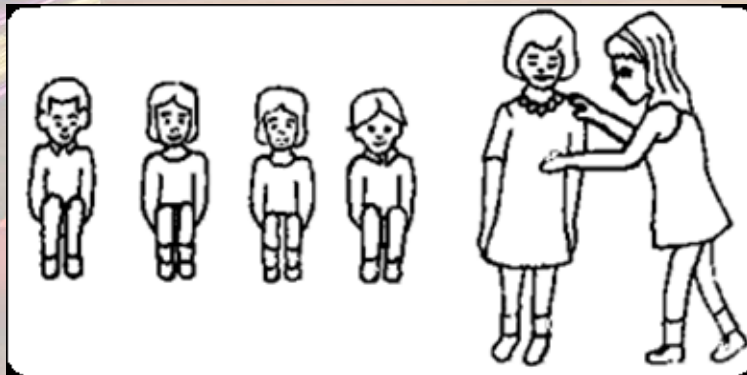
COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: Veinte Sucres

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

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

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



LA CEBOLLA

Lugar: Patio

Material necesario: una pilastra o poste de luz de luz

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Fortalecer el control tónico de las extremidades superiores.

Desarrollo del juego

Los participantes se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura.

El primero se asegura fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa.

La persona que queda libre será quien debe ir arrancando las cebollas una por una. La idea es no soltarse, ni permitir ser arrancada.

Variante: También pueden jugar de pie.



EL GATO Y EL RATON

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Desarrollar el control tónico en situaciones de suspenso en el juego.

Desarrollo del juego

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

Luego sigue este diálogo:

iRatón, ratón!

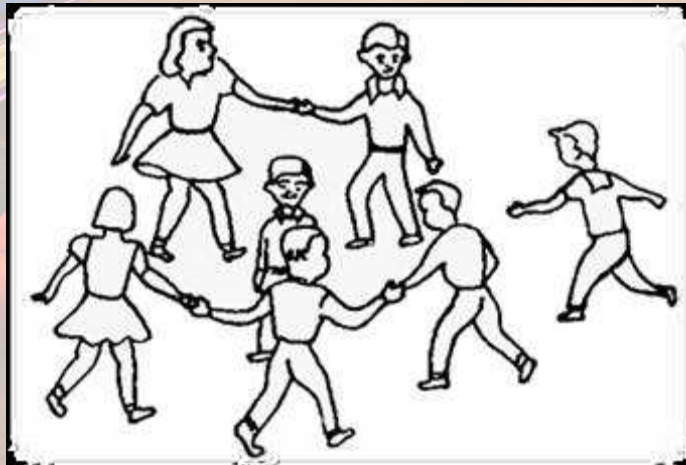
¿Qué quieres gato ladrón?

iComerte quiero!

iCómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".



PAN QUEMADO

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Adaptar una postura adecuada en circunstancias de inestabilidad en el espacio.

Desarrollo del juego

El grupo debe elegir al niño o niña que comenzara el juego. Este esconde un pañuelo torcido y anudado que servirá para azotar. En secreto lo conocen todos a excepción de uno que se encontrará alejado del grupo y que tendrá la función de adivinador. Este niño adivinador es llamado por el grupo y empezará a

buscar el látigo de tela tan pronto como es interrogado:

¿En dónde está el pan quemado?

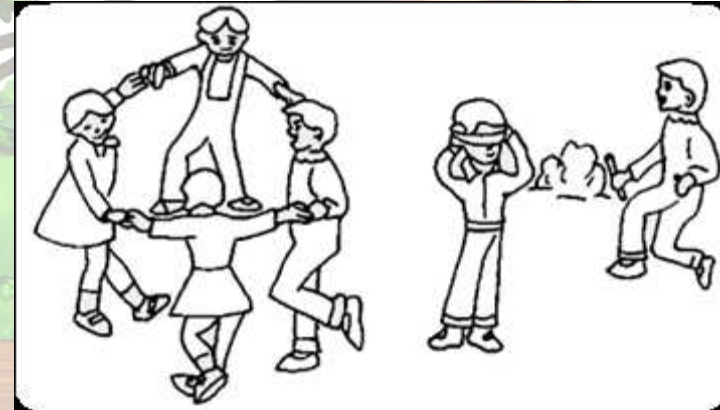
Cuando está lejos del pañuelo anudado los demás dicen: ¡Frío, frío, frío!...

