



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Cultura Física Semipresencial**

TEMA:

**“LOS JUEGOS POPULARES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “CLUB
ROTARIO”, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI.**

AUTORA: Gladys Marlene Espín Caisapanta

TUTOR: Lcdo. Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

AMBATO – ECUADOR

2014

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Lcdo. Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla C.C. 1802723161, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **LOS JUEGOS POPULARES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “CLUB ROTARIO”, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI**, desarrollado por la egresada Gladys Marlene Espín Caisapanta, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, Junio 2014

.....
TUTOR

Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

.....
Gladys Marlene Espín Caisapanta
C.C: 0502330392

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **LOS JUEGOS POPULARES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “CLUB ROTARIO”, CANTÓN 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.

Ambato, Junio 2014

.....
Gladys Marlene Espín Caisapanta

C.C: 0502330392

AUTORA

**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 POPULARES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “CLUB ROTARIO”, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI**, presentada por la Señora Gladys Marlene Espín Caisapanta, egresada de la Carrera de Cultura Física promoción: Marzo - Agosto 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnico y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente.

LA COMISIÓN

.....

Mg. Walter G. Aguilar Ch.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

Mg. Edgar M. Medina R.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA:

Dedico este trabajo principalmente a Dios creador de todas las cosas, por haberme dado la vida para continuar cuando a punto de caer he estado y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres que han sabido formarme con buenos valores, hábitos y sentimientos, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles. A mis hermanos por su apoyo incondicional, en especial a mi hermano Hugo aunque no esté físicamente con nosotros, ha estado siempre cuidándome y guiándome desde el cielo.

A mi esposo, que ha estado a mi lado dándome cariño, confianza y apoyo incondicional para seguir adelante para cumplir otra etapa en mi vida.

A mis hijos Farith y Maite, que son el motivo y la razón que me ha llevado a seguir superándome día a día, para alcanzar mis más apreciados ideales de superación, ellos fueron quienes en los momentos más difíciles me dieron su amor y comprensión para poderlos superar, quiero también dejar a cada uno de ellos una enseñanza que cuando se quiere alcanzar algo en la vida, no hay tiempo ni obstáculo que lo impida.

LOGRAR Y TRIUNFAR.

Gladys Marlene Espín Caisapanta

AGRADECIMIENTO:

Me complace de sobre manera a través de este trabajo exteriorizar mi sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato en la Facultad de Ciencias de la Educación, y en ella a los distinguidos docentes quienes con su profesionalismo y ética.

A mi Tutor Dr. Julio Mocha, quien con su experiencia como docente ha sido la guía idónea, durante el proceso que ha llevado el realizar esta tesis, me ha brindado el tiempo necesario, como la información para que este anhelo llegue a ser felizmente culminado.

A los docentes que me han acompañado durante el largo camino estudiantil, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación profesional.

Gladys Marlene Espín Caisapanta

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido	Páginas
Título o Portada.....	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría de la 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 General de Contenidos	viii
Índice de Cuadros e Ilustraciones	xiii
Resumen Ejecutivo.....	xiv
Introducción	1

CAPÍTULO I EL PROBLEMA.

1.1 El Tema	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis Crítico.....	8
1.2.3. Prognosis	9
1.2.4. Formulación el Problema	9
1.2.5. Interrogantes de la investigación.....	9
1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación.....	10
1.3. Justificación.....	10
1.4. Objetivos	12
1.4.1. Objetivo General	12
1.4.2. Objetivos Específicos.....	12

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.

2.1 Antecedentes Investigativos.....	13
2.2 Fundamentación Filosófica	15
2.3 Fundamentación Legal	19
2.4. Categorías Fundamentales	22
2.4.1. Fundamentación Teórica.....	22
2.4.2. Variable Independiente: Juegos Populares	
Cultura Ancestral. Definición	25
Importancia en la cultura ancestral	25
Beneficios.....	25
Clasificación ancestral	26
Costumbres y tradiciones	27
Importancia de las costumbres y tradiciones	28

Objetivos	28
Características de la costumbres y tradiciones	29
Diversión popular Definición.....	30
Importancia de los juegos populares	30
Beneficios.....	30
Elementos de diversión popular	30
Clasificación de los juegos populares	31
Los juegos populares conceptualización.....	32
Características de los juegos populares.....	33
Tipos de juegos populares.....	34
Los tipos de recreación.....	31
Creatividad y diversión en los juegos populares.....	36
Los juegos populares como recursos didácticos	37
Ejemplificaciones.....	38
Juego del trompo.....	38
Los hoyos	39
Pasa la corte.....	40
2.4.3. Variable Dependiente: Proceso Enseñanza-Aprendizaje	
Educación definición.....	41
Importancia de la educación.....	41
Tipos de educación.....	41
Pedagogía definición.....	41
Propósitos de la pedagogía.....	42
Características de la pedagogía	42
Elementos de la pedagogía.....	42
Reglas metodológicas de la pedagogía	42
Metodología educativa	42
Importancia	43
Clasificación de la metodología educativa	43
Proceso enseñanza aprendizaje	44
Conceptualización	44
Objetivo.....	45
Método	46
Evaluación.....	46
Enseñanza.....	46
Las actividades de la enseñanza.....	47
Clasificación de los métodos de enseñanza	48
El aprendizaje.....	49
Teorías del aprendizaje de acuerdo a la importancia pedagógica	50
Proceso enseñanza aprendizaje	52
2.5. Hipótesis.....	53
2.6. Señalamiento de variables.....	53

CAPÍTULO III METODOLOGÍA.

3.1 Enfoque	54
3.2 Modalidad básica de la investigación	55
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	56
3.4 Población y muestra	57
3.5. Operacionalización de Variables:	
3.5.1.Variable Independiente: Juegos populares.....	59
3.5.2.Variable Dependiente: Proceso Enseñanza-Aprendizaje	60
3.6 Recolección de información.....	61
3.7 Plan de procesamiento de la información	61

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1 Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los docentes del Centro Educativo Club Rotario.....	64
4.2 Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los estudiantes de tercer año del Centro Educativo Club Rotario	74
4.3 Verificación de la Hipótesis:	84

CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1 Conclusiones	85
5.2 Recomendaciones.....	86

CAPÍTULO VI PROPUESTA

6.1 Datos informativos	87
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	88
6.3 Justificación.....	89
6.4 Objetivos	91
6.5 Análisis de Factibilidad.....	91
6.6 Fundamentación científico técnica.....	93
Guía de juegos populares aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje de la cultura física de los estudiantes del Centro Educativo Club Rotario, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.....	95
Los juegos populares	
Concepto	96
Importancia	97
Beneficios.....	97
Salta Salta.....	99

Los Encantados	100
Cuatro esquinas	101
Cara y cruz	102
Galletas.....	103
Guardias y ladrones.....	104
La letra	105
El pañuelo.....	106
El trompo.....	107
Las canicas	109
Reglas.....	110
El bombardero.....	112
El túnel	114
El triángulo.....	115
La cuerda.....	117
El pescadito chau chau	118
Carrera de tres piernas.....	120
Carrera de tres patas	122
Carrera a la pata coja.....	123
Comer manzanas	126
Carreras de tortugas.....	127
Malavaristas	128
Sacale la cola al burro	129
El lobo y las ovejas	130
Explotando globos.....	131
Jugemos con el cuerpo	132
Chico perdido.....	133
El bote quemado.....	134
La gallinita ciega.....	135
El gato y el ratón	137
6.7 Metodología: Modelo Operativo.....	138
6.8 Administración de la propuesta.....	140
6.9 Previsión de la Evaluación de la propuesta.....	140
 MATERIALES DE REFERENCIA.	
Bibliografía	142
Anexos.....	144

ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES

Gráfico N°.1. Árbol de Problemas.....	7
Gráfico N° 2. Red de Inclusiones Conceptuales.....	22
Gráfico N°.3. Categorías Fundamentales de la Variable Independiente.....	23
Gráfico N°.4. Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente.....	24

Gráfico N° 5 Utiliza juegos populares en las clases con los estudiantes del centro Educativo Club Rotario.....	64
Gráfico N° 6 Los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales....	65
Gráfico N° 7 Los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales	66
Gráfico N° 8 Emplea diferentes juegos populares con los estudiantes del Centro Educativo, como medio de expresión artística.....	67
Gráfico N° 9 Los juegos populares permiten el desarrollo corporal de los estudiantes de la institución	68
Gráfico N° 10 Considera que el proceso enseñanza-aprendizaje relacionado con los juegos populares fortalecen la memoria y el pensamiento	69
Gráfico N° 11 El proceso enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de la Institución es activo y participativo	70
Gráfico N° 12 Piensa usted que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean los recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes.....	71
Gráfico N° 13 Considera que con la utilización de los juegos populares se logre mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física	72
Gráfico N° 14 Cree usted que los juegos populares son expresiones culturales de los pueblos.....	73

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Población y Muestra.....	57
Cuadro N° 2. Operacionalización de la Variable Independiente.....	59
Cuadro N° 3. Operacionalización de la Variable Dependiente.....	60
Cuadro N° 4. Plan de Recolección de Información.....	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 5 Utiliza juegos populares en las clases con los estudiantes del centro Educativo Club Rotario.....	64
Tabla N° 6 Los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales....	65
Tabla N° 7 Los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales	66
Tabla N° 8 Emplea diferentes juegos populares con los estudiantes del Centro Educativo, como medio de expresión artística.....	67
Tabla N° 9 Los juegos populares permiten el desarrollo corporal de los estudiantes de la institución	68
Tabla N° 10 Considera que el proceso enseñanza-aprendizaje relacionado con los juegos populares fortalecen la memoria y el pensamiento.....	69
Tabla N° 11 El proceso enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de la Institución es activo y participativo	70
Tabla N° 12 Piensa usted que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean los recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes.....	71
Tabla N° 13 Considera que con la utilización de los juegos populares se logre mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física	72
Tabla N° 14 Cree usted que los juegos populares son expresiones culturales de los pueblos	73

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

RESUMEN EJECUTIVO

**TEMA: LOS JUEGOS POPULARES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “CLUB
ROTARIO”, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI.**

AUTORA: Gladys Marlene Espín Caisapanta

TUTOR: Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

Resumen

El siguiente trabajo investigativo realizado en el centro educativo club rotario pretende poner de manifiesto que 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, pues los juegos populares sirven como una herramienta educativa aplicada a otras materias escolares, desde las ciencias naturales que pueden ilustrar con ellos distintos hechos físicos, hasta la música, la lengua; y las ciencias sociales, que pueden utilizar sus retahílas, canciones o poesías; se trata de recuperar los juegos populares de la región y aplicarlos mediante un proceso metodológico de enseñanza-aprendizaje; ya que hoy en día los niños pasan mucho tiempo frente a la computadora practicando juegos de video que estimulan el ocio y sedentarismo.

De acuerdo a esto el interés no solamente es el cuidado de la salud de los niños y su bienestar físico, sino también para concientizar en las instituciones educativas que los juegos populares son parte de nuestro patrimonio cultural.

Palabras Claves: Juegos, Recreación, Tradición, Esparcimiento, Regocijo Enseñanza, Aprendizaje, Metodología, Método, Proceso, Guía.

INTRODUCCIÓN

El tema a desarrollarse en la presente investigación abarca las dos variables que son la variable independiente los Juegos Populares; y la Variable Dependiente el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, los mismos que serán parámetros a investigarse.

El Trabajo de Investigación con el Tema: **LOS JUEGOS POPULARES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “CLUB ROTARIO”, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI**, consta de seis capítulos, los mismos que se describen a continuación:

EL CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.- Contiene el planteamiento del problema, las contextualizaciones Macro, Meso, Micro, el árbol de problemas, el análisis crítico, la Prognosis, la formulación del problema, las interrogantes de la Investigación, las delimitaciones, la justificación y los objetivos general y específicos.

EL CAPÍTULO II: EL MARCO TEÓRICO.- Comprende los antecedentes de la investigación, las fundamentaciones, la red de inclusiones conceptuales, las constelaciones de ideas de cada variable, las categorías de la Variable Independiente y Variable Dependiente, la hipótesis y el señalamiento de Variables.

EL CAPÍTULO III: LA METODOLOGÍA.- Abarca el Enfoque, las modalidades de la investigación, los niveles o tipos, la población, la operacionalización de las dos variables independiente y dependiente, las técnicas e instrumentos de investigación, el plan de recolección de la información, la validez y confiabilidad, el plan de procesamiento de la información y el análisis e interpretación de los resultados.

EL CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.- En este capítulo se explica el análisis e interpretación de los resultados mediante tablas y gráficos extraídos de la aplicación de las encuestas realizadas a los estudiantes de Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

EL CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.- En esta parte del trabajo de Investigación se especifica las conclusiones a las que se ha llegado mediante la indagación de campo, y a la vez se plantean las recomendaciones pertinentes.

EL CAPÍTULO VI: LA PROPUESTA.- En este capítulo se vislumbra una propuesta de solución frente al problema fenómeno de estudio, la cual plantea una guía de talleres con juegos populares para aplicarlos con los estudiantes de Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Finalmente se hace constar las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema de investigación.

Los Juegos Populares en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes de Tercer Año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

En el Mundo, los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo, y a lo largo del tiempo han pasado de generación en generación. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tienen el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

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.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en otras materias escolares, desde las ciencias naturales que pueden ilustrar con ellos distintos hechos físicos, hasta la música, la lengua; y las ciencias sociales, que pueden utilizar sus retahílas, canciones o poesías.

El juego es un fenómeno cultural de primera magnitud, una gran manifestación de diversidad cultural y de paz. El juego es una actividad que une razonamiento, estrategia y diversión con desafío y competición de una forma lúdica y rica.

Desde hace miles de años, niños y adultos de todos los pueblos del mundo participan cotidianamente en juegos que muchas veces reflejan su idiosincrasia. El juego es un medio para que los niños aprendan las normas culturales y los valores de una sociedad. Los distintos tipos de juego que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en que viven.

<http://juegosyjuguetesdelaabuela.blogspot.com/2011/03/juegos-populares-del-mundo.html>

En el Ecuador, parte de la cultura popular del país son los juegos populares, donde los niños, jóvenes y adultos se divertían y entretenían a través de los juegos de antaño en los cuales demostraban sus habilidades, destrezas, y rapidez, la competencia era libre y voluntaria.

Entre los juegos populares más representativos tenemos: **LOS ENSACADOS**, cuyo objetivo es saltar con ellos sin caerse. **LOS TROMPOS**, Se trata de hacer girarlos con una cuerda y mientras más duren girando, gana. **LA RAYUELA**, se traza un plano virtual con diferentes figuras para saltar sobre él. **LOS ZANCOS**, se trata de pararse en dos palos que ayudan a aumentar de tamaño. **EL PALO ENCEBADO**, se utiliza un palo parado verticalmente, en el cual en la cima hay premios.

En épocas anteriores en la ciudad de Quito en la calle García Moreno, entre Olmedo y Bolívar, los ciudadanos jugaron rayuela, trompos, saltaron la cuerda.

En 1950, cuándo la población no pasaba de los 200 000 habitantes, la ciudad no tenía los problemas que hoy afronta, como el smog y los congestionamientos.

Actualmente, el Municipio de Quito busca rescatar los juegos de antaño, que permanecen en la memoria de nuestros mayores y que los recuerdan con añoranza.

En la García Moreno o “Calle de la Siete Cruces”, se reunieron un grupo de muchachos para recrear los juegos populares y tradicionales, que por mucho tiempo permanecieron en vigencia, hasta que llegó la modernidad, con los videojuegos y tantos otros pasatiempos electrónicos, que dejaron en el olvido al trompo, la cuerda, la rayuela o los cocos. Se dio inicio al rescate de las vivencias tradicionales a través del juego popular como: los trompos, la rayuela, el salto de la cuerda, con su cántico tradicional, al compás del estribillo “monja, viuda, soltera, casada”.

No hay que retroceder muchos años para recordar que Quito se desarrollaba sin los problemas que trajo consigo la modernización, a partir de los años 60.

“Todos esos juegos los practicábamos cuando éramos guambras”, decían con nostalgia los moradores de éste sector, antes de que venga el fútbol, a principios del siglo XX, la gente no tenía otra cosa que hacer que recurrir a este tipo de juegos que eran muy populares.

Eran costumbres muy arraigadas en la población, sobre todo en las escuelas, en donde los chicos practicaban los juegos durante las horas de recreo. Entonces, espontáneamente se formaban equipos para competir sanamente.

Es lo que el Municipio capitalino trata de rescatar ahora. No solo los trompos, la rayuela o la cuerda, sino muchos otros que entretienen a la gente y que muy bien los puede adoptar nuevamente, no solo porque son novedosos, sino baratos y sanos.

<http://ecuador.diariocritico.com/2011/Septiembre/ocio/290455/los-juegos-populares-y-las-manualidades-volvieron-al-centro.html>.

Los Juegos Populares en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del **Centro de Educación Básica “Club Rotario”**, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi; se puede manifestar que antiguamente se carecía de nuevas tecnologías que ahora en la actualidad existen, pero bastaba solamente la imaginación y uno que otro juguete para realizar una actividad simple y poner en práctica nuestro ingenio y ponernos a jugar y soñar con los amigos. Tal vez no recordamos cuando éramos niños se jugaba a las bolas, los trompos, los billusos, el zumbambico, a las cometas, a las carretas, la carrera de los triciclos, territorio,

los zancos con tarros vacíos de pintura, o saltar la soga; o quizá los juegos de las niñas como el elástico, la rayuela (los días de la semana); o quizá también hemos jugado con nuestros vecinos al hombre negro, las ollitas, a las colores, la cebollita, El Morongito, Juguemos en el bosque, El Florón, al gato y al ratón, al Ponpin Ponpin Colado, a las estatuas, las congeladas, a los países, a las quemadas entre otros juegos.

A través de este proyecto de investigación buscamos optimizar la relación maestro estudiante con la aplicación de Los Juegos Populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, ya que el arte de jugar y aprender jugando, interviene para contribuir al desarrollo académico, físico, y psicológico de los niños y niñas, ya que se logrará la enseñanza en la interacción de los niños, niñas, y maestros con imaginación y creatividad. Los niños de la actualidad ya no ponen en práctica esta clase de juegos, pues casi en la mayoría de los hogares están frente a la televisión o a una computadora jugando juegos de video que fomentan aún más el ocio, perdiéndose de una distracción sana como los juegos populares o tradicionales.