Cuando está cerca del pañuelo anudado el grupo dice: ¡Caliente, caliente, caliente!...

Cuando el niño adivinador a encontrado el pañuelo anudado, el grupo dice:

¡Quemado, quemado, quemado!...

Y el niño con el pañuelo anudado perseguirá a sus compañeros y al primero que le castigue con el látigo (pañuelo anudado) será quien lo reemplace, comenzando el juego nuevamente.



LAS COCINADITAS

Lugar: Aula

Material necesario: Ollitas, platos, comida

Organización: Grupo grande

Objetivo: Desarrollar los órganos de los sentidos que intervienen en el juego como el gusto, el tacto, el olfato, la vista, el oído.

Desarrollo del juego

Se disponen las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando.

Se simula que se cocina todo tipo de alimentos. Por lo general, se recurre a las migas de pan, galletas, o pedacitos de caramelos.

En ocasiones, cuando los padres les permiten tomar alimentos, cocinan arroz y de sirven con pedazos de plátanos.

Variante

En la escuela, la maestra puede solicitar a los padres que les envíen alimentos cocinados para luego de "cocinarlos" compartirlos en el recreo.



EL ELÁSTICO

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Potenciar la conciencia corporal en el juego.

Desarrollo del juego

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

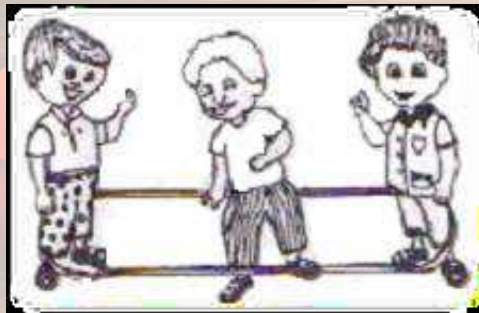
Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador.

Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida

Variante

Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la "mantequillita" para hacer resbalar el elástico en el suelo.



LA SOGA

Lugar: Patio

Material necesario: Soga

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Asumir distintos calificativos con alegría mientras todo el cuerpo interviene en el juego.

Desarrollo del juego

Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la

pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la sogá.

Variante: También se puede saltar al ritmo de "osito, osito, date la vuelta, osito osito mira al cielito, osito osito tómate el calzado, osito osito salta en un pie" y deben hacer lo que la canción dice mientras saltan. El que topa la sogá pierde y pasa a batir la sogá.



LA RAYUELA

Lugar: Patio

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

Organización: Individual

Objetivo: Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela.

Desarrollo del juego

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

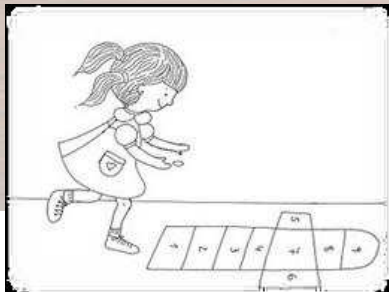
Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Variante

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.



LAS COMETAS

Lugar: Espacio abierto

Material necesario: Papel cometa, sigses o carrizo, piola, tira de tela, tijera y goma

Organización: Individual

Objetivo: Movilizar a la cometa en espacios abiertos para reconocer la direccionalidad que puede tomar.

Desarrollo del juego:

Los niños se esmeran en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado es 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.

Antes 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.

Luego de terminar con la elaboración de la cometa se proceda a hacerla volar lo más alto que se pueda y cuando haya un buen viento.

Variante: Se puede organizar el concurso de la cometa que más alto vuele.



BAILE DEL TOMATE

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Tomates, grabadora y Cd de música

Organización: Por parejas

Objetivo: Saber concentrarse en una parte del cuerpo, en este caso la cabeza,

para realizar alguna actividad específica como el baile.

Desarrollo del juego

Se organiza al grupo en parejas.

Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música.

Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben tocar al tomate.

Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

Variante

También se puede variar el baile con la naranja.



LAS ESCONDIDAS

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Explorar lugares desconocidos y adoptar posturas de acuerdo al espacio.

Desarrollo del juego

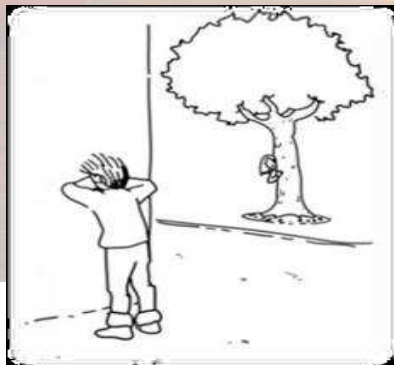
Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.

El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.

Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.



ZAPATITO COCHINITO

Lugar: Patio o aula

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Interiorizar la ubicación del pie derecho y el pie izquierdo.

Desarrollo del juego

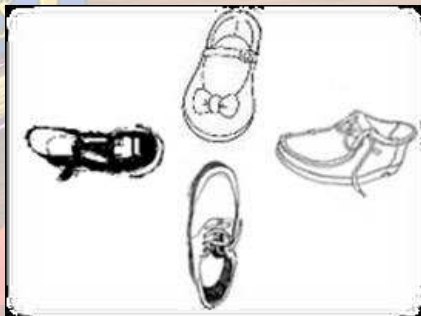
Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:

Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú

El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la

ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.

Variante: Este juego también pueden utilizar los niños para sortear otro juego que vendrá, así podrán elegir al líder o jefe de lo que vendrá.



LOS ENSACADOS

Lugar: Patio

Material necesario: costales

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

Desarrollo del juego

Este juego no puede faltar en el día de la familia organizado por la escuela, o en los concursos del barrio, y en especial en un día de sol.

La maestra/o dirige el juego.

Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.

Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Variante: Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana.



BAILE DE LA ESCOBA

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Escoba, grabadora, cds de música

Organización: En pareja

Objetivo: Estimular la motricidad gruesa con música.

Desarrollo del juego

Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón,

El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.

Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba deben dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.



LAS COGIDAS

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Potenciar el control motor.

Desarrollo del juego

Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos.

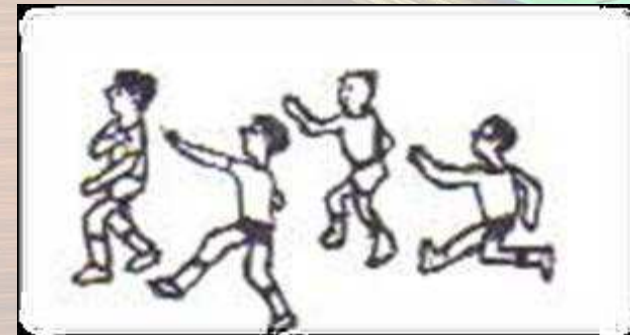
Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros.

El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.

El juego continuará mientras dure el interés de los niños.

Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego.

Variante: Cuando el grupo es pequeño, se puede elegir a una sola persona para que coja a los participantes del juego.



LAS BOLAS

Lugar: Patio

Material necesario: Bolas o canicas

Organización: Individual

Objetivo: Estimular los movimientos finos de los dedos.

Desarrollo del juego

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

LA BOMBA: Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.

LOS PEPOS o TINGUE: Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

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



LOS TROMPOS

Lugar: Patio

Material necesario: Trompo, piola

Organización: Individual

Objetivo: Potenciar la precisión de las extremidades superiores.

Desarrollo del juego

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.
2. Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto.

Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la

circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando.

Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.

3. 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 que no hace bailar el trompo y no ha topado el suelo, pondrá el trompo en el piso, remplazando al anterior.



ZUMBAMBICO

Lugar: Aula o patio

Material necesario: Hilo o piola, un botón grande

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar los movimientos manuales que requieren mayor grado de precisión.

Desarrollo del juego

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

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

Hay que hacerlo girar hasta que adquiriera elasticidad y movimientos.