Árbol de Problemas

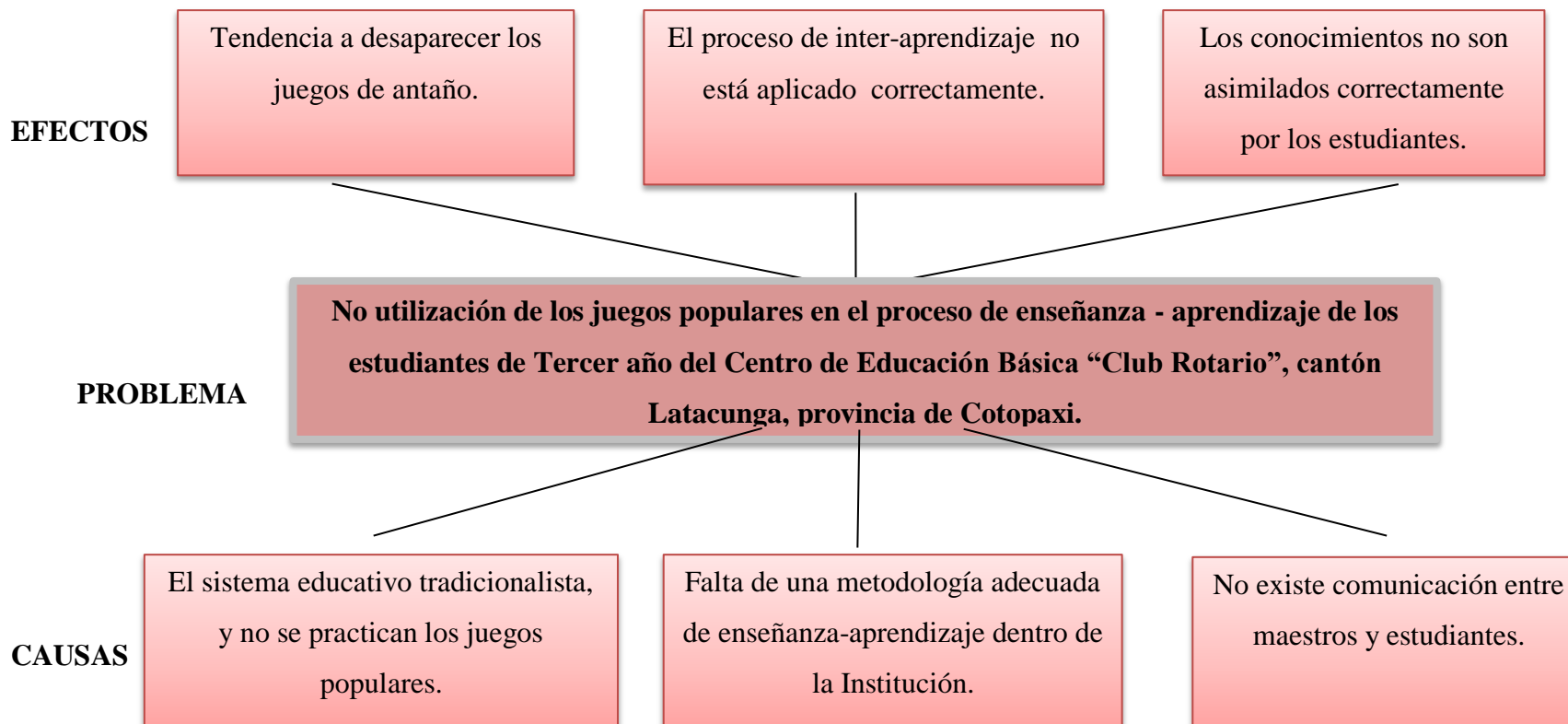


Gráfico 1: Relación Causa-Efecto

Elaborado por: Marlene Espín Caisapanta

1.2.2 Análisis Crítico

Debido a que el sistema educativo se ha modernizado y no se practican los juegos populares, tienden a desaparecer los juegos populares de antaño. La tendencia a desaparecer de los juegos populares se debe a que la vida actual se ha modernizado y los niños, jóvenes y adultos se han dejado llevar por los avances tecnológicos como la computadora y la comodidad de una cama frente al televisor, fomentando males del presente siglo como el sedentarismo, la obesidad, la falta de prácticas deportivas. Será de gran ayuda para los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, que se empiece por recuperar los juegos populares dentro de la institución.

La Falta de una metodología adecuada de enseñanza - aprendizaje dentro de la Institución, el proceso de inter-aprendizaje no está aplicado correctamente. Esto se debe a que las técnicas y herramientas empleadas para la enseñanza de los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, no son las más adecuadas, demorando el proceso de enseñanza – aprendizaje y en cierta forma confundiendo a los niños, es necesario que la metodología utilizada sea interactiva, clara y de fácil comprensión.

No existe comunicación entre maestros y estudiantes, los conocimientos no son asimilados correctamente por los estudiantes. Esto se debe a que la relación maestro - estudiante no es la adecuada, con una buena comunicación los educandos captan los conocimientos de forma rápida. Los estudiantes de tercer año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, necesitan que la relación maestro – estudiante forme parte importante dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje; ya que, con una buena comunicación los resultados de la enseñanza serán muy buenos y excelentes.

1.2.3 Prognosis

Sin la implementación de un programa de juegos populares y un manejo correcto del proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de tercer año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, el tipo de práctica deportiva que se implemente para los estudiantes del “Club Rotario”, será la que habitualmente se utiliza en las escuelas, o quizá la modernidad o comodidad de la vida actual nos guíe hacia la tecnología o mecanización sin dar paso a una tradición y práctica deportiva sana como lo son los juegos populares. Es un patrimonio común que se encuentra agredido constantemente por los avances de la vida sedentaria y por la limitación de espacios de juego como consecuencia del desarrollo urbano... debemos dar a conocer a las generaciones venideras las actividades físicas, practicando, aprendiendo y enseñando que las mismas forman parte de nuestra cultura.

1.2.4 Formulación del problema.

¿Cómo inciden los juegos populares en el proceso de enseñanza -aprendizaje de los estudiantes de tercer año del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi?

1.2.5 Interrogantes de la investigación

¿Se realizan juegos populares en el Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi?

¿Cómo es el proceso de enseñanza -aprendizaje del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi?

¿Existe una propuesta de solución al problema relacionado con los Juegos Populares en el proceso de enseñanza - aprendizaje del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.

CAMPO: Educativo

ÁREA: Pedagogía

ASPECTO: Juegos Populares – El proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

DELIMITACIÓN TEMPORAL: La investigación se la realizará durante el periodo Agosto2013 hasta Abril 2014.

DELIMITACIÓN ESPACIAL: El proceso investigativo se llevará en el Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

UNIDADES DE OBSERVACIÓN:

Maestros

Estudiantes

1.3 Justificación

Es **Importante** este proyecto de Investigación, porque durante los últimos años, el tema de los Juegos Populares ha adquirido un mayor auge ya que, tanto las entidades públicas y privadas de carácter deportivo y las personas que practican ejercicios físicos se encuentran más conscientes y sensibles ante la importancia de recuperar los juegos populares, sobre todo por los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

La tendencia hoy en día es practicar juegos de video frente a un computador, es común ver a los más pequeños con la tecnología de punta a su disposición, por lo cual es importante concientizar a la niñez y juventud y, a los mismos adultos que la salud física es importante y esta se logrará a través del rescate de los juegos populares.

Es **Original** este proyecto de Investigación porque se planteará medidas alternativas que coadyuven a la solución de problemas y la implementación de un programa adecuado de juegos populares o tradicionales dentro del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga. Las iniciativas sociales como la recuperación de los juegos populares no pueden ser acciones aisladas, deben ir de la mano de la misión, visión, valores y estrategia de Institución que busca el bienestar de sus estudiantes.

Este tema guarda gran **Interés** no solamente en el cuidado de la salud de los niños y su bienestar físico, sino también para concientizar en las instituciones educativas que los juegos populares son parte de nuestro patrimonio cultural que no debe ser olvidado. El Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga está empeñado en rescatar esta tradición e integrarlo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Definitivamente el **Beneficio** está dirigido hacia los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, los padres de familia, los maestros y la comunidad en general del cantón Latacunga. La Institución educativa tratará de suplir la necesidad del espacio físico necesario para la práctica de los juegos populares y tradicionales al aire libre.

La **Factibilidad** del proyecto de investigación se dará mediante la aplicación de métodos y técnicas de investigación y la consecución de resultados, para lo cual contamos con la información necesaria y suficiente sobre el tema, datos de fuentes bibliográficas, recursos bibliográficos actualizados, recursos económicos, recursos tecnológicos y el apoyo de las autoridades del Centro de Educación Básica “Club Rotario”.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar cómo inciden los juegos populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

1.4.2 Objetivos Específicos

Analizar si se realizan juegos populares en el Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Verificar cual es el proceso de enseñanza-aprendizaje del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Elaborar una propuesta de solución al problema de los Juegos Populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Universidad Técnica de Ambato Carrera de Educación Básica Modalidad: Semipresencial

TEMA: “SISTEMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” DEL CANTÓN CUENCA” (2011)

Autora: Bueno Calderón Ayde Lourdes

Pag.69.

Conclusiones

El juego es una actividad necesario para los seres humanos puesto que permite ensayar ciertas conductas, sociales y a su vez es una de las herramientas útiles para adquirir estimular el desarrollo de capacidades intelectuales motoras y afectivas todo esto se debe realizar de forma voluntaria sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo

Los juegos tradicionales influyen positivamente ya que ayudan a mejorar el desarrollo socio afectivo a través de estos juegos se desarrollan la memoria, atención, percepción, la comunicación y el pensamiento para preparar a los estudiantes al nivel educativo.

Los educadores no utilizan el juego como estimulación para desarrollar un contenido nuevo.

La implementación de los juegos tradicionales depende del conocimiento que la maestra y el educador tenga para integrar en la jornada educativa y el tiempo libre.

En el Trabajo de investigación, Estrategia para el fomento de los Juegos Tradicionales Venezolanos del Licenciado Yunier Sánchez González, con la tutoría de la Master Isabel Machado González. Guatire (2010), se indican las siguientes conclusiones:

La presente investigación, está íntimamente relacionada con el tema de los juegos populares tradicionales infantiles, su nivel de deterioro actual y las acciones más convenientes para su conservación y fomento. Para el logro de las definiciones que en ella se abordan, se requirió de la aplicación de herramientas o métodos científicos entre los que aparecen las encuestas, entrevistas y observaciones. Entre las principales conclusiones del trabajo se encuentran la confirmación de detalles de los argumento provenientes de otros estudios acerca del marcado deterioro de los juegos populares tradicionales en las comunidades actuales, a partir de los resultados obtenidos con los niños de esta escuela y la confirmación de que la estrategia de conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles elaborada como parte de la investigación, responde a criterios aparecidos en los resultados de las encuestas, en la experiencia de los profesionales entrevistados y en los criterios emitidos a través del proyecto de investigación. Entre los aspectos recomendados encontramos: hacer llegar a la Dirección de Barrio Adentro Deportivo del Estado, los estudios derivados de la presente investigación, con el objeto de colaborar en otras investigaciones acerca de este tema que hoy se realizan en toda la geografía venezolana. Estos elementos acompañan a los que expresan sugerir a la Dirección de Barrio Adentro Deportivo del Estado, la elaboración de una multimedia que contenga resultados de esta y otras investigaciones acerca del tema, teniendo en cuenta que las mismas pueden resultar de gran interés en la formación de sus profesionales para fomentar el rescate de estos juegos populares.

Conclusiones

- Los elementos abordados a través de la presente investigación permiten afirmar que se cumplimenta la hipótesis planteada de que la elaboración de una estrategia que incorpore elementos de organización, capacitación y aplicación basados en estudios preliminares, permitirá contribuir a la

conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en la escuela primaria Básica Estatal Estado Monagas.

- Se confirman detalles de los argumento provenientes de otros estudios acerca del marcado deterioro de los juegos populares tradicionales en las comunidades actuales, a partir de los resultados obtenidos con los niños de esta escuela.
- La estrategia de conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles elaboradas como parte de la investigación, responde a criterios aparecidos en los resultados de las encuestas, en la experiencia de los profesionales entrevistados y en los criterios emitidos a través del proyecto de investigación.
- El criterio de los especialistas consultados coincide en otorgarle a la presente estrategia un valor muy positivo, puesto que por su intermedio es posible ejecutar acciones puntuales a favor de la conservación y fomento de las expresiones lúdicas declaradas.

Además de esto se buscara información en las distintas bibliotecas de las Universidades de la ciudad y el país, buscando mayor sustento bibliográfico que permitan realizar un trabajo investigativo de calidad, así como se recurrirá a libros, textos, folletos, información a través de la web (internet) memorias entre otros.

2.2 Fundamentación Filosófica

PITÁGORAS, Es una ciencia ya que es un conocimiento cierto por las causas. Como la filosofía no repara en detalles sino que los trasciende decimos que puede estudiar todas las cosas, no se queda en lo particular sino que estudia lo universal. Al estudiar aquellos elementos que constituyen el ser, decimos que estudia las causas últimas o primeras. Finalmente, utiliza la sola luz natural de la razón ya que es una ciencia deductiva, los razonamientos parten de la intuición eidética (conocimiento de la esencia), y esa razón es natural porque, a diferencia de la teología, la filosofía no se ayuda de la fe. Habiendo sido interrogado acerca de su oficio, respondió que no sabía ningún arte.

La investigación se enfoca en el Paradigma Crítico-Propositivo: “Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación que están comprometidas con la lógica instrumental del poder. Propositivo en cuanto a la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad”.

Se puede manifestar que este paradigma forma personas críticas de los problemas y fenómenos que se presentan en la realidad, pero al mismo tiempo proponen alternativas de solución valdeas que van en beneficio personal, pero también en beneficio de la comunidad, considerando y respetando el pensamiento filosófico de cada persona, en el presente caso los juegos populares y el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

En este caso, los juegos populares y el proceso de enseñanza-aprendizaje, como disciplina filosófica reflexiona sobre el obrar humano que es un saber práctico, tiene por objeto, que las acciones de los hombres sean realizadas con sensatez, para brindar una enseñanza teórica práctica a través de los juegos populares dentro del Centro de Educación Básica “Club Rotario”.

Fundamentación Epistemológica

Para Ceberio y Watzlawick (1998), "el término epistemología deriva del griego episteme que significa conocimiento, y es una rama de la filosofía que se ocupa de todos los elementos que procuran la adquisición de conocimiento e investiga los fundamentos, límites, métodos y validez del mismo"

El término fundamentos epistemológicos indica el fundamento sobre el cual se construye el conjunto de saberes propios de una disciplina en particular. De cualquier forma se utiliza epistemología como gnoseología o teoría del conocimiento.

Se considera que el conocimiento es lo que el hombre interpreta de acuerdo con una amplia perspectiva del entorno. Es una construcción que realiza el sujeto a través de la cual va logrando una modificación adaptativa y durable de la

conducta, está ligada a los principios del paradigma holístico que se basa en las nociones de comprensión y acción significativa como el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Centro de Educación Básica “Club Rotario”.

Fundamentación Ontológica

Según Husserl la ontología es una ciencia de las esencias que puede ser formal o material. La primera se dedica a las esencias formales, es decir, a las propiedades de todas las esencias. Las ontologías materiales tratan de esencias materiales y se restringen según los modos de sus objetos. Por tanto, son llamadas también “ontologías regionales”. Obviamente la ontología formal abarca todas las materiales e incluso las del ser. También debemos recordar que el carácter universal de la filosofía, tuvo su origen en la necesidad de un conocimiento valido a todo fenómeno, y en las deficiencias de los conceptos inicialmente desarrollados, para ser llevados a la práctica concreta en los fenómenos físicos, o sociales.

El hombre es una realidad total, que necesita vivir en sociedad dentro de un entorno adecuado, y para que se den estas cualidades, es necesario el respeto a la naturaleza y a la vida en general; por ello la sociedad exige un pensamiento holístico (concepción de cada realidad como un todo, distinto de la suma de las partes que lo componen) que defina al ser, la existencia y la identidad.

Los juegos populares tienen su identidad propia arraigadas en las tradiciones ancestrales y que sobreviven en el tiempo gracias al recuerdo de la gente mayor dentro de una comunidad.

Fundamentación Axiológica

Friedrich Nietzsche y su concepción genealógica de los valores, según la cual no sólo los juicios estéticos y morales dependen de valores, sino que hasta las verdades científicas y las observaciones cotidianas responden a ciertos valores y formas de valorar.

La axiología no sólo trata de abordar los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio, ya que son los valores los que permiten definirlos y por lo tanto, es en ellos, en donde hay que encontrar la fuente primera del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así se piensa que una Institución tiene necesidad de recuperar los juegos populares, es porque se cree conveniente rescatar esta costumbre de antaño: el valor será el bienestar integral de los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”.

Los valores y las convicciones no están aislados no son particulares de grupo, están vinculados entre sí por nexos lógicos, por lazos afectivos y por causas históricas. Estas organizaciones de valores constituyen ideologías, concepciones filosóficas; cultura; política y la moral, las mismas que se encuentran en la fuente del currículo, y en último análisis, es en relación con estos sistemas de valores y de convicciones existenciales como se elaboran, de manera consciente y explícita, inconsciente o subyacente, los fines y objetivos de los juegos populares; es la naturaleza de los valores la que determina la naturaleza de las necesidades (de la sociedad) o de la demanda (individual) y en su jerarquía la que fija las prioridades.

Fundamentación Pedagógica

La Pedagogía es "**La ciencia de la conducción, de la educación consciente y sistemática de niños y adolescentes**" (Petersert).

La Fundamentación Pedagógica muestra inicialmente a la concreción de para qué y del qué vale la pena aprender, para luego determinar el cómo, cuándo y dónde realizarlo; todo ello sobre la base de las demandas sociales aceptadas y de las condiciones, necesidades y aptitudes de los grupos y sujetos destinatarios.

El desarrollo de diferentes actividades del hombre necesita de una metodología adecuada para suplir las necesidades y responder a los retos educativos de la sociedad del próximo siglo.

El desarrollo del deporte a través del rescate de los juegos populares busca dar el conocimiento desplegando las operaciones intelectuales y privilegiando los

aprendizajes de carácter general y abstracto sobre los particulares y específicos, planteando dentro de sus postulados varios estados de desarrollo a través de los cuales atraviesan los individuos a saber, el pensamiento nocional, conceptual, formal, categorial y científico.

Para ANDER-EGG, E. **“Una idea central del constructivismo en psicopedagogía, es la de concebir los procesos cognitivos como construcciones eminentemente activas del sujeto que conoce, en interacción con su ambiente físico y social”** (Pág.252).

En el tema de estudio su objetivo es, en definitiva promover el pensamiento, las habilidades y los valores en sus educandos, diferenciando a los estudiantes según el tipo de pensamiento por el cual atraviesan, y actuando de manera consecuente con esto, garantizando además que aprehendan los conceptos básicos de las ciencias y las relaciones entre ellos, implementando los juegos populares en su proceso de enseñanza - aprendizaje como parte del proceso de enseñanza.

2.3 Fundamentación Legal

El presente trabajo de investigación se fundamenta en el Siguiendo marco legal:

LEY DE CULTURA FISICA, DEPORTES Y RECREACION

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

CAPITULO ÚNICO

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

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

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

- b) Proveer los recursos económicos e infraestructura que permitan masificar estas actividades;
- c) Auspiciar la preparación y participación de los deportistas de alto rendimiento en competencias nacionales e internacionales, así como capacitar técnicos y entrenadores de las diferentes disciplinas deportivas;
- d) Fomentar la participación de las personas con discapacidad mediante la elaboración de programas especiales; y
- e) Supervisar, controlar y fiscalizar a los organismos deportivos nacionales, en el cumplimiento de esta Ley y en el correcto uso y destino de los recursos públicos que reciban del Estado.

El cumplimiento de estos deberes y responsabilidades estará a cargo de las Secretaría Nacional de Cultura Física, Deportes y Recreación y los organismos creados para tal efecto.

En la Constitución de la República del Ecuador, menciona:

TITULO I PRECEPTOS FUNDAMENTALES Art. 1., Art. 3.

Art. 1.- **Ámbito.-** Las disposiciones de la presente Ley, fomentan, protegen y regulan al sistema deportivo, educación física y recreación, en el territorio nacional, regula técnica y administrativamente a las organizaciones deportivas en general y a sus dirigentes, la utilización de escenarios deportivos públicos o privados financiados con recursos del Estado.

Art. 3.- **De la práctica del deporte, educación física y recreación.-** La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

Qué, De acuerdo a lo establecido en el artículo 381 de la Constitución de la República, el estado protegerá, promoverá y coordinara la cultura física que comprende el deporte y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas a nivel formativo de los y

las deportistas en competencias nacionales e Internacionales que concluyen en los Juegos Olímpicos y fomentara la participación de las personas con discapacidad.

2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES

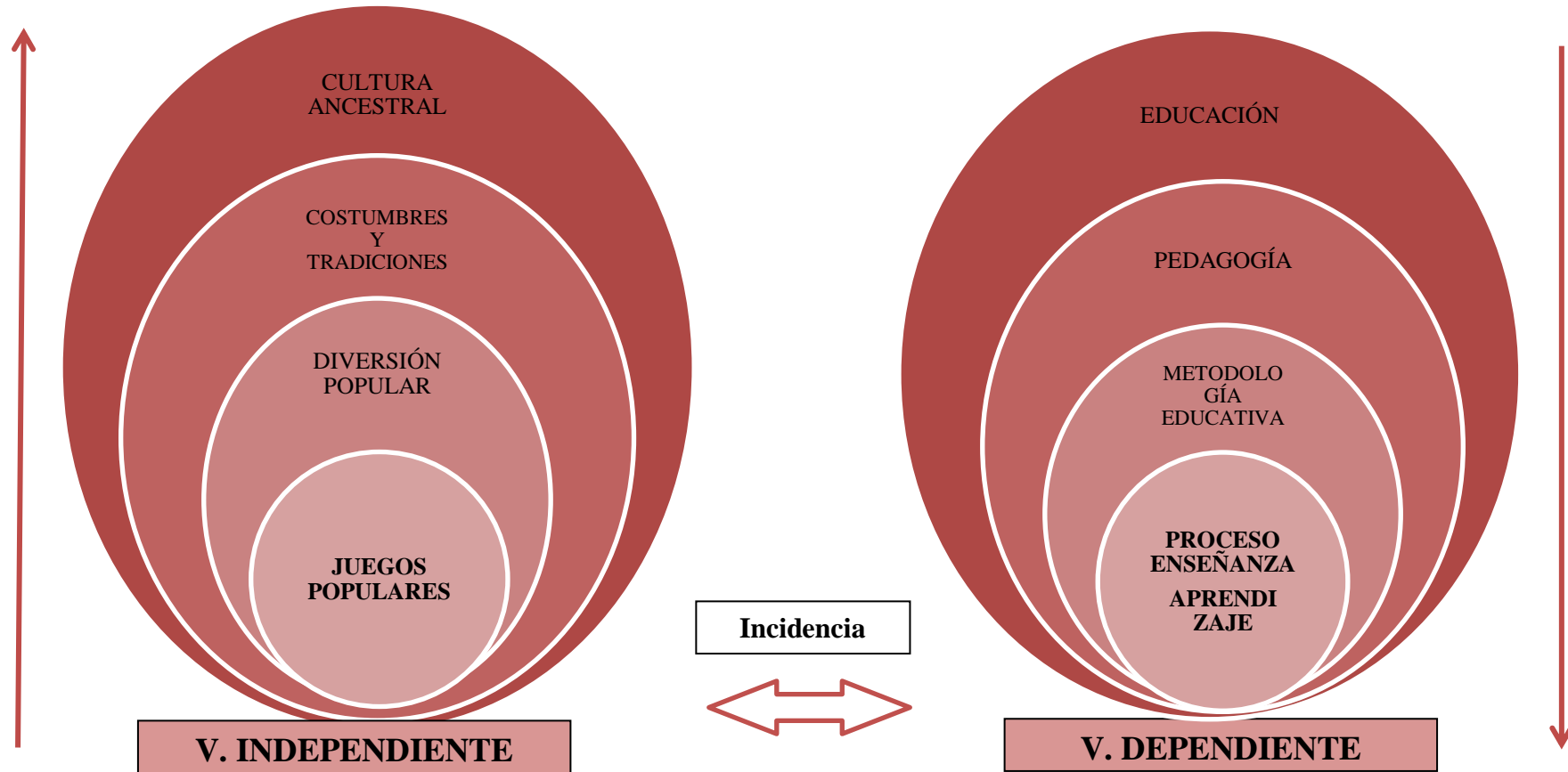


GRAFICO N° 2 Red de inclusiones conceptual
Elaborado por: Gladys Marlene Espín.

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

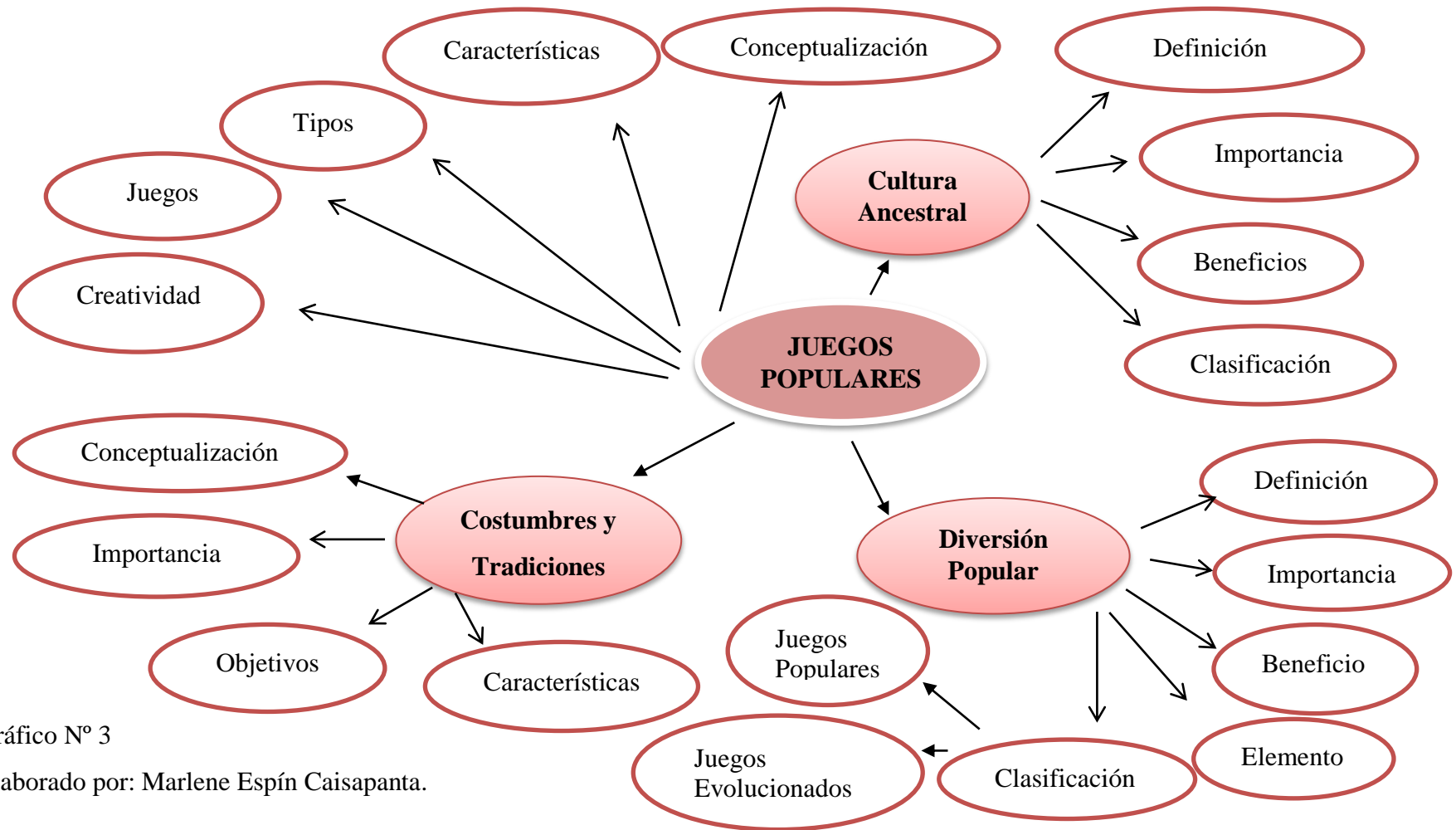


Gráfico N° 3

Elaborado por: Marlene Espín Caisapanta.

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

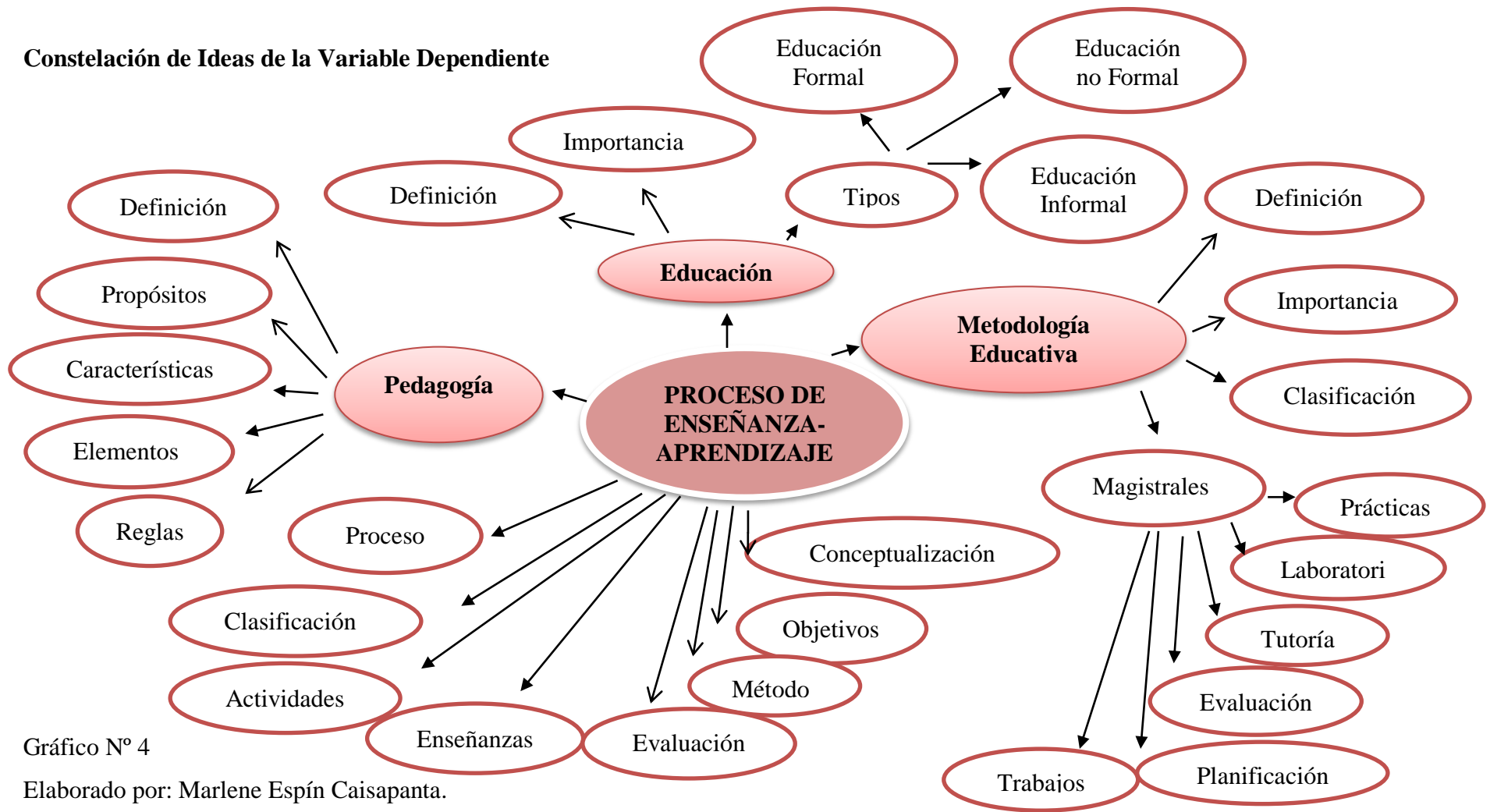


Gráfico N° 4

Elaborado por: Marlene Espín Caisapanta.

2.4.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA VARIABLE INDEPENDIENTE.- JUEGOS POPULARES

Cultura Ancestral

Definición.- la cultura ancestral se proyecta hacia un futuro más que necesitado, no ahonda en su aspecto ideológico y moral de los aspectos socioculturales del deporte (brevemente reseñados en los currículos) y aplicados al campo educativo no hacen justicia a la enorme popularidad que tienen se podría solucionar inicialmente con la necesidad de ampliar horizontes hacia la práctica físico-deportiva, haciéndose extensible evidentemente a toda la educación. Cagigal (1979: 5-6).

IMPORTANCIA EN LA CULTURA ANCESTRAL

Formar profesionales en el campo del deporte sustentados en los conocimientos científicos y tecnológicos, en la práctica de los valores, para participar en forma relevante en el desarrollo socio económico del país ya que genera la identidad que tiene sobre los agentes que lo practican o que lo siguen, porque no hay duda que el deporte es un rasgo identificador. Debemos concienciar al terreno educativo para reorientar el deporte hacía prácticas más sostenibles, para reinventar nuevas fórmulas que hagan que sea más atractivo para los estudiantes.

BENEFICIOS

- Existe un área en la mente, común al humano, que representa la acumulación de las experiencias milenarias de la humanidad, tendencias innatas ancestrales que van a determinar los comportamientos del hombre.
- Que no se han perdido los valores, creencias, en conjunto de la cultura y de la sociedad.
- Que sostiene los deportes y expresiones a niveles simbólicos de los valores y creencias de las culturas.

La capacidad de ahondar en la visión del deporte desde distintas culturas y de cómo cala en nuestras propias vidas tanto a nivel personal como social, se procura a través de la investigación social, analizando emociones, esperanzas, pasiones y

creencias que despierta, incidiendo en varias dimensiones humanas, y ya no sólo corpóreas, que los analistas y estudiosos no pueden dejar de analizar.

CLASIFICACIÓN ANCESTRAL

Se clasifica en

- bolos
- bolera
- dardos
- ballestas

Bullen museos etnográficos y mercados medievales, se deportiviza lo tradicional y se reinventan los nuevos juegos de siempre. Las raíces folklóricas se adaptan a los nuevos tiempos materializándose en exposiciones y congresos con cariz deportivo o de ocio.

Se recuperan rutas verdes, vías y recorridos olvidados por las instituciones como la ruta de Don Quijote, dotándoles de un contenido lúdico y deportivo. (Senderismo, ciclo turismo). Todos estos reclamos de viajes o turismo, convergen y laceran un sentir, el cumplimiento de un deseo.

Desde las culturas precolombinas, los juegos como el tchatli, juego de pelota de carácter ritual y religioso que era propio de las creencias prehispánicas, hoy constituyen una de las características turístico-culturales de México. La recuperación y vuelta de lo tradicional en contextos deportivos y pese al agobio de la globalización, no elimina ese afán de identidad.

Lo que nos interesa ahora es estudiar el deporte como proceso generador de identidad que tiene sobre los agentes que lo practican o que lo siguen, porque no hay duda que el deporte es un rasgo identificador. Debemos concienciar al terreno educativo para reorientar el deporte hacía prácticas más sostenibles, para reinventar nuevas fórmulas que hagan que sea más atractivo para el estudiante, con productos, infraestructuras, servicios y destinos que despierten el interés cultural e histórico.

Actividad físico-deportiva en éste y otros campos se tribaliza, como dice Maffesoli (2001: 13): “surgen valores arcaicos tales como los particularismos

locales, una referencia espacial más intensiva”. Esta separación de lo cotidiano, plasmada en actividades como el etnoturismo, los recuperados folklores y tendencias alimentarias étnicas y narcisistas, la medicina ancestral, una recuperada visión ascética del deporte o nuevas y numerosas carreras populares, cursos de arquero, el bushcraft (técnica que consiste en sobrevivir en el campo usando sólo, herramientas y técnicas ancestrales), todas ellas y muchas más, parecen constituir un auténtico ritual de iniciación: por el mismo hecho de recuperar actividades o mitos, el cuerpo y la mente así, se someten a un re aprendizaje corporal y espiritual, un rumbo iniciático.

En este sentido, cabe decir que ya entre los pueblos primitivos y saliendo del grupo iniciático, el adolescente vuelve a su familia y a su tribu, comportándose como un recién nacido. Si de hecho conoce las técnicas adultas hace como si no supiera nada. Este “aprendizaje simbólico” (Lapassade, Lhotellier, This, 1957: 219) se puede comparar hoy, con este tipo de actividades que acontecen dentro de la expresión corporal y de otras manifestaciones corporales: descubrimos el espacio, los sonidos, vuelta al interior. Así por ejemplo resurgen procesos de fabricación de alimentos tradicionales, donde el ejecutante es el protagonista y parte de cero, o tendencias en viajes a lugares lejanos, sentir otras culturas e integrarse en sus manifestaciones más “primitivas”, hoteles donde se mercantilizan lo natural, lo sostenible, programas viajeros que titulan “Paisaje interior”. Este parece ser el sentido del nuevo turismo.