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



LAS BANDERILLAS

Lugar: Aula y patio

Material necesario: Cartulinas de colores, alfileres de cabeza grande, palitos de madera

Organización: Individual

Objetivo: Utilizar actividades grafo plásticas como el cortado y el doblado para estimular la motricidad fina.

Desarrollo del juego

Las banderillas, en el pasado, eran elaboradas con carrizo, papel o lechero, este último es una planta de la cual se extrae una especie de goma y que tiene un espino, el mismo que se usaba como eje para que giren las banderillas.

Para elaborar una banderilla se realiza en una cartulina cuadrada cuatro cortes antes de llegar al centro desde las esquinas. Luego se doblan las cuatro puntas hasta el centro y las atravesamos con el alfiler. Se clava en el palito. Al correr el aire hará girar la banderilla.

Variantes: Se pueden hacer banderillas de varios tamaños y colores, así los niños tendrán más opciones de juego en la escuela o en su casa.



LOS ENCANTADOS

Lugar: Patio

Participantes: Ilimitados

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar sus destrezas y habilidades lúdicas mediante el desarrollo de este juego.

Desarrollo del Juego:

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.



"EL FLORÓN"

Lugar: Patio

Material necesario: Objeto pequeño

Organización: Individual

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

Desarrollo del juego

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



LA PERINOLA

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Perinola, objetos varios

Organización: Individual

Objetivo: Estimular la pinza digital.

Desarrollo del juego

La perinola es una especie de trompo, confeccionada con tagua o madera, la que se hace bailar con la mano, sobre una mesa o piso.

Se jugaba por lo general en horas de la noche con un gran número de personas en las casas y con gran asistencia de personas alrededor de las mesas. "Todo el mundo hablaba y gritaban mientras bailaba la perinola, otros vendían y

compraban las tortas, era un ir y venir de personas."

Varios niños bajo un orden determinado harán bailar la perinola; pueden apostar algo, por ejemplo, tapa coronas, botones, objetos varios, al tiempo que gira la perinola.

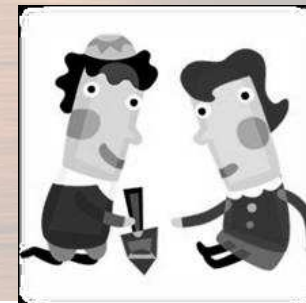
Los jugadores retiran los objetos, según marque la perinola.

D = Deje

T = Todo

S = Saque

P = Ponga



SAN BENDITO

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Estimular el tono muscular del niño, mediante situaciones de movilidad e inmovilidad en el juego.

Desarrollo del juego

Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Bendito y a otro de ellos para "diablito". San Bendito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a

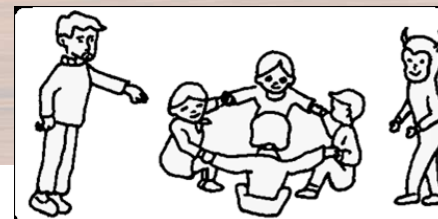
todos. El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.

Las preguntas las hace todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños:

¡San Bendito, San Bendito, me coge el diablito!

San Bendito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Bendito.



LA CARRETILLA

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Por parejas

Objetivo: Estimular un adecuado tono muscular en actividades que requieren coordinación con otra persona.

Desarrollo del juego

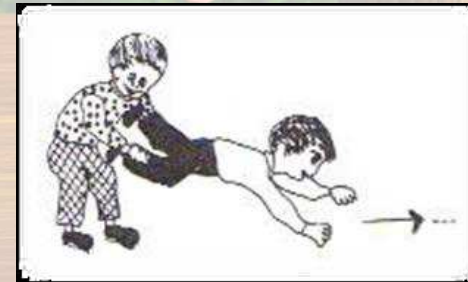
Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.

Variante: Al llegar a la marca preestablecida, los niños pueden regresar abrazados.