El análisis mercadológico y publicitario también deja entrever en los productos de la cultura deportiva y popular un lenguaje mucho más amplio del específico haciendo puente con temas deportivos: haciéndose exposiciones con fotografías antiguas, trofeos y vestuarios de época o rastrillos solidarios con objetos históricos.

COSTUMBRES Y TRADICIONES

Conceptualización - constituye un reto significativo aportar opciones destinadas a vindicar las costumbres y tradiciones para dotar a las nuevas generaciones de tan

sensible herramienta formativa, por demás atribuible al desarrollo físico, mental y espiritual de las persona que tributan a la poca movilidad y ejercitación del cuerpo, fenómeno que no solo se puede apreciar en los niños sino también en las personas adultas quienes emplean su tiempo en juegos de mesa, obviando en ambos casos las actividades que forman parte de sus costumbres y tradiciones Morales (2002).

IMPORTANCIA DE LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES

La recreación física es importante en todas las etapas de la vida del hombre van analizado de qué forma evolucionan las necesidades lúdicas a lo largo de la vida del ser humano.

OBJETIVOS

- Posibilita la ocupación del tiempo libre orientándose principalmente al avance y auge del Deporte para todos o Deporte Popular.
- Es una forma real de satisfacer la demanda de la mayoría de la población y una posibilidad de acceder a las exigencias de una sociedad futura que se está configurando.
- Es una constante promoción de todo, anulando la selección, todo el mundo pueda participar sin que la edad, sexo o el nivel de entrenamiento se convierta en factores licitadores, debe responder a las motivaciones individuales.
- Es una alternativa al deporte tradicional anclado en jerarquía y democracia instrumentalizado en un tipo de práctica deportiva más popular accesible y económica.
- Tiene dotación de carga didáctica suficiente y capas de permitir la libre proyección de la personalidad, por sus características se podría definir esta actividad como compensatoria de déficit existenciales de la vida. Es más, se puede incluir en el concepto de educación permanente.
- Los diferentes comportamiento motrices implican inherentemente un fin educacional, nunca otra cuya imposición pueda sustraer su naturaleza a la actividad, las prácticas recreativas no descartan el aprendizaje bien de habilidades técnicas.

- Potencia la formación de valores, hábitos, habilidades, etc.

CARACTERÍSTICAS DE LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES

Sus características se podrían definir esta actividad como compensatoria de déficit existencial de la vida, es más se puede incluir en el concepto de educación permanente.

- Los diferentes comportamiento motrices implican inherentemente un fin educacional, nunca otra cuya imposición pueda sustraer su naturaleza a la actividad, las prácticas recreativas no descartan el aprendizaje bien de habilidades técnicas.
- Potencia la formación de valores, hábitos, habilidades, etc.
- Debe activar a las personas, darle ocasión de "mover su cuerpo" aunque su principal objetivo no sea el esfuerzo físico como tal.
- La concesión de "personas que juegan" es más importante que "personas que se mueven", se busca una actividad física, pero ante todo lúdica, esto permite una simplificación en lo que refiere a las reglas de juego, el material necesario al terreno de práctica.
- El "jugar con las damas" es más importante que el "jugar contra las damas".
- Se efectúa libre y espontáneamente, con absoluta libertad para su elección; no debe existir obligatoriedad en la participación, la evaluación de las actividades deben permitir que la participación sea activa o pasiva.
- Se realiza desinteresadamente, solo la satisfacción que produce da lugar a la liberación de tensiones propias de la vida cotidiana.
- Se realiza en un clima y con una actividad predominantemente entusiasta, contribuyendo un espacio ideal para la mejora del contacto social y reencuentro.
- No deberán estar sometida a reglamentaciones demasiado rigurosa o en caminadas a la consecución de objetivos que la determinan o encasillen de forma excesiva, invalidando sus características fundamental del ocio, las reglas pueden ser creadas y adaptadas (a ellos mismos o a la situación) por los propios participantes, sus opciones y posibilidades son elementos

fundamentales a tener en cuenta. Esto implica un aporte creativo por parte de los participantes.

DIVERSIÓN POPULAR

Definición.- "Los juegos populares se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas, que a diferencia de otro tipo de juegos, están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge." (Lavega, 2000).

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES

Es importante porque además de trabajar las habilidades motrices básicas, la capacidad perceptiva del ritmo, la expresión corporal, etc., también desarrolla una serie de valores que son fundamentales en nuestra sociedad, y cada vez más necesario entre los estudiantes, como la socialización, comunicarse con los demás, divertirse, respetar a los compañeros y conocer su cultura, y lo más importante que a la vez que se divierten, realizan actividad física, mejorando así sus capacidades física y dando lugar a una mejor calidad de vida. Por ello rebusquemos en el baúl de los recuerdos y enseñemos a nuestros estudiantes la magia de los juegos populares.

BENEFICIOS

Es evidente que la práctica moderada y regular de ejercicio físico aporta beneficios muy importantes para la salud, en esta práctica los juegos populares tradicionales y autóctonos, algunos de ellos con las modificaciones y adaptaciones adecuadas, deben jugar un papel fundamental.

ELEMENTOS DE DIVERSIÓN POPULAR

Integración en el grupo: primeros fundamentos de la comunicación entre sus iguales.

- Conocimiento y desarrollo corporal: desarrollo de la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.

- **Sentido rítmico:** a través de las danzas de las personas se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas... asociadas a los movimientos.

-**Estructuración Espacial:** a través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.

-**Estructuración Temporal:** los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.

- **Enriquecimiento del lenguaje:** mediante los diálogos en los juegos adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.

- **Formación integral de la persona:** los valores educativos de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas:

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES

La complejidad morfológica y estructural de los juegos populares se pone de manifiesto en las numerosas clasificaciones existentes. Algunas de las más importantes son:

Juegos populares vigentes:

- De carrera o persecución: pañuelo, marro...
- De saltos: burro, cuerda, goma...
- Intelectuales: adivinanzas...
- Con animales: cazar grillos, ranas...
- Rítmicos: acompañados por alguna canción; "al pasar la barca me dijo el barquero"

Juegos tradicionales desaparecidos:

- De habilidad con apuestas: chapas.
- De lanzamientos: bolos, la calva...
- Juegos y canciones en corros.

Juegos que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad:

- Imitativos o de simulacro: los oficios.
- Canciones: cuerda, gomas, manos.

LOS JUEGOS POPULARES

Conceptualización

Según Rafael García Serrano: Es pionero en España su trabajo en 1974 sobre los juegos populares y deportes tradicionales de la península.

Los **juegos populares** son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población.

Esta actividad lúdica en donde las actividades representan un juego, que estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento.

El juego es una expresión lúdica y artística corporal e intelectual que se convierten en una actividad con un rol potencial en la educación de los niños, niñas, jóvenes y adultos.

Rodolfo Pérez Pimentel, historiador ecuatoriano indica que los juegos típicos tuvieron origen por la imaginación de nuestros ancestros. “Habían juguetes de lata importados de los Estados Unidos, pero eran muy caros, de tal manera que los niños usaban su imaginación y así se inventaron varios juegos. En la Sierra se fabricaba el trompo y la perinola, que eran de tagua”, expresó Pérez, quien también nos enseñó cómo hacer un “silbador, un juguete de los años 40”.

Los juegos populares y los deportes autóctonos, han supuesto durante milenios la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje para las miles de personas en todo el mundo.

Los juegos populares son un conjunto de operaciones que se pueden realizar en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía. Esta

conducta, para su realización, necesita del más alto grado de libertad interna y externa con respecto a la persona o grupo que la ejecute.

Los juegos populares

Del periodista Mantilla Aguirre Oswaldo (2012) El libro Juegos Populares de Antaño (tercera edición).

Son aquellos juegos que se encuentran muy vinculados a las actividades del pueblo llano y que a lo largo de los años y de las generaciones han ido transmitiéndose de padres a hijos. De la mayoría de los mismos no existe un origen concreto ya que han nacido de la necesidad del hombre a jugar, son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

El juego es el espejo de cada civilización. El juego es una necesidad que el hombre ha sentido desde siempre, más allá del momento histórico y condición social por los que transite, en compañía o en soledad.

El palo encebado, las cometas, las ruedas, sin que te roce, las tortas, la perinola, los triques, las banderillas, los aviones, las flechas, los tractores, las ollitas, las cebollas, son algunos juegos descritos en la obra.

Los juegos populares tradicionales -señala el autor- se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más genuinas de cualquier colectivo humano.

Características de los Juegos Populares.

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

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Pueden llevar implícitas apuestas (dinero o especies), suelen ser marcadamente separatistas entre sexos y edades (mayores-niños, hombres-mujeres)

Muchos de los juegos populares con el tiempo se han ido convirtiendo en apoyos importantes dentro de las clases de educación física y realmente han demostrado ser elementales a la hora de desarrollar las capacidades físicas y motrices, aunque también han demostrado ser una herramienta educativa en las aulas de alto efecto, ya que además de diversión suman aprendizaje.

Los juegos más extendidos y perdurables a lo largo de la historia tienen su origen en un intento de desarrollo educativo o de mantenimiento de habilidades adquiridas. Se asegura que el juego es el primero y más eficaz de los educadores; de hecho, los niños aprenden unos de otros a través de él, es más, los niños necesitan jugar para aprender y aprender jugando.

TIPOS DE JUEGOS POPULARES

Hay distintos tipos de juegos, según las posibilidades de los espacios y a su vez de la climatología. Una clasificación de los juegos populares según la situación de los jugadores y del entorno es:

- De tablero
- De calle
- De campo abierto
- De fiestas
- De habilidad

Es también difícil establecer categorías o tipos de juegos porque en su mayoría se hallan relacionados entre sí. Algunos juegos favorecen el ejercicio físico, como la fuerza, precisión, agilidad; otros, desarrollan facultades intelectuales (adivinanzas, rompecabezas); muchos dependen del azar (dados, naipes); finalmente existen ciertas manifestaciones mágico-religiosas que poseen más de carácter lúdico que de acto sacro.

Uno de los juegos populares más destacados resulta ser el de la **Escondida o Escondite**, el mismo consiste en una persona que con los ojos tapados y mirando contra la pared deberá contar hasta un número determinado y mientras lo hace, el resto de los participantes, deberán correr hasta un lugar cercano para esconderse; quien cuenta deberá encontrarlos y cada vez que lo haga gritará piedra libre para tal o cual en el lugar en el cual contó. Puede suceder que quien busca no corra lo

suficientemente rápido y sea sorprendido en rapidez por quien ha descubierto y que sea este quien grite su salvación primero dejando sin efecto la piedra libre y salvándose tanto a él como al resto de los jugadores.

El juego infantil tiene como objetivo conectar al niño con la sociedad por medio de objetos y acciones que imitan la vida cotidiana de los adultos. Las miniaturas que los niños utilizaban para jugar desde la prehistoria (vajilla, carritos, barcos, etc.)

Del periodista Mantilla Aguirre Oswaldo (2012) El libro Juegos Populares de Antaño (tercera edición).

Los Juegos del Mundo

Se detallan una recopilación de diferentes juegos populares pertenecientes a los diferentes continentes:

Juegos de Asia

- Tetsuaguioni (Japón)
- Takgro (Tailandia)
- Hong-Lui-Ten (China)

Juegos de África

- Maytmât (Marruecos)
- El Nido (Burkina Faso)

Juegos de América

- Desafío (Colombia)
- El Vendado (Colombia)
- Coger las cintas (México)

Juegos de Europa

- Atrapa la piedra (Francia)
- La paella (España)

Juego de Oceanía

- Gemo (Australia):
- Cubitos de hielo (Australia).

Creatividad y diversión en los juegos populares.

Aguado Brigidano, D (2006). Los juegos populares van pasando de padres a hijos, y de la mayoría de ellos se desconoce su lugar de origen. Normalmente son juegos espontáneos (carecen de juguetes en ese momento y se inventan un juego); creativos (al ser inventados por los niños, ponen en funcionamiento su creatividad para inventar dichos juegos) y motivadores (estos juegos suelen gustar mucho a los niños, divirtiéndose y pasando muy buenos ratos jugando a ellos).

Suelen tener pocas reglas y en la forma de jugar estos juegos, puede variar dependiendo de la zona geográfica en la que se lleve a cabo el juego. Un ejemplo de ello es la "rayuela", llamada así en España y "Luche" en Colombia. Hay variantes con respecto a la manera de organizarla (dibujarla en el suelo), así como la manera de jugar, aunque siempre tienen algo en común.

Se utilizan diversos materiales, dependiendo del objetivo que se persiga con ellos. Por ejemplo, si quieren pillar al otro lanzando algo, pueden utilizar una pelota, un trapo.

Con todo ello, espero que haya quedado bien explicado qué son los juegos populares y cuáles son sus características.

Bueno para acabar de editar mi entrada, voy a explicar uno de los juegos populares, que ya nombré antes, con algunas de sus posibles variantes.

LA RAYUELA



Se dibuja en el suelo la zona de juego, que ésta puede variar. Puede tener más o menos casillas, normalmente está entre 8 y 10.

El juego consiste en que cada jugador ha de tirar una piedra en el cuadro número uno, y a la pata coja tiene que saltar al cuadro número dos sin caer en el uno, y después en el tres, en el cuatro y así sucesivamente. Una vez acaba esta tirada, tirará la piedra al cuadro dos, y en esta ocasión saltará al uno y después al tres sin caer en el dos... y así sucesivamente con todos los cuadros, hasta llegar al número diez. Si falla, le tocará al siguiente jugador y cuando le vuelva a tocar a éste empezará por el número en el que se quedó en la anterior jugada.

Otra variante de este juego consiste en tirar la piedra en la casilla número uno, y a la pata coja arrastrar esta al número 2, después al 3... y así hasta llegar al diez. Si falla le toca al siguiente, y cuando le vuelva a tocar empieza de nuevo. Gana el que lo haga el primero.

El material usado es una piedra u objeto que se pueda tirar y quedar dentro de la casilla, y una tiza o cualquier otro material con el que se pueda pintar en el suelo para dibujar la zona de juego.

Juegos Populares como recursos didácticos

Como podemos ver los juegos tradicionales es un potencial, el momento de utilizarlo como un recurso didáctico; pues permite desarrollar muchos campos del convivir humano, así: las habilidades, destrezas, la práctica de valores la sociabilidad, nociones de tiempo, de cantidad, de lateralidad; y lo más importante ayudan a que los niños y niñas crezcan intelectualmente, físicamente y afectivamente, lo cual les permitirá incorporarse a la vida en comunidad. En general los juegos también permiten descubrir las habilidades de cada estudiante. Todos los juegos son aplicables a la educación, pero el docente tendrá que ser muy cuidadoso el momento de aplicarlo, pues deberá tomarse en cuenta las edades e interés de sus educandos. Solo así, el juego que elija tendrá la pertinencia y eficacia.

Pienso que el área que más se presta para la práctica de los juegos es la cultura física, aunque se podría pensar en las demás asignaturas, entre algunos juegos que se puede utilizar como recurso didáctico tenemos:

Ejemplificaciones: Juego del trompo

Materiales.

Trompos.

Piolas.

El juego del trompo tiene diversas reglas de acuerdo al lugar donde se practica; por ejemplo, en la ciudad de Cotacachi se juega al cabeo, muy tradicional para los hispanos e indígenas. A continuación se detalla algunas reglas del quiño.

Desarrollo

Se dibuja un círculo en el piso, este es el punto al cual deben picar llegar con la punta del trompo todos los participantes con el trompo y pero también el trompo debe seguir bailando girando

Este juego se inicia con dos participantes, aunque pueden ingresar al juego, un número indeterminado de participantes.

Lanzar el trompo envuelto con una piola, capaz de que pique en el círculo, para que gire y mantenga un equilibrio vertical y a eso se le llama bailar, los participantes deben picar siempre en el círculo y todo trompo debe bailar dentro del círculo y cuando termine de girar el trompo de salir por si solo y si no alcanza salir del círculo se queda castigado hasta que otro participante le saque, para ello siempre debe intentar que el trompo llegue a topar al del círculo.

De la misma manera el participante que no haga picar al trompo dentro del círculo y bailar, debe poner su trompo dentro del círculo como castigo; y esperar que alguien lo saque.

En este juego aparecen nombres tradicionales que los jugadores dan a los trompos así: hay trompos zarandangos.

Zarandango.-Trompo que baila de un lado a otro y al final siempre sale del círculo.

Reglas del juego.

Todos los participantes deben picar en el círculo.

- Participante que no pica dentro del círculo, como castigo debe poner su trompo dentro del círculo.
- Los participantes pueden tener dos a más trompos.
- Cada participante respeta un turno.

- No se puede retirarse del juego, mientras no exista una decisión de todos de terminar con el juego.
- Las puntas de los trompos pueden ser afiladas, para dejar huellas en los trompos castigados.

Análisis

El juego del trompo es muy conocido en las comunidades, es un juego tradicional que se practica año tras año. En la actualidad se han organizado eventos de juegos tradicionales con el trompo; aquí han participado inclusive por categorías, desde niños hasta los adultos. Ventajosamente estos eventos están permitiendo revalorizar y evitar su pérdida. Anteriormente los trompos eran elaborados únicamente de madera y hoy en la actualidad existen de material sintético, esto a futuro resulta muy beneficioso, pues se elaboran trompos de diversos colores y ayudan a reciclar el plástico.

Como vemos este juego permite desarrollar la sociabilidad, el aprendizaje de valores, desarrollar habilidades de psico- motricidad gruesa y fina.

LOS HOYOS

Materiales

- Pelota
- reloj

Desarrollo

Se hacen en la tierra un hoyo por cada persona que juegue. En El colegio compartimos hoyos.

- Se hacen dos equipos de más o menos los mismos jugadores.
- Los jugadores se numeran con el número de los hoyos que haya.
- Se lanza la pelota en orden del uno al último.
- El objetivo es meter la pelota en un hoyo que no sea el del lanzador. Pero si cae, el desarrollo del juego es el mismo, va a por la pelota el que la ha lanzado.
- En el hoyo que se haya metido la pelota, el jugador de ese número tiene que correr a por la pelota y cogerla en el menor tiempo posible, decir “pies quietos”, dar 3 pasos y lanzársela al jugador más cercano.

- Si da a alguien coge una chinita el que ha sido dado, pero si falla el que lanza coge la chinita el lanzador.

Análisis

Si al que le tiran coge la pelota desde el aire, si tiene chinita el que la ha cogido la pelota se la pasa al que ha lanzado. Si no tiene chinita dispone de una vida para cuando la tenga.