CAZADORES Y VENADOS

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

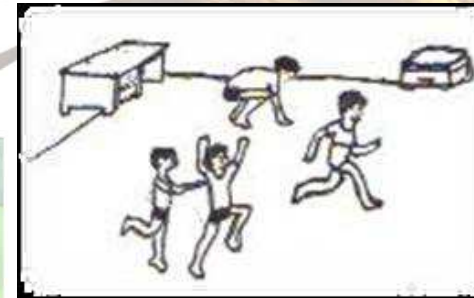
Objetivo: Experimentar posiciones que comuniquen algo a los demás.

Desarrollo del juego

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina cazadores, a los restantes, venados.

Los cazadores persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.

Se consideran ganadores los cazadores, cuando eliminan a todos los venados. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.



TRES PIERNAS

Lugar: Patio

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Objetivo: Interiorizar los segmentos corporales inferiores.

Desarrollo del juego

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.

Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un

poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.

A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida.

El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas.

Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

Variante

También se puede trazar un circuito en zigzag o en círculo para que se ponga a prueba su sincronización para competir.



"LA RUEDA"

Lugar: Patio

Material necesario: Neumáticos viejos, palo en forma de horcón

Organización: Individual

Objetivo: Tomar conciencia de la preferencia lateral (lado derecho o izquierdo) de las extremidades superiores.

Desarrollo del juego

Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizaba material de neumáticos viejos y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor.

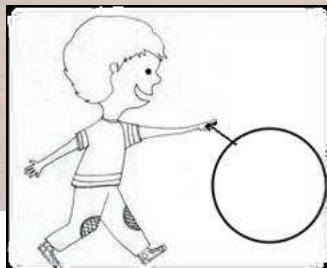
Se debe impulsar y debe ir rodando por las calles o en un lugar abierto.

Se puede utilizar con la mano o con un palo en forma de horcón en un extremo, esa es la parte que empuja a la rueda.

El juego consiste en hacerlo rodar sin que se caiga, si se encuentran en grupo de niños se puede realizar carreras, el niño que llegue primero a la meta, gana.

Variantes: Se puede decorar las ruedas con colores alrededor de la llanta (parte externa) pintándolas con varios colores para identificarlas.

Si no se encuentran neumáticos, se puede jugar con ulas.



"TORNEO DE CINTAS"

Lugar: Patio

Material necesario: Cintas de colores, argollas, lápiz

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar la coordinación viso motriz.

Desarrollo del juego

Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios. Las plazas, los espacios grandes, los parques eran por lo general los sitios escogidos para este

evento popular, dando cierta peculiaridad y un colorido especial.

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



LA CHAMIZA

Lugar: Patio

Material necesario: Cartones, pintura amarilla y naranja

Organización: Individual

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

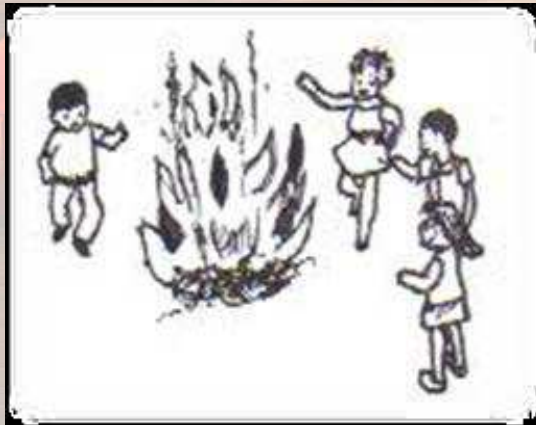
Desarrollo del juego

Esta actividad se realiza generalmente en vísperas de San Pedro (28 de junio), se acostumbra en ciertos lugares del país saltar la chamiza que consiste en una fogata de palos, paja, ramas secas.

Alrededor de la misma se reúne la familia, amigos y vecinos, y si tienen un Santo se improvisa un animado baile.

El juego consiste en prender una pequeña cantidad de chamiza para que los niños encolumnados, uno tras otro salten las llamas.

Variante: Para los niños se puede construir con cartones una chamiza de fantasía, por la que podrán saltar y bailar sin peligros, simulando las vísperas de una fiesta tradicional. Además es la oportunidad de tener una clase de las tradiciones de una fiesta popular ecuatoriana.