Pierde el jugador que más chinitas acumule. (Se puede determinar el número de chinitas al inicio del juego.) Elena y Marta Liniers.

PASAR LA CORRIENTE

Desarrollo

Todos los jugadores cogidos de las manos, forman un corro, menos uno, que se coloca en el centro. Uno de los jugadores del corro dice: paso la corriente a... nombre de un jugador.

La corriente consiste en un pequeño apretón dado a la mano. El que inicia el juego va pasando la corriente a uno de los dos jugadores que tiene a su lado, y este al siguiente, etc...., la corriente pasa de mano en mano hasta llegar al receptor. Cuando llega, el jugador dice: recibido.

Análisis

El niño que está en el centro debe de intentar ver el movimiento de manos, que indica por donde pasa la corriente. Si cree haberlo visto, dice: aquí si acierta se sienta en el lugar del que ha sido descubierto y este pasa al centro para volver a iniciar el juego. El que se queda tiene tres oportunidades.

2.4.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.- PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

EDUCACIÓN

Definición.- etimológicamente significa el promover al desarrollo (intelectual y cultural) del educando, es decir **desarrollar** desde las propias potencialidades psíquicas y cognitivas del educando el intelecto y el conocimiento haciendo en tal proceso activo al educando (o educanda según sea el género).

IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN

Se basa en la inteligencia de cada educando y con éstas cualidades el mejor desempeño de cada persona educada para llevar a cabo en lo posible su óptima forma de vivir (la cual, se sobreentiende, es una vida culta en sociedad).

TIPOS DE EDUCACIÓN

- **Educación formal**
- **Educación no formal**
- **Educación informal**

Educación Formal.- La educación formal hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos donde se reconoce la participación por medio de certificados de estudios.

Educación no formal.- Se refiere a los cursos, academias, e instituciones, que no se rigen por un particular currículo de estudios, estos tienen la intención de educar pero no se reconoce por medio de certificados.

Educación informal.- Es aquella que fundamentalmente se recibe en los ámbitos sociales, pues es la educación que se adquiere progresivamente a lo largo de toda la vida, se da sin ninguna intención educativa.

PEDAGOGÍA

Definición.- es la educación, tomada ésta en el sentido general que le han atribuido diversas legislaciones internacionales, estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos

provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación. Kant y Herbart.

PROPÓSITO DE LA PEDAGOGÍA

Incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales y propias.

CARACTERÍSTICAS DE LA PEDAGOGÍA

- la educación es una acción que lleva implícita la intencionalidad del mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades.
- EL mejoramiento comprensión de la historia de la conformación de la Pedagogía y su relación con la educación.

ELEMENTOS DE LA PEDAGOGIA

Elementos importantes

- Propone la confección de una disciplina que sea científica, teórica y práctica que se base en principios y en la experimentación
- Reflexione sobre prácticas concretas. al referirse a la educación expresa que es materia de la Pedagogía y es indispensable.
- Construir un saber por medio de la implementación de reglas metodológicas, postura positivista, que sea garante del carácter científico de dicho conocimiento.

REGLAS METODOLOGICAS DE LA PEDAGOGÍA

- Postura positivista
- Carácter científico de dicho conocimiento.

METODOLOGÍA EDUCATIVA

Definición.- Son las que utilizamos de forma mayoritaria en la formación primaria, eso, bachiller, universidad estas son las más conocidas y habituales que suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje basadas en la psicopedagogía

como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y últimamente el conectivismo.

IMPORTANCIA

Que se transmite conceptos para que los estudiantes asimilen, la innovación educativa que debe ayudar a transmitir esos conceptos y a que los estudiantes adquieran con menos esfuerzo.

CLASIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA EDUCATIVA

- **Clases magistrales.** La teoría de toda la vida; basta con una tiza y una pizarra, aunque también se utilizan presentaciones por ordenador, videos y la pizarra electrónica última tecnología disponible, muy eficaz por cierto.
- **Clases prácticas.** La mayoría de las veces es una clase teórica; pero en lugar de transmitir conceptos abstractos se resuelve un problema; es decir, desde el punto de vista metodológico es idéntica a las clases magistrales.
- **Clases de Laboratorio.** Se suelen utilizar en materias más técnicas y los alumnos manejan dispositivos donde se comprueba la validez de las teorías. Desde el punto de vista metodológico requiere la adquisición de determinadas habilidades prácticas.
- **Tutorías.** Se suelen utilizar las tutorías denominadas reactivas (el profesor responde a una demanda de información del alumno); es un instrumento muy potente, pero desgraciadamente poco y mal utilizado.
- **Evaluación.** Se suele utilizar la modalidad de **evaluación sumativa** la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos y obtener una calificación. Pulsar aquí para entender el proceso de evaluación.
- **Planificación.** Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones.
- **Trabajos individuales y en grupo** de tipo caja negra. Son trabajos que el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

Conceptualización

El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje en la cual la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como persona. Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

Ausubel, D.; Novak, J.; Hanesian, H. (2000). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas. Segunda Edición. Como proceso de enseñanza - aprendizaje se define "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo". Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea enseña y la actividad del alumno es aprender.

Algunos autores consideran como componentes del proceso de enseñanza a los objetivos, el contenido, los métodos, los medios y su organización los que conforman una relación lógica interna.

Los medios de enseñanza son considerados el sostén material de los métodos y están determinados, en primer lugar, por el objetivo y el contenido de la educación, los que se convierten en criterios decisivos para su selección y empleo.

La relación maestro - estudiante ocupa un lugar fundamental en este contexto del proceso docente - educativo; el maestro tiene una función importante y los medios de enseñanza multiplican las posibilidades de ejercer una acción más eficaz sobre los alumnos.

Varios son los investigadores que se han dedicado a profundizar en el estudio de la teoría sobre los medios de enseñanza, su definición, metodología de aplicación, influencias en el proceso de asimilación de conocimientos y desarrollo de habilidades, entre otros temas.

La definición de medios de enseñanza ha sido abordada por diferentes autores; por ejemplo, Lothar Klingberg los concibe como todos los medios materiales necesarios para el maestro o el alumno, para una estructuración y conducción efectiva y racional del proceso de educación e instrucción.

El colectivo de autores define los medios de enseñanza constituyen distintas imágenes y representaciones de objetos y fenómenos que se confeccionan especialmente para la docencia, este concepto enmarca los medios de percepción directa, imágenes fijas y audiovisuales, excluyendo otros como los medios de laboratorio, equipos sonoros, las computadoras, entre otros.

El autor Vicente González Castro define: Los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso docente - educativo que le sirven de soporte material a los métodos de enseñanza para posibilitar el logro de los objetivos planteados. En esta definición se reconoce como medios de enseñanza tanto a los medios visuales y sonoros como a los objetos reales, a los libros de textos, los laboratorios y a todos los recursos materiales que sirven de sustento al trabajo del maestro.

OBJETIVO

- Es la categoría rectora que debe expresar las aspiraciones educativas del mismo, en función del desarrollo de la Personalidad de los estudiantes, expresa la transformación que deseamos lograr en el estudiante.
- Es la parte de la cultura de la humanidad que se expresa en una asignatura.

MÉTODO

Los métodos de enseñanza se definen como los modos de organizar la actividad cognoscitiva de los estudiantes que aseguran el dominio de los conocimientos, métodos de conocimiento y actividad práctica, así como el proceso formativo en general.

EVALUACIÓN

Es la comprobación del grado de cumplimiento de los objetivos y además la comprobación de si fueron utilizados adecuadamente el resto de los objetivos.

La Enseñanza

MALLART (2001): «La enseñanza es la actividad humana intencional que aplica el currículo y tiene por objeto el acto didáctico. Consta de la ejecución de estrategias preparadas para la consecución de las metas planificadas, pero se cuenta con un grado de indeterminación muy importante puesto que intervienen intenciones, aspiraciones, creencias... elementos culturales y contextuales en definitiva. Esta actividad se basa en la influencia de unas personas sobre otras. Enseñar es hacer que el alumno aprenda, es dirigir el proceso de aprendizaje».

HENZ (2006). La enseñanza es el proceso o las acciones que realiza el docente para posibilitar la adquisición o construcción del conocimiento por parte de dicho sujeto. Reserva momentos para que el sujeto de aprendizaje tenga espacios para “actuar” individual y colectivamente, para conocer su propio pensamiento y el de los demás sobre el objeto de estudio y la forma de aproximarlos y también momentos para “conocer” sus propios intereses y necesidades, todo ello sumido en un ambiente que promueva la acción mental o material del sujeto que aprende. La enseñanza consiste en la transmisión a otra persona de saberes, tanto intelectuales, como artísticos, técnicos o deportivos. La enseñanza puede ser impartida de modo no formal siendo el primer lugar que enseña el propio hogar, a través de los padres, abuelos y hermanos mayores; o estar a cargo de establecimientos especialmente creados para ello, como escuelas, institutos de enseñanza, iglesias, o facultades, a cargo de personal docente especializado.

También el saber puede ser adquirido en forma autodidacta por medio de información escrita como libros, revistas, sitios de Internet u oral televisión, radio.

La propia vida enseña cada día en forma de experiencia, pero se estará más preparado para sortear las dificultades, si se conocen los modos de resolver más eficazmente los problemas, si previamente nos enseñaron aquellos que ya los han vivido.

Pueden enseñarse tanto cosas buenas como malas, y en muchos casos, lo bueno y lo malo será calificado de uno u otro modo, según la sociedad de que se trate. Actualmente los medios de comunicación constituyen una gran fuente de transmisión de los valores culturales de la sociedad, que no se caracterizan por ser particularmente elogiados.

Por esa razón el reducto que aún existe para transmitir lo que cada sociedad estima como deseable, es la escuela. A la escuela tradicional donde el maestro enseñaba siendo la única parte activa del proceso enseñanza- aprendizaje, pues era el dueño del saber que trataba fuera incorporado pasiva y memorísticamente por el estudiante, se le opone la nueva tendencia, basada en la psicología cognitiva, donde el alumno es parte activa del proceso, que con la guía del maestro, descubre el contenido, lo analiza, lo critica y al fin lo adquiere en forma significativa, relacionándolo con sus conocimientos anteriores.

Las Actividades de la Enseñanza

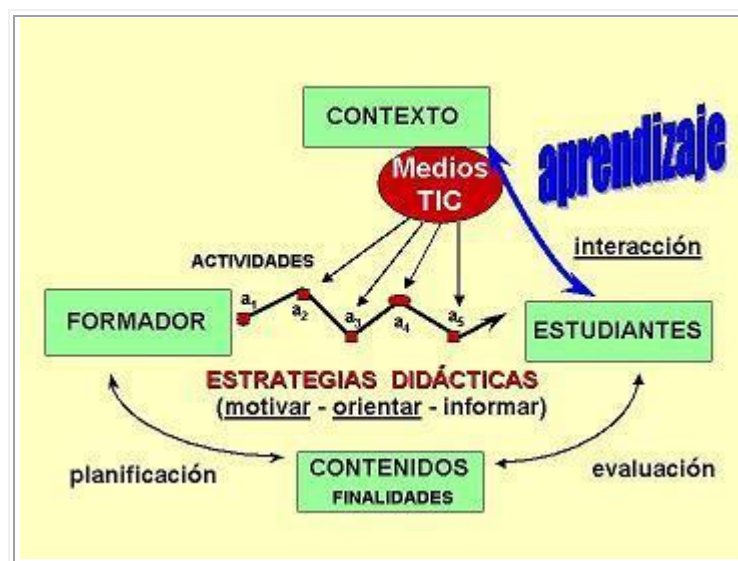
Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

En este marco el empleo de los medios didácticos, que facilitan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes, suele venir

prescrito y orientado por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza.

La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales), resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos que se pretenden.

Por todo ello el acto didáctico es un proceso complejo en el que intervienen los siguientes elementos:



Clasificación de los medios de enseñanza

- **Reales:** Son los objetos que pueden servir de experiencia directa al estudiante para poder acceder a ellos con facilidad. Algunos ejemplos son:

- Plantas, animales

- Objetos de uso cotidiano

- Instalaciones urbanas, agrícolas, de servicios

- Y cuantos objetos acerquen la realidad al estudiante

- **Escolares:** Los propios del centro, cuyo único y prioritario destino es colaborar en los procesos de enseñanza.

- Laboratorios, aulas de informática

- Biblioteca, mediateca, hemeroteca

- Gimnasio, laboratorio de idiomas

-Globos terráqueos, encerados o pizarras electrónicas.

• **Simbólicos:** Son los que pueden aproximar la realidad al estudiante a través de símbolos o imágenes. Dicha transmisión se hace por medio del material impreso o por medio de las nuevas tecnologías:

a) Como material impreso, tenemos: Textos, libros, fichas, mapas, etc.

b) Entre los que transmiten la realidad por medios tecnológicos, incluimos los recursos cuya denominación se otorga por el canal que utilizan para presentar la realidad. Así, los tenemos:

-Icónicos: retroproyector, diapositivas, etc.

-Sonoros: radio, disco, magnetófonos, etc.

-Audiovisuales: diaporama, cine, vídeo, televisión

-Interactivos: informática, robótica, multimedia

El Aprendizaje

HILGARD (1979) define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras)”.

El Aprendizaje es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta

y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (2002) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Pérez Gómez (2002), profundizando más, considera que la mayoría de las teorías del aprendizaje son modelos explicativos que han sido obtenidos en situaciones experimentales, que hacen referencia a aprendizajes de laboratorio, que pueden explicar relativamente el funcionamiento real de los procesos naturales del aprendizaje incidental y del que se hace en el aula. Además, expresa, que toda teoría del aprendizaje debería ofrecer una explicación del aprendizaje y dar cuenta de los siguientes procesos:

- Bases bioquímicas y fisiológicas del aprendizaje: donde es necesario explicar la fisiología de la sensación, percepción, asociación, retención y acción.
- Fenómenos de adquisición: que son todas aquellas dimensiones, variables y factores que pueden explicar las peculiaridades en la adquisición de un nuevo aprendizaje.
- Fenómenos de transferencia: toda teoría del aprendizaje debe afrontar el tema de la transferencia, del valor de un aprendizaje concreto para la comprensión y solución de nuevos problemas.
- Fenómenos de invención, creatividad: son un tipo particular de transferencia o uno entre tantos tipos de aprendizaje (de destrezas, simbólico, de conceptos, de principios y de solución de problemas).

Teorías del aprendizaje de acuerdo a la importancia pedagógica

Una muy completa es la propuesta por ALONSO y GALLEGO (2000) que clasifican las teorías del aprendizaje de acuerdo a la importancia pedagógica en ocho tendencias.

- Teorías Conductistas
- Teorías Cognitivas
- Teoría Sinérgica de Adam
- Tipología del Aprendizaje según Gagne

- Teoría Humanista de Rogers
- Teorías Neurofisiológicas
- Teorías de Elaboración de la Información
- El Enfoque Constructivista
-

De dicha clasificación se buscaron las distintas corrientes y de acuerdo con GARCÍA CUÉ (2006) se ha hecho una síntesis de las ideas principales que se describen en los siguientes párrafos.

En el Conductismo Pavlov investigó sobre el desarrollo de asociaciones y el condicionamiento clásico. Thorndike estudió sobre el condicionamiento instrumental y su teoría del refuerzo. Skinner formuló diferentes conceptos del Condicionamiento Operante y de la Enseñanza Programada.

Después, apareció el término Cognitivo que hace referencia a actividades intelectuales internas como la percepción interpretación y pensamiento. En el campo del aprendizaje aparecieron diferentes teorías entre las cuales se destacan las del grupo de la Gestalt, Piaget, Ausubel, la Teoría Sinérgica de Adam, Gagne, Carl Roger, las Corrientes Neurofisiológicas y las Teorías de la Información.

El grupo de la Gestalt expresó un principio fundamental “el todo es más que la suma de las partes”. La Aplicación de este principio se debe a dos importantes procesos psicológicos: la percepción y el pensamiento. Alonso y otros (1994:26-27) explican que la influencia de la Gestalt ha sido notable, muchos de sus conceptos y problemas se han incorporado, y han sido reformulados en otras corrientes psicológicas, principalmente en la psicología cognitiva y en la psicología social.

La Teoría Sinérgica de Adam aportó interesantes sugerencias en el campo del aprendizaje de los adultos y en el aprendizaje colaborativo. GAGNÉ ofreció fundamentos teóricos para guiar al profesorado en la planificación de la instrucción. La teoría de Carl Roges se basó en que “toda teoría se construye a

partir de otras teorías, o bien de algunos principios de orden filosófico, o bien de la observación empírica”.

Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Para los pedagogos de todos los tiempos la mayor preocupación ha sido cómo lograr que los estudiantes aprendan lo que se les enseña. Es por ello que las ciencias pedagógicas se han movido desde teorías de aprendizaje conductistas, donde el profesor tomaba todas las decisiones y los alumnos repetían mecánicamente lo ordenado hasta teorías de aprendizaje que plantean que los alumnos son el centro del proceso, donde lo fundamental es llevar a estos a aprender por sí solos.

Se habla mucho de transformaciones en las formas de impartir las clases de educación física en los diferentes niveles de enseñanza, pero todo cambio siempre encuentra cierto grado de resistencia, de ahí la alta responsabilidad de los docentes que imparten asignaturas del área metodológico-profesional, encargados de dar cumplimiento a la misión de la escuela que es formar profesionales con una concepción humanista y solidarios capaces de transformar la Educación Física y el Deporte en sus países de procedencia y con una visión mucho más amplia: llegar a convertirse en un centro de referencia internacional en la formación de profesionales de la Educación Física y el Deporte.

Si se quiere cumplir con la misión de la escuela hay que llevar a cabo un proceso docente-educativo capaz de proporcionarles a los estudiantes la posibilidad de aprender a aprender, que en el caso de las asignaturas del área metodológico-profesional, sería aprender a enseñar.

Para el logro de este objetivo no basta con perfeccionar planes de estudio, programas y libros de texto, sino que es necesario además, perfeccionar los métodos de enseñanza, para de esta forma elevar la calidad de la labor de los profesores.

2.5. Formulación de Hipótesis

El presente estudio de investigación no necesita de verificación de hipótesis, ya es un estudio descriptivo cuyo objetivo de la investigación consiste en llegar a conocer las costumbres y actitudes y tradiciones predominantes a través de la descripción de los juegos populares en el Centro Educativo “Club Rotario”.

2.6. Señalamiento de variables

Variable Independiente

Juegos Populares

Variable Dependiente

Proceso de Enseñanza - Aprendizaje

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

Según Hernández (2006) el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema. Por lo cual, se usan métodos de los enfoques cuantitativos y cualitativos e intervienen datos cuantitativos y cualitativos y viceversa.

Enfoque Cualitativo (Hernández 2006). Método que examina fenómenos con gran detalle sin una categoría o hipótesis predeterminada. El énfasis se hace en el entendimiento del fenómeno, tal como existe. Por lo general tiene una connotación de cuestionamiento, inductivo, social antropológico.

En la presente investigación se tomara en cuenta el enfoque cualitativo por cuanto la finalidad del trabajo será comprender la necesidad de rescatar los juegos populares y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Mediante la utilización del enfoque cualitativo nos permitirá determinar las cualidades de cada una de las personas que están inmersas en el problema objeto de estudio del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, con la finalidad de poder conocer y entender de mejor manera el problema y la incidencia de los juegos populares, planteada en la hipótesis.

Enfoque Cuantitativo (Hernández 2006). Método que busca los hechos o causas del fenómeno. Pueden ser números o estadísticas. Por lo general tienen una connotación positiva, deductiva, de ciencias naturales.

El método cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población

Cuantitativo porque se obtendrán datos numéricos que serán tabulados estadísticamente y cualitativo porque los resultados numéricos serán interpretados con la ayuda del marco teórico.

3.2 Modalidad de la investigación

Dentro de la modalidad de la investigación se emplearán la Investigación Bibliográfica y la Investigación de Campo.

3.2.1 Bibliográfica – Documental

Según El Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales, (Upel, 2006), la investigación bibliográfica-documental es: “el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos este tipo de investigación tiene como objetivo el desarrollo de las capacidades reflexivas y críticas a través del análisis, interpretación y confrontación de la información registrada.”

Es documental bibliográfica porque se acudió a fuentes de consulta tales como libros, textos. Internet, los cuales permitieron utilizar diversidad de conceptos registrados en determinados documentos para llevar a cabo la investigación propuesta. Los métodos de investigación bibliográfica serán los caminos que permitan ubicar y seleccionar la información necesaria de entre toda la bibliografía existente sobre los juegos populares en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

3.2.2 De Campo.

Según el Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales, (Upel, 2006), la investigación de campo es: **“el análisis sistemático de problemas de la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas de investigación conocidos.”**

Es el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social. (Investigación pura), o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos (investigación aplicada). Técnicas como: La observación, La entrevista, El cuestionario, “Encuesta postal”. Procura algo más que la recopilación de datos, permitiendo mantener un contacto directo con el problema o fenómeno; en el presente caso la técnica que se empleará es la encuesta con cuestionario dirigido a estudiantes y maestros del Centro de Educación Básica “Club Rotario”.

La investigación se la realizará en el lugar de los hechos esto es en el Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

3.3 Nivel o tipo de la investigación

3.3.1 Exploratoria

BABBIE (2003). Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto poco conocido o estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto.

Porque se describe las características y particularidades del problema en el contexto investigado. Para realizar esta investigación, el investigador se pondrá en contacto con la realidad, y podrá identificar el problema a estudiarse, permitiéndole que con su conocimiento e indagación científica plantee y formule

hipótesis para dar una posible solución a temas verificables como los juegos populares y el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

3.3.2 Descriptiva

SELLTIZ et al (2005). Consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento.

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados. En esta investigación se detallan las causas y consecuencias del problema estudiado en lo que se refiere a los juegos populares en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.3.3 Correlacionar

Sabino (2005). Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relación entre variables.

Porque en la investigación se establece la relación de la variable independiente con la variable dependiente. Tiene como principal propósito, conocer el comportamiento de una variable con respecto de la otra, permitiendo evaluar el grado de relación e influencia que tienen, esto permitirá al investigador plantear problemas o formular hipótesis de investigación, en virtud de las necesidades que existen entre las variables tanto dependiente como independiente, los juegos populares y el proceso de enseñanza - aprendizaje.

3.4. Población y muestra

Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones". LEVIN & RUBIN (2006).

La Población o Universo con el cual se va a trabajar consta de 90 estudiantes de Tercer año de Educación Básica y 5 maestros del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

INFORMANTES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3er Año “A”	45	47%
3er Año “B”	45	47%
Docentes	5	6%
TOTAL	95	100 %

Cuadro N° 1 Población y Muestra.

Elaborado por: Marlene Espín

Muestra.

"Una muestra debe ser definida en base de la población determinada, y las conclusiones que se obtengan de dicha muestra solo podrán referirse a la población en referencia", Cadenas (2004).

Por ser la población pequeña y de fácil manejo, se trabajará con su totalidad, es decir 5 Maestros y 90 Estudiantes, un total de 95.

3.5 Operacionalización de las variables

3.5.1. VARIABLE DEPENDIENTE. JUEGOS POPULARES

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
Los juegos populares son las actividades lúdicas que, en un momento determinado, son practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población, es una necesidad que el hombre ha sentido desde siempre, más allá del momento histórico y condición social, es considerado también una expresión artística corporal e intelectual que se convierten en una actividad con un rol potencial en la educación de los niños, niñas, jóvenes y adultos.	Actividades Lúdicas Necesidad del Hombre Expresión Artística	Juegos Tradicionales Juegos Populares Juegos Autóctonos Recreación Individuales Colectivas Educativas Culturales Sociales Corporal Intelectual Motriz	¿Los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales? ¿Los juegos populares permiten satisfacer las necesidades educativas de aprendizaje en los estudiantes del centro Educativo? ¿Los juegos populares permiten el desarrollo corporal de los estudiantes de la institución?	Encuesta Cuestionario Estructurado

Cuadro # 2

Elaborado por: Gladys Marlene Espín.

3.5.1. VARIABLE DEPENDIENTE. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
Como proceso de enseñanza - aprendizaje se define como una actividad cognitiva de los seres humanos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo.	Actividad Cognitiva	Percepción Memoria Pensamiento Conocimiento	¿Considera que el proceso enseñanza-aprendizaje relacionado con los juegos populares fortalecen la memoria y el pensamiento?	Encuesta Cuestionario Estructurado
	Habilidades	Destrezas Capacidades Talento Aptitudes	¿Piensa usted que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean los recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes?	
	Concepción Científica	Hechos Fenómenos Informaciones Experiencias	¿Cree usted que los juegos populares son expresiones culturales de los pueblos?	

Cuadro # 3

Elaborado por: Gladys Marlene Espín.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Encuesta

Según HERRERA E. Luis y otros, (2008) **“la encuesta es una técnica de recolección de información, por la cual los informantes responden por escrito a preguntas entregadas por escrito”** (p.120)

Tanto la entrevista como la encuesta estructurada necesitan el apoyo de un cuestionario este instrumento es una serie de preguntas impresas sobre hechos y aspectos que interesan investigar las cuales son contestadas por la población o muestra de estudio.

TRESPALACIOS Gutiérrez Juan, Vázquez Casielles Rodolfo y Bello Acebrón Laurentino, International Thomson Editores, 2005. El cuestionario es un instrumento utilizado para la recolección de información, diseñado para poder cuantificar y universalizar la información y estandarizar el procedimiento de la encuesta.

El cuestionario sirve de enlace entre los objetivos de la investigación y la realidad estudiada. La finalidad del cuestionario es obtener, de manera sistemática información de la población investigada sobre las variables que interesan estudiar. El cuestionario está dirigido a los estudiantes y maestros del Centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

3.7 Plan de procesamiento de la Información

Luego de recogidos los datos fueron transformados siguiendo los siguientes procedimientos:

Se limpiará la información de toda contradicción, que no sea incompleta, no pertinente.

Si se detecta fallas se volverá a repetir la recolección de la información.

Finalmente se tabulará según las variables, en este caso la variable independiente y la variable dependiente, luego se realizará los cuadros de cada variable y el

cuadro con cruce de variables. Y se realizará un estudio estadístico de datos para la presentación de resultados.

Validez y Confiabilidad

Según HERRERA E Luis y otros, (2008) “un instrumento de recolección es válido “cuando mide de alguna manera demostrable aquello que trata de medir, libre de distorsiones sistemáticas”.

Muchos investigadores en ciencias sociales prefieren asegurar la validez cualitativa a través de Juicios de Expertos, en la perspectiva de llegar a la esencia del objeto de estudio, más allá de lo que expresan los números.

La validez del instrumento de investigación se las obtuvo a través del “Juicio de Expertos”.

Confiabilidad

Según HERRERA E Luis y otros, (2008) **“una medición es confiable o segura cuando aplicada repetidamente a un mismo individuo o grupo, o al mismo tiempo por investigadores diferentes, proporcionan resultados iguales o parecidos”**. (p124)

La determinación de la confiabilidad consiste, pues, en establecer si las diferencias de resultados se deban a inconsistencias en la medida. De la revisión de los expertos y de sus recomendaciones, se procederá a la modificación de los instrumentos, si es necesario.

La confiabilidad del instrumento de investigación se la obtuvo mediante la aplicación de una “Prueba Piloto”

Plan para la Recolección de la Información

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
2.- ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes y Maestros
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Matriz de Operacionalización de objetivos específicos

4.- ¿Quién?	Marlene Espín
5.- ¿Cuándo?	Desde Agosto 2013 – Marzo 2014
6.- ¿Dónde?	Centro de Educación Básica “Club Rotario”
7.- ¿Cuántas veces?	Una
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9.- ¿Con que?	Cuestionario
10.- ¿En qué situación?	Institución

Cuadro # 4

Elaborado por: Marlene Espín

Plan para el Procesamiento de la Información

Según Herrera E. Luis y otros, (2008). Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

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

Análisis e Interpretación de Resultados

Según Herrera E. Luis y otros, (2008).

- Análisis de resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos
- Interpretación de los resultados, con el apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación estadística de los objetivos específicos
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones
- Elaboración de una alternativa de solución.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL CEN. EDU. CLUB ROTARIO.

Pregunta 1.- ¿Utiliza juegos populares en las clases con los estudiantes del centro Educativo Club Rotario?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	80,00
Frecuentemente	1	20,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 5

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

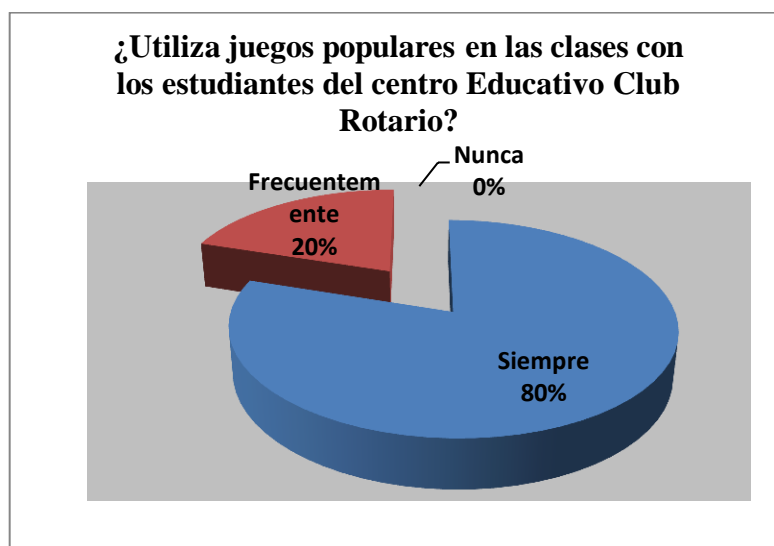


Gráfico # 5

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si se utilizan los juegos populares en las clases con los estudiantes del Centro Educativo Club Rotario, de los 5 encuestados, 4, es decir, el 80%, mencionan que siempre se utilizan los juegos populares, y 1 encuestado, que es el 20% menciona que frecuentemente se lo utiliza.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que una pequeña mayoría de encuestados afirman que se están utilizando los juegos populares en el Centro Educativo Club Rotario ya que estos promueven en los estudiantes, energía y ganas de trabajar.

Pregunta 2.- ¿Los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100,00
Frecuentemente	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 6

Elaborada por: Gladys Marlene Espín



Gráfico # 6

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si los juegos populares permiten al estudiante el fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales, de los 5 encuestados, es decir, el 100%, mencionan que siempre.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que la mayoría de encuestados mencionan que los juegos tradicionales o populares permiten en los estudiantes fomentar e incentivar las actividades lúdicas tanto en forma individual como grupal permitiéndoles interactuar entre ellos.

Pregunta 3.- ¿Los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100,00
Frecuentemente	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 7

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

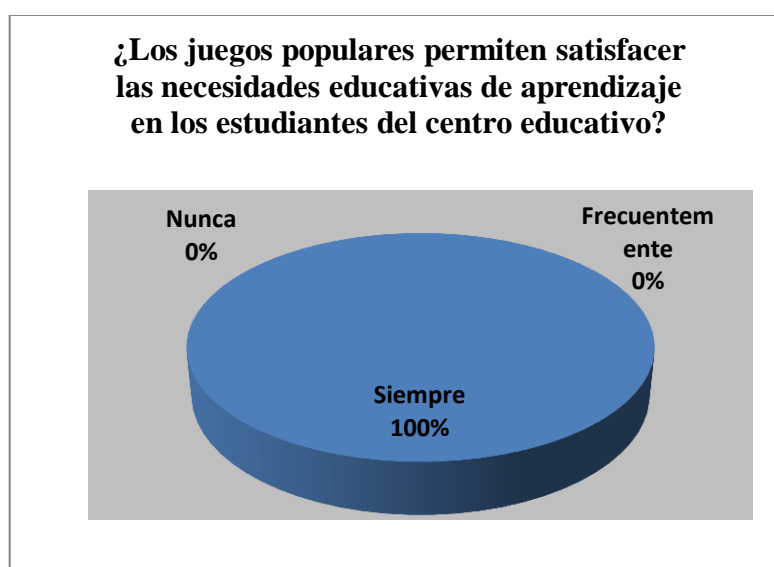


Gráfico # 7

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si los juegos populares permiten satisfacer las necesidades educativas de aprendizaje en los estudiantes del centro educativo, de los 5 encuestados, 5 es decir, el 100%, mencionan que siempre.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que todos los encuestados mencionan que los juegos populares satisfacen las necesidades educativas de los estudiantes, ya que gracias a estas actividades los estudiantes aprenden de mejor manera puesto que su aprendizaje es más activo y participativo.

Pregunta 4.- ¿Emplea diferentes juegos populares con los estudiantes del Centro Educativo, como medio de expresión artística?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	60,00
Frecuentemente	2	40,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 8

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

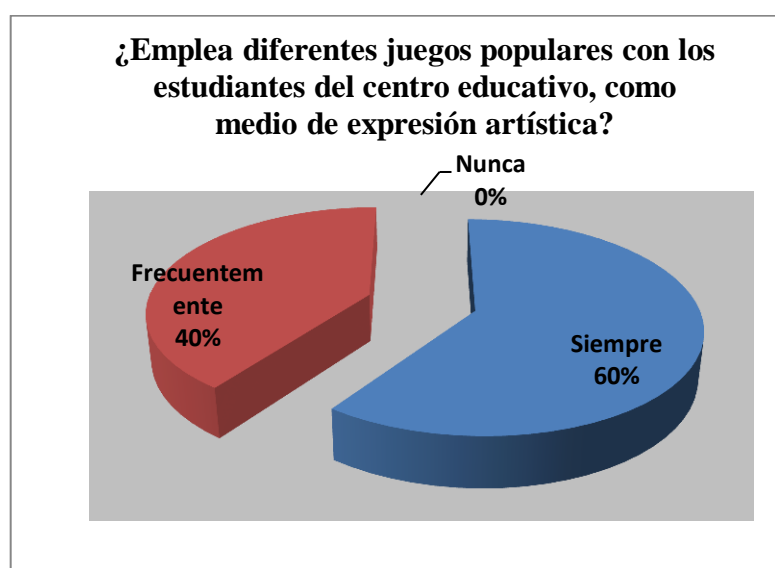


Gráfico # 8

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si se emplean diferentes juegos populares con los estudiantes del centro educativo, como medio de expresión artística, de los 5 encuestados, 3 es decir, el 60%, mencionan que siempre se emplean, 2 encuestados, es decir, el 40%, dicen que frecuentemente se los emplean.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que dentro de los centros educativos existen docentes que emplean diferentes juegos populares para que los estudiantes aprendan de mejor manera y gracias a ello, esto es aprovechado por los mismos como medio de expresión artística.

Pregunta 5.- ¿Los juegos populares permiten el desarrollo corporal de los estudiantes de la institución?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100,00
Frecuentemente	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 9

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

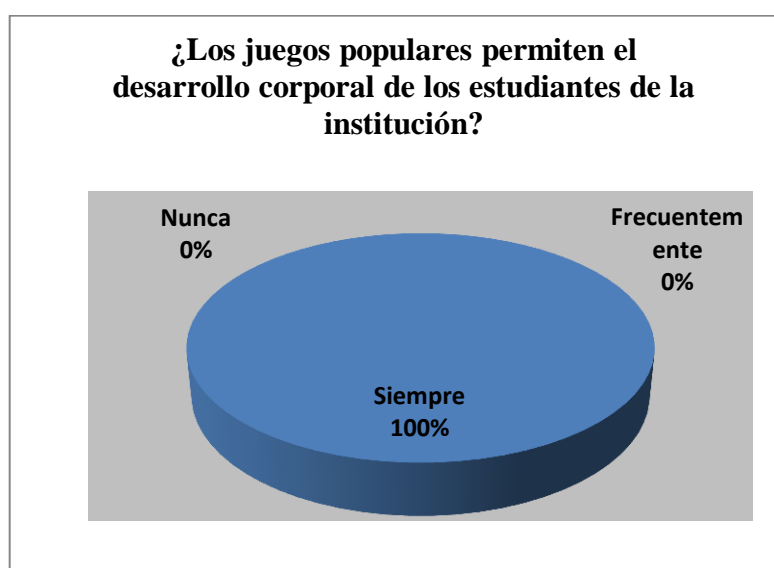


Gráfico # 9

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si se emplean diferentes juegos populares con los estudiantes del centro educativo, como medio de expresión artística, de los 5 encuestados, 3 es decir, el 60%, mencionan que siempre se emplean, 2 encuestados, es decir, el 40%, dicen que frecuentemente se los emplean.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que dentro de los centros educativos existen docentes que emplean diferentes juegos populares para que los estudiantes aprendan de mejor manera y gracias a ello, esto es aprovechado por lo mismo como medio de expresión artística.