9.10 ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA

Tabla 26: Matriz Funcional de la Propuesta

CARGO	FUNCIONES
Investigador	Proponer la elaboración de un folleto para promover los juegos tradicionales
Tutor	Guiar el proceso de investigación hacia la aplicación del folleto
Consejo Directivo	Verificar si el folleto está acorde a los objetivos institucionales que desea obtener de la educación que se imparte.
Director	Apoyar que el folleto sea aplicado correctamente para que los niños cambien su rutina y conozcan sus costumbres propias de su tierra.
Área de Cultura Física	Administrar y Evaluar la aplicación de un folleto para promover los juegos tradicionales

Elaborado por: Segundo Gabino Torres Chancusi

Fuente: Investigación 2013

BIBLIOGRAFÍA

- CARRIÓN, Damaris. Identidad Cultural de Población del barrio Velasco Ibarra en el Cantón Machala. Tesis de Grado. Ecuador 2011

Esta Tesis Fue aplicada para extraer los conocimientos para el marco teórico en cuanto a la variable independiente los juegos populares.

- CORONA, María. Programa de Extensión y Difusión Cultural, Editorial Umbral. México 2007.

Este libro fue utilizado para conocer conceptos básicos para el marco teórico con relación a la cultura ya que es de suma importancia que se establezca en el tema de la investigación.

- DÍAZ Jordi. La enseñanza y aprendizaje de las Habilidades y Destrezas, Editorial INO Reproducciones, S.A. España 1999.

Este libro fue utilizado para conocer temas importantes en la tesis y así ampliar un poco el conocimiento para desarrollar correctamente el tema.

- DÍAZ, Pablo. Primero Bachillerato Educación Física. Editorial San Narciso. Ecuador 2012.

Texto utilizado como poner en práctica las diferentes maneras de enseñar la materia lo que nos ayuda a fundamentar el marco teórico en lo que se refiere a la actividad física.

- GARCÍA, FOGEDA. El Juego Pre deportivo en la Educación Física. Editorial Pila Teleña. Madrid 1987.

Este libro fue aplicado para el marco teórico en lo que se refiere a los juegos tradicionales y pre deportivos.

- GUTIERREZ, Melchor. Manual Sobre Valores de en la educación Física y el deporte. Editorial Paidós Ibérica S.A. Lima 2003

Libro manejado para conocer como fomentar valores de la educación física en el Centro educativo donde se realizó la tesis.

- LALANGUI, Carmita, Taller de Recreación Infantil. Editorial Visiones. Bogotá 2010.

Este libro fue utilizado para conocer cómo aplicar la recreación a través de los juegos en los niños para poder llevar de mejor manera el tema de la presente investigación.

- MORERA, María. Generación Tras Generación, Se Recobran Los Juegos Tradicionales. Editorial MH salud. Costa Rica 2008.

- Este texto fue utilizado para extraer el conocimiento de la variable de los juegos tradicionales ya si fundamentar el presente estudio.

- VICIANA, Jesús, Planificar en Educación Física, Editorial INDE, España 2002.

Texto aplicado a la variable dependiente en el marco teórico para las diferentes planificaciones de la Cultura Física

- SÁNCHEZ, José. Los Juegos Recreativos y Su Incidencia En La Integración Educativa Del Octavo Año De Educación Básica De La Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, De La Ciudad De Sangolqui, Cantón Rumiñahui, Provincia De Pichincha, Periodo Noviembre 2010 Marzo 2011. Tesis de Grado. Ambato 2011.

Esta tesis nos ayudó a encontrar aspectos importantes en los Antecedentes investigativos de mi tesis.