Pregunta 6.- ¿Considera que el proceso enseñanza-aprendizaje relacionado con los juegos populares fortalecen la memoria y el pensamiento?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100,00
Frecuentemente	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 10

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

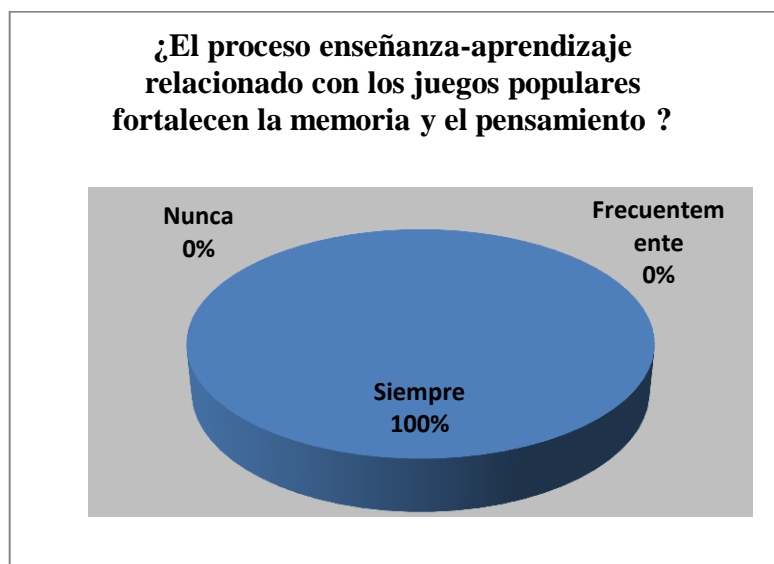


Gráfico # 10

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si se considera que el proceso enseñanza-aprendizaje está relacionado con los juegos populares fortaleciendo la memoria y el pensamiento, de los 5 encuestados, 5 es decir, el 100%, mencionan que siempre.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que el proceso enseñanza-aprendizaje está ligado y tiene relación con los juegos populares ya que al ser dinámicos e interactivos, fortalecen de mejor manera la memoria y el pensamiento, desarrollando en ellos las diferentes inteligencias múltiples.

Pregunta 7.- ¿El proceso enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de la Institución es activo y participativo?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100,00
Frecuentemente	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 11

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

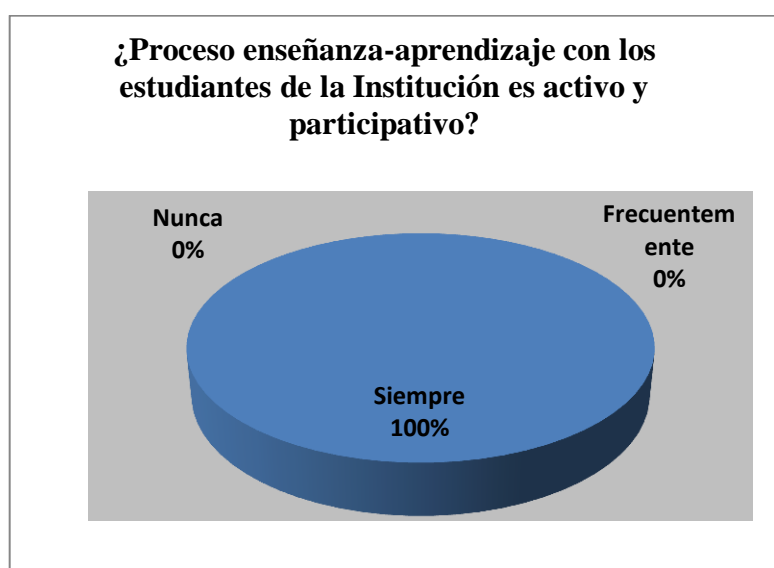


Gráfico # 11

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si el proceso enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de la Institución es activo y participativo, de los 5 encuestados, 5 es decir, el 100%, mencionan que siempre.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, el proceso enseñanza-aprendizaje de por si tiene que ser activo y participativo y que mejor con la utilización y empleo de los juegos populares, por esto se debe incentivar a que en las escuelas y centros educativos se desarrollen más este tipo de actividades.

Pregunta 8.- ¿Piensa usted que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean los recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	40,00
Frecuentemente	3	60,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 12

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

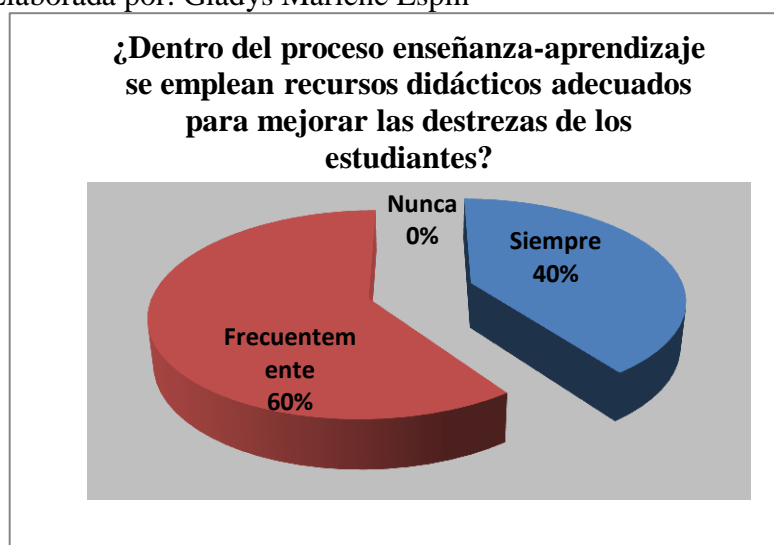


Gráfico # 12

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si dentro de proceso enseñanza-aprendizaje se emplean recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes, de los 5 encuestados, 2 es decir, el 40%, mencionan que siempre, 3 encuestados, es decir, el 60%, dicen que frecuentemente.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que dentro del proceso enseñanza aprendizaje la mayoría de docentes no emplean recursos didácticos adecuados, para mejorar las destrezas en los estudiantes, por tal motivo es indispensable que los maestros investiguen que recursos didácticos pueden emplear para que sus estudiantes mejoren y desarrollen de mejor manera las destrezas.

Pregunta 9.- ¿Considera que con la utilización de los juegos populares se logre mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100,00
Frecuentemente	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 13

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

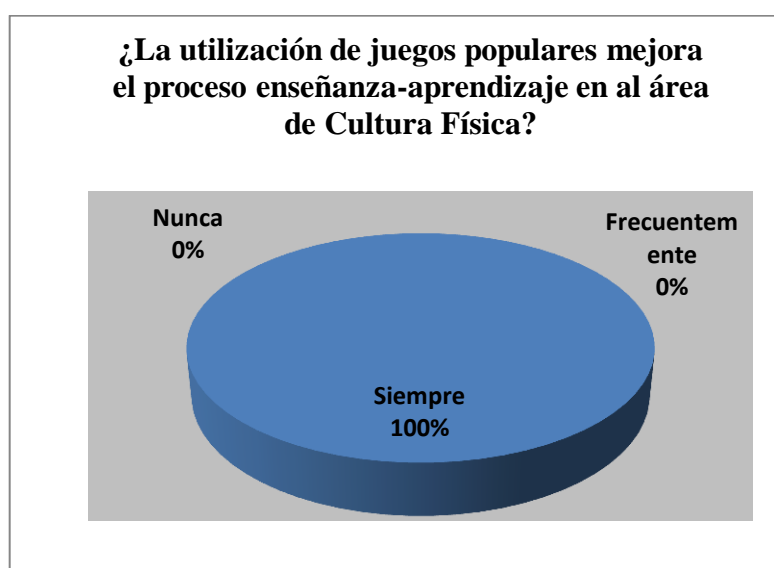


Gráfico # 13

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si se considera que con la utilización de los juegos populares mejora el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de cultura física, de los 5 encuestados, 5 es decir, el 100%, mencionan que siempre.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que la utilización de los juegos populares logra mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje no solo en el área de la Cultura Física sino en todas las demás áreas de aprendizaje permitiendo de esta manera una educación integral de calidad.

Pregunta 10.- ¿Cree usted que los juegos populares son expresiones culturales de los pueblos?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	100,00
Frecuentemente	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 14

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

Gráfico 14



Gráfico # 14

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si se considera que los juegos populares son expresiones culturales de los pueblos, de los 5 encuestados, 5 es decir, el 60%, mencionan que siempre.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, los juegos populares son entre los pueblos expresiones y manifestaciones culturales, que van yendo de generación en generación, integrando así a los pueblos y comunidades.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DEL CEN. EDU. CLUB ROTARIO.

Pregunta 1.- ¿Considera que su docente utiliza juegos populares en las clases de Cultura Física?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	50	55,56
Frecuentemente	30	33,33
Nunca	10	11,11
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 15

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

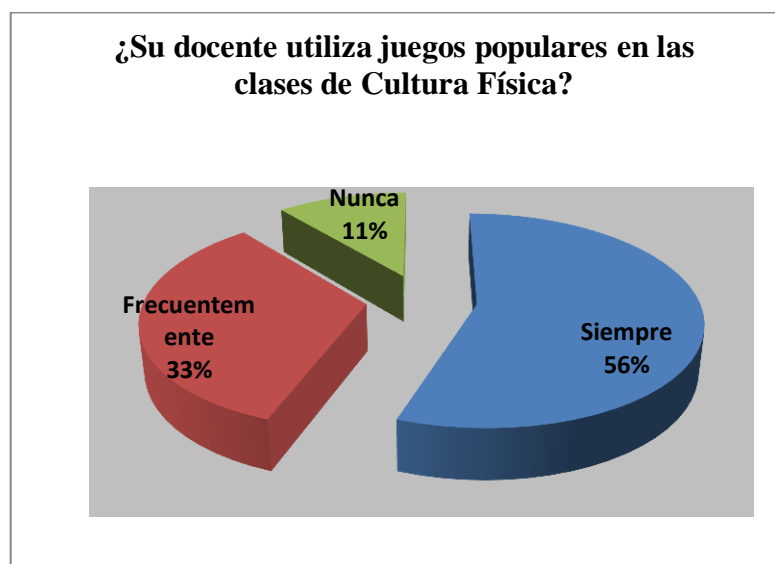


Gráfico # 15

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si su docente utiliza los juegos populares en las clases de cultura física, de los 90 encuestados, es decir, el 56%, mencionan que siempre, 30 encuestados, es decir el 33%, dicen que frecuentemente, y 10 encuestados, es decir el 11%, mencionan que nunca.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que en su gran mayoría los docentes utilizan juegos populares en las clases de cultura física, permitiendo de esta manera hacer de estas clases dinámicas, divertidas e interactivas.

Pregunta 2.- ¿Cree que los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	49	54,44
Frecuentemente	37	41,11
Nunca	4	4,44
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 16

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

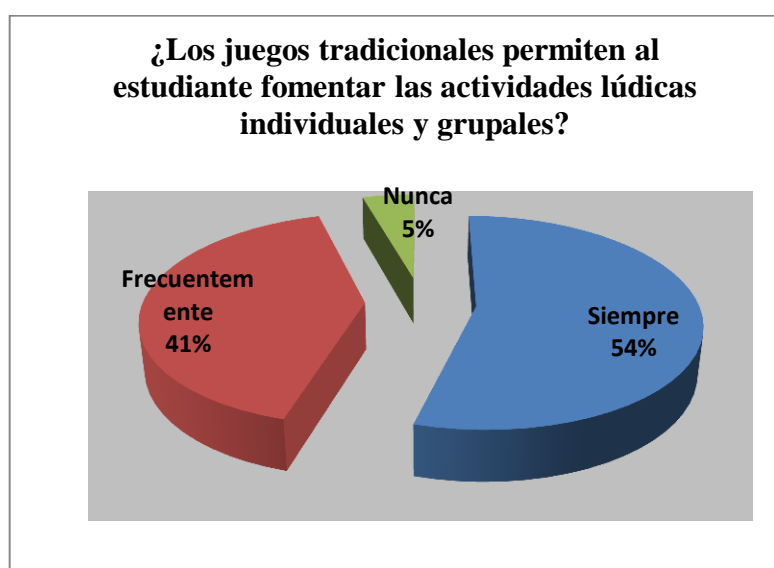


Gráfico # 16

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si se cree que los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas individuales y grupales, de los 90 encuestados, 49 es decir, el 54%, mencionan que siempre, 37 encuestados, es decir, 41% dicen que frecuentemente y 4, es decir el 5% mencionan que nunca.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que los juegos tradicionales si fomentan las actividades lúdicas individuales y grupales haciendo de estas actividades integradoras y valorativas.

Pregunta 3.- ¿Los juegos populares permiten satisfacer las necesidades educativas del aprendizaje de la Cultura Física?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	45	50,00
Frecuentemente	39	43,33
Nunca	6	6,67
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 17

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

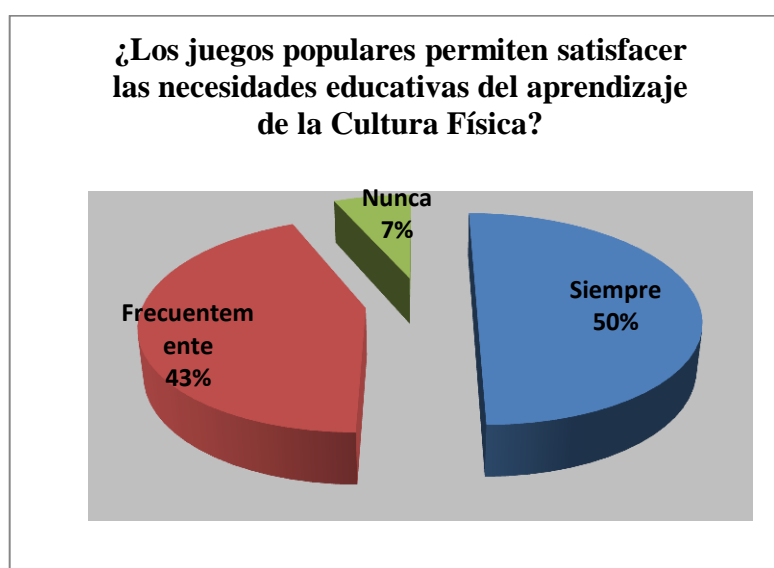


Gráfico # 17

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si los juegos populares permiten satisfacer las necesidades educativas del aprendizaje de la Cultura Física, de los 90 encuestados, 45 es decir, el 50%, mencionan que siempre, 39, es decir, el 43% dicen que frecuentemente y 6, es decir, el 7% mencionan que nunca.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que los juegos populares permiten en los estudiantes la satisfacción de las necesidades educativas que estos requieren en su aprendizaje y más dentro de la cultura física actividad dinámica y participativa.

Pregunta 4.- ¿A su criterio considera que su profesor emplea diferentes juegos populares con los estudiantes del Centro Educativo, como medio de expresión artística?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	27,78
Frecuentemente	35	38,89
Nunca	30	33,33
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario
Cuadro # 18
Elaborada por: Gladys Marlene Espín

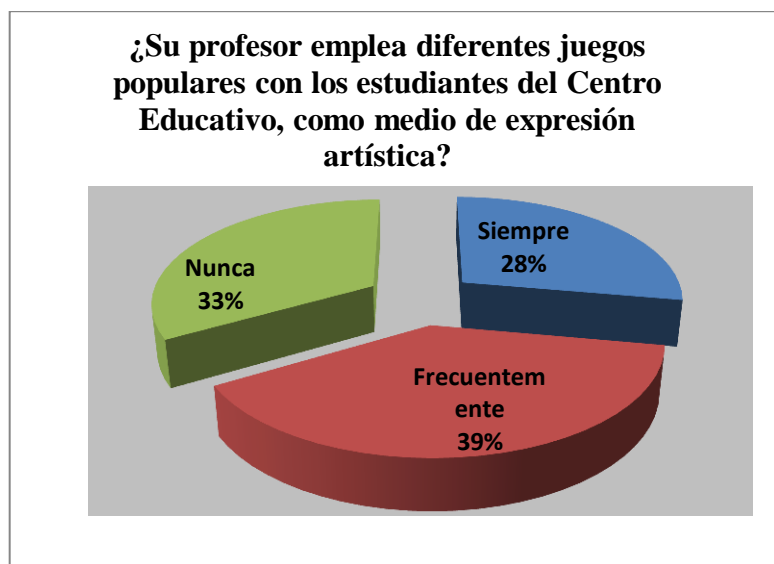


Gráfico # 18
Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si su profesor emplea diferentes juegos populares con los estudiantes del centro educativo, como medio de expresión artística, de los 90 encuestados, 25 es decir, el 28%, mencionan que siempre, 35, es decir el 39% dicen que frecuentemente y 30 encuestados, es decir el 33% mencionan que nunca.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que los docentes deben emplear diferentes juegos populares para el disfrute de los estudiantes, para que de esta manera ellos lo consideren un medio de expresión artística.

Pregunta 5.- ¿Piensa que la aplicación de los juegos populares permiten el desarrollo corporal?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	68	75,56
Frecuentemente	22	24,44
Nunca	0	0,00
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 19

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

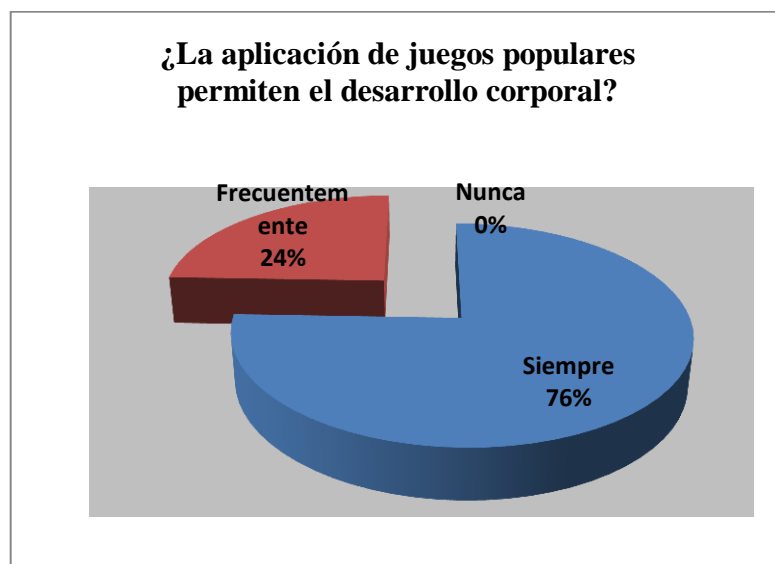


Gráfico # 19

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si la aplicación de los juegos populares permiten el desarrollo corporal, de los 90 encuestados, 68 es decir, el 76%, mencionan que siempre, 22, es decir el 24% dicen que frecuentemente.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que al aplicar los juegos populares los estudiantes ejercitan su desarrollo corporal ya que utilizan su cuerpo para realizar las diferentes y variadas actividades con los juegos populares.