LINCOGRAFIA

- <http://www.calleb.cult.cu/index.php/pretextos/47-cultura-/398-rescate-de-los-juegos-tradicionales-en-actividades-fisicas-recreativas->
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Aculturaci%C3%B3n>
- http://www.derecho.usmp.edu.pe/itaest2011/marzo_2011/arte_cultura_02.htm
- http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales
- <http://www.efdeportes.com/efd170/juegos-predeportivos-para-atletismo.htm>
- <http://www.tiposde.org/cotidianos/574-tipos-de-recreacion/>
- <http://juegospredeportivos.blogspot.com/>
- <http://www.sld.cu/saludvida/adultomayor/temas.php?idv=5942>
- <http://repositorio.utmachala.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/1258/1/T-UTMACH-FCS-729.pdf>
- <http://www.monografias.com/trabajos88/que-es-recreacion/que-es-recreacion.shtml>
- http://tuxchi.iztacala.unam.mx/cuaed/comunitaria/unidad4/images/actividad_fisica.pdf

- www.efdeportes.com/efd149/que-entender-por-ciencias-de-la-cultura-fisica-y-el-deporte.htm
- <http://kokevoley6.blogspot.com/2008/12/diferencia-entre-habilidad-y-destreza.html>
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/Habilidades-y-Destrezas/2118135.html>
- <http://www.definicionabc.com/deporte/destreza.php>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Deporte>
- http://www.ecured.cu/index.php/Cultura_F%C3%ADsica
- <http://www.colexiosannarciso.com/departa/ef/EF1%C2%BA%20BACH%20tudo%201%C2%BA%20TRIMESTRE%2012-13.pdf>
- <http://www.monografias.com/trabajos92/educacion-fisica-y-deporte/educacion-fisica-y-deporte.shtml>
- <http://www.rena.edu.ve/SegundaEtapa/deporte/movimiento.html>
- <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/preparacion-fisica-habilidades-y-destrezas-motrices/2009/12/67-8663-9-habilidades-motoras-basicas.shtml>
- <https://docs.google.com/document/d/1OEw68bmG6Hjt-wOBXXC8oKLHNuBHf8EEt4gOeTKX2O8/edit?hl=es&pli=1>

- <http://www.monografias.com/trabajos70/expresion-corporal-contacto-educacion-fisica/expresion-corporal-contacto-educacion-fisica2.shtml>

ANEXOS

ANEXO 1 MAPA DEL CANTÓN LATACUNGA





ANEXO 2.- CUESTIONARIO

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

DIRIGIDO A: Estudiantes del Tercero y Cuarto grado del CERIT

OBJETIVO: Comprobar que tanto incide la aplicación de los juegos tradicionales habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi”

MOTIVACIÓN: Le invitamos a contestar con la mayor seriedad el siguiente cuestionario a fin de obtener información valiosa y confiable, que será de uso oficial y de máxima confidencialidad,

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente el contenido y según su criterio marque con una X la respuesta.

1. ¿Conoce Usted Sobre Los Juegos Tradicionales?

Si

No

2. ¿Con Que Frecuencia Usted Practica Los Juegos Tradicionales?

Mucho

Poco

Nada

3. ¿Cree Usted Que Los Juegos Tradicionales Ecuatorianos Han Desaparecido Con El Transcurso Del Tiempo?

Si No

4. ¿Ponga Una X En Los Juegos Tradiciones Que Usted Conoce?

La Soga

Carrera de Sacos

El Trompo

La Rayuela

Canicas

Las cogidas

El Gato y el Ratón

Los encantados

5. ¿Le gusta la actividad física?

Si No

6. ¿Su maestro evalúa sus habilidades y destrezas?

Si No

7. ¿Usted se esfuerza lo necesario para su desarrollo de sus habilidades y destrezas?

Si No

8. ¿Cree usted que sus habilidades y destrezas mejorarán con la práctica de juegos tradicionales ecuatorianos?

Si No

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ANEXO 3.- FOTOGRAFÍA DEL CENTRO EDUCATIVO “CERIT”



ANEXO 4.- JUEGO DEL TROMPO



ANEXO.- 5 JUEGO DEL SACO



ANEXO 6.- JUEGO DEL SACO



ANEXO 7.- JUEGO DEL SACO



ANEXO 8.- AFICHE

**I. CONCURSO DE JUEGOS TRADICIONALES
CERIT 2013**

VEN DIVIERTETE Y APRENDE JUGANDO



**AL MEJOR JUEGO REALIZADO SE ENTREGARÁ MEDALLAS
FECHA: 17 DE FEBRERO**