Pregunta 6.- ¿Usted considera que el proceso enseñanza-aprendizaje relacionado con los juegos populares fortalecen la memoria y el pensamiento?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	57	63,33
Frecuentemente	25	27,78
Nunca	8	8,89
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 20

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

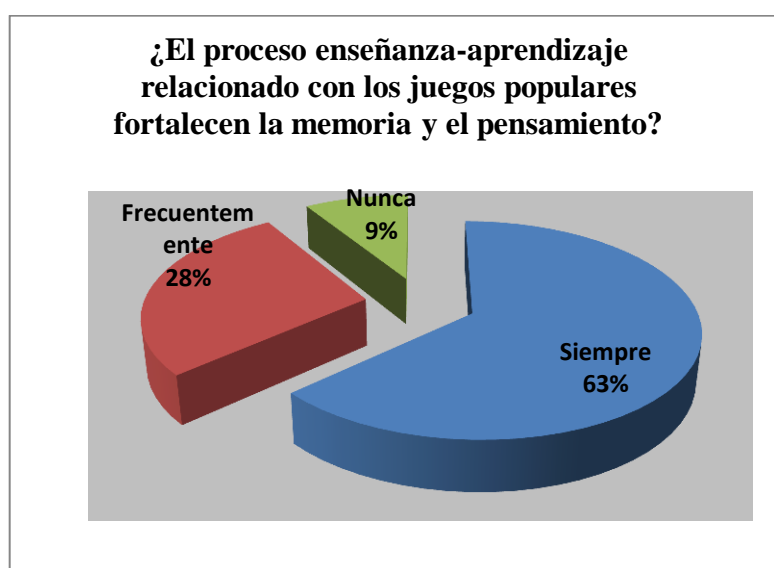


Gráfico # 20

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si en el proceso enseñanza-aprendizaje considera que tiene relación con los juegos populares fortaleciendo la memoria y el pensamiento, de los 90 encuestados, 57 es decir, el 63%, mencionan que siempre, 25 encuestados, es decir, el 28% dicen que frecuentemente y 8 es decir, el 9% mencionan que nunca.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que en el proceso enseñanza-aprendizaje los juegos populares tienen relación y concordancia permitiendo así el fortalecimiento de la memoria y el pensamiento en los estudiantes.

Pregunta 7.- ¿Dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se integra de forma activa y participativa?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	48	53,33
Frecuentemente	36	40,00
Nunca	6	6,67
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 21

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

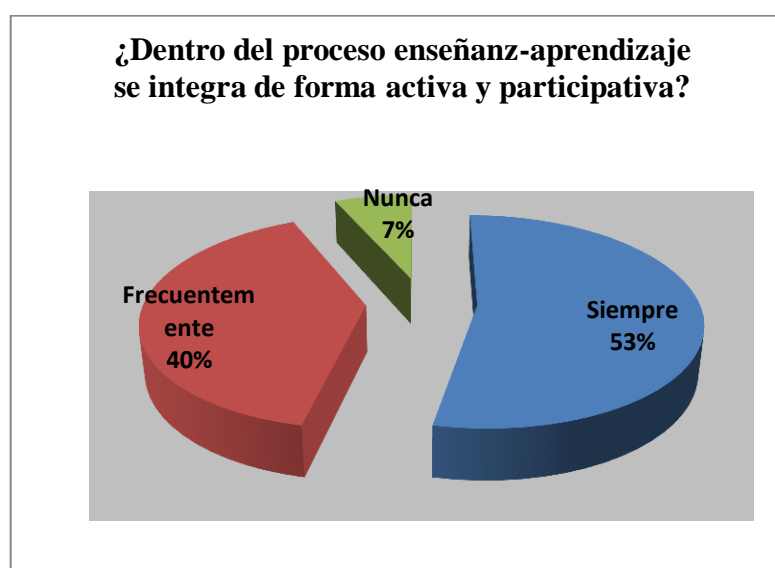


Gráfico # 21

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se integra de forma activa y participativa, de los 90 encuestados, 48 es decir, el 53%, mencionan que siempre, 36, es decir el 40% dicen que frecuentemente y 6, es decir, el 7% mencionan que nunca.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, los estudiantes se integran de forma activa y participativa, cuando dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean y utilizan los juegos populares, ya que de esta manera las clases son mucho más dinámicas e integrales.

Pregunta 8.- ¿Piensa usted que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean los recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	35	38,89
Frecuentemente	35	38,89
Nunca	20	22,22
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario
Cuadro # 22
Elaborada por: Gladys Marlene Espín

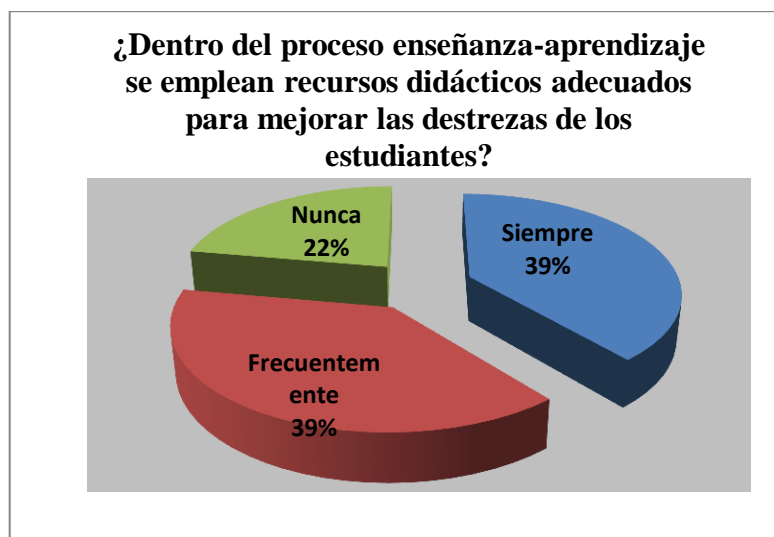


Gráfico # 22
Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si se considera que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes, de los 90 encuestados, 35 es decir, el 39%, mencionan que siempre, otros 35 encuestados, es decir el 39% dicen que frecuentemente y 20 es decir, el 22 % mencionan que nunca.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, los estudiantes piensan que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean recursos didácticos muy bajos e inadecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes, por tal motivo los docentes debemos mantenernos al día en cuanto al manejo de recursos didácticos adecuados para desarrollar en los estudiantes una educación integral y de calidad.

Pregunta 9.- ¿Considera que con la utilización de los juegos populares se logre mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	75	83,33
Frecuentemente	11	12,22
Nunca	4	4,44
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 23

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

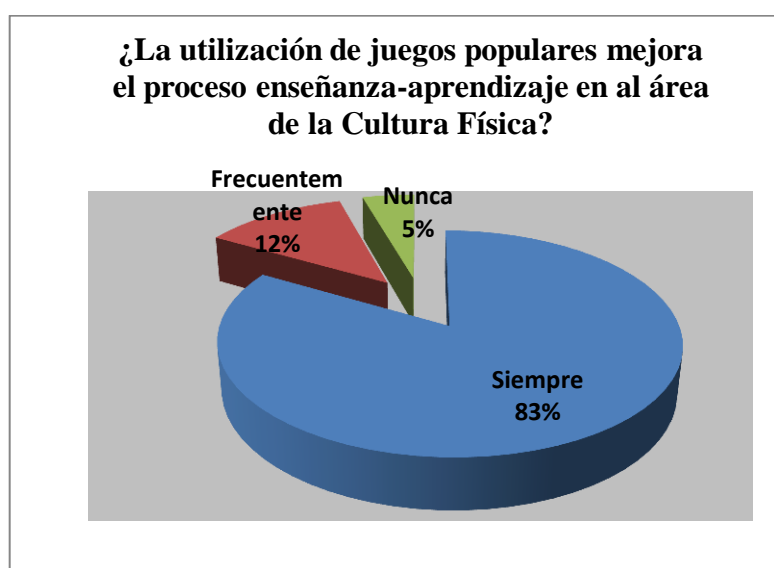


Gráfico # 23

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si la utilización de juegos populares mejora el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física, de los 90 encuestados, 75 es decir, el 83%, mencionan que siempre, 11 es decir, el 12% dicen que frecuentemente y 4 es decir, el 5% mencionan que nunca.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, la utilización adecuada de juegos populares mejora satisfactoriamente el proceso enseñanza-aprendizaje en especial en el área de la cultura física, ya que es una asignatura que requiere de movimiento y coordinación, para cada una de las actividades.

Pregunta 10.- ¿Cree que es necesario realizar un taller de juegos populares en la Institución Educativa?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	90	100,00
Frecuentemente	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes C.E.B. Club Rotario

Cuadro # 24

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

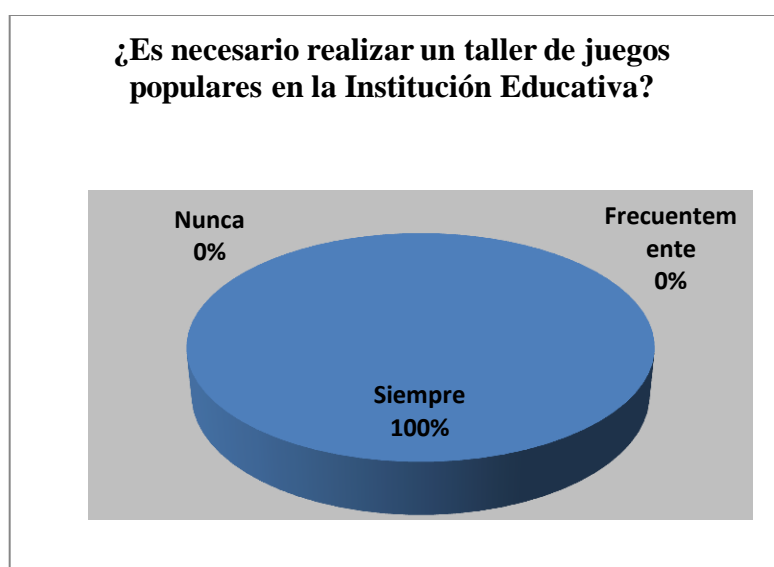


Gráfico # 24

Elaborada por: Gladys Marlene Espín

ANÁLISIS DE DATOS.

En relación a que si es necesario realizar un taller de juegos populares en la institución educativas, de los 90 encuestados, es decir, el 100%, mencionan que siempre.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Del análisis de los resultados obtenidos se concluye, que los encuestados mencionan que es necesario un taller para los docentes conozcan sobre juegos populares para que de esta manera el proceso enseñanza-aprendizaje sea mucho más dinámico y pase desapercibido por el estudiante, que no sea monótono y aburrido sino que sea entretenido, activo e interactivo, desarrollando en ellos las destrezas que se requieren en cada una de las áreas.

4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

Por ser un estudio descriptivo y de tipo correlacional el cual interrelaciona la variable independiente los juegos populares con la variable dependiente el proceso de enseñanza aprendizaje no se necesita verificación de hipótesis.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES.

En relación al objetivo propuesto de la variable independiente, se pudo llegar a la conclusión que en el Centro de Educación Básica “Club Rotario” del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi no se aplican los juegos populares en las clases de Cultura Física; mediante el trabajo de campo con la observación directa se pudo verificar que solamente se realizan juegos y actividades de tipo recreativas.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física del Centro de Educación Básica “Club Rotario” del cantón Latacunga, se puede manifestar que gracias a la reforma curricular en el área de la Educación Física propuesta por el Ministerio de Educación del Ecuador, el PEA en la Institución educativa se centra en el tratamiento de enseñanza de los movimientos corporales los cuales son la base de la formación integral de ser humano.

Una vez aplicada la investigación de campo se pudo determinar que es necesario elaborar una propuesta relacionada con el tratamiento de los Juegos Populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física del Centro de Educación Básica “Club Rotario” del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

5.2. RECOMENDACIONES.

Por lo tanto se recomienda la utilización de los juegos populares en el tratamiento de los juegos al planificar el bloque curricular referente al tratamiento y enseñanza de los juegos; en el cual encontramos los juegos pequeños, los cuales presentan reglas simples, lo cual facilita el aprendizaje cognitivo, motor y afectivo de los estudiantes.

Se recomienda que el tratamiento de los tres bloques curriculares; movimientos naturales, juegos, y movimiento artístico formativo y expresivo sean planificados en base a análisis institucional FODA y lograr así afianzar las destrezas motoras básicas que necesitan los estudiantes de Tercero Año de Educación Básica.

Se sugiere que la propuesta de solución al problema sea ejecutada mediante talleres relacionados con la aplicación de los juegos populares practicados en el medio, ya que de esta manera se reforzara las costumbres y tradiciones en la entidad Educativa.

CAPITULO VI

PROPUESTA

GUÍA DE JUEGOS POPULARES APLICADOS AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA CULTURA FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “CLUB ROTARIO”, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI.

6.1 Datos informativos de la Propuesta.

Institución de aplicación: Centro Educativo “Club Rotario”

Equipo técnico responsable de la propuesta:

Autora de la Propuesta: Gladys Marlene Espín

Tutor de la Propuesta: Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

Provincia: Cotopaxi

Ciudad: Latacunga

Ubicación: Sector el salto calle Quito

Tiempo estimado de la propuesta: Cuatro meses

Beneficiarios: **90** Estudiantes de Tercer Año.

Costo de la Propuesta:

La persona responsable de la ejecución de la propuesta, es la encargada de llevar a cabo la propuesta de trabajo práctico y asumir los gastos requeridos, los cuales son necesarios para la aplicación; como son recursos didácticos y materiales en un estimado de 600 dólares americanos.

6.2 Antecedentes de la propuesta.

Luego de una profunda investigación de campo se puede mencionar que el tema de investigación sobre los juegos populares no ha aplicado en las clases de cultura física en la Institución, por lo que se considera una propuesta original y factible de realizarla.

Se le conoce como Juegos populares a los juegos infantiles o "juegos infravalorados popularmente" denominados clásicos, que se realizan sin ayuda de juguetes confusos, en los juegos populares son aquellos en los que se utiliza nuestro propio cuerpo o recursos fácilmente disponibles como: arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, etc, o entre objetos caseros como: cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, o instrumentos reciclados. También tienen la consideración de populares o tradicionales aquellos juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples: muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados, especialmente cuando son autoconstruidos por los niños, e incluso los juegos de mesa anteriores a la revolución informática: el tres en raya, parchís, o juego de la oca.

Los juegos populares están fundados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente con reglas sencillas; la interacción social establecida por los niños, reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil. Las relaciones entre niños tienen lugar dentro del entorno escolar ya que son una parte fundamental del denominado currículum de la actual reforma curricular. Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar. Por su relación con la denominada *fase de la expresividad motriz* de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices.

Los juegos populares infantiles se siguen jugando en la actualidad y tienen un origen muy antiguo, suelen estar estrechamente vinculados con el folclore

mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares o la denominada etnología lúdica. También pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Los niños también realizan actividades de juegos no espontáneos, no reglamentados, encaminados a la diversión o a un propósito definido por los profesores, este propósito que persiguen los juegos dirigidos suelen expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades como son: la solución a problemas que supone la organización del tiempo libre de los niños. Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

6.3 Justificación.

Esta propuesta es absolutamente necesaria ya que despertará el interés en los docentes sobre el tema de los juegos populares, el mismo que será aplicado a los niños a través de estrategias y actividades lúdicas para el desarrollo personal del mismo.

Los juegos tradicionales o populares pese a lo que pudiera parecer, una gran parte de ellos está desapareciendo hoy en día dentro del ámbito educativo y escenarios habituales, muy a pesar del esfuerzo desplegado por los pedagogos, investigadores técnicos de recreación física y otras personas empeñadas en perpetuarles y vincularles en la impronta de las nuevas generaciones.

Quizás en los últimos tiempos no han sido valorados en justa medida y se han estado priorizando otras actividades insertadas en los planes de estudio integrales y se sienta más interés por los juegos computarizados, hecho que tributa a la poca movilidad y ejercitación del cuerpo, fenómeno que no solo se puede apreciar en

los niños sino también en las personas adultas quienes emplean su tiempo en juegos de mesa, obviando en ambos casos las actividades que forman parte de sus costumbres y tradiciones.

Varios estudiosos referentes a la recreación física han señalado la importancia que el juego tiene en todas las etapas de la vida; psicólogos, pedagogos y profesionales de la actividad física han analizado de qué forma evolucionan las necesidades lúdicas a lo largo de la vida del ser humano, para llegar a la conclusión de que los juegos posibilitan el desarrollo armónico de los niños.

El docente parte del conocimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece al desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potenciando actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, llegar a consensos. Las capacidades motrices de cualquier edad se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico.

Hoy para los estudiosos constituye un reto muy significativo reflexionar y aportar opciones destinadas a restablecer los juegos ancestrales y dotar a las nuevas generaciones de tan sensible herramienta formativa y dinámica, por demás atribuible al desarrollo físico y espiritual de los pequeños.

Finalmente los juegos populares facilitan los aprendizajes cognitivos, motores y afectivos, ya que le proporcionan al docente un panorama más amplio para el trabajo, pues el juego les ofrece muchas expectativas a los estudiantes cuando se propone el tratamiento metodológico de los fundamentos o la adquisición y desarrollo de destrezas con criterios de desempeño que se pueden utilizar en varias actividades deportivas, al hablar de los juegos pre-deportivos.

6.4. Objetivos.

6.4.1. Objetivo General.

Diseñar una guía de juegos populares aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física de los estudiantes del centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

6.4.2. Objetivos específicos:

Socializar los resultados de campo para realizar la guía de juegos populares aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física de los estudiantes del centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Construir la guía de juegos populares aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física de los estudiantes del centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Ejecutar la guía de juegos populares aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física de los estudiantes del centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Evaluar la guía de juegos populares aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física de los estudiantes del centro de Educación Básica “Club Rotario”, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

6.5. Análisis de factibilidad.

El desarrollo de la presente propuesta de investigación es factible de realizar ya que nos permite incluir los juegos populares dentro del proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del centro de educación básica Club Rotario del Cantón Latacunga pretendiendo de tal manera promover el desarrollo integral de los niños a través de la práctica de los juegos populares y su adaptación como

herramienta de enseñanza en los espacios de aprendizajes ya que el juego es la clave fundamental e imprescindible para el desarrollo de las destrezas, por cuanto facilita que los niños aprendan a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio. Para ello se planificarán estrategias con el fin de evaluar con estos juegos las habilidades, destrezas y aptitudes físico-motoras y al mismo tiempo abrir espacios hacia el deporte y la recreación. Ya que la teoría del ejercicio preparatorio de Carr, citado por Salas (2001), expresa que "el juego es una preparación para la vida".

Factibilidad Legal.

La presente propuesta de investigación se fundamenta en el siguiente marco legal:

**EN LA CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR,
MENCIONA:**

TITULO I PRECEPTOS FUNDAMENTALES Art. 1., Art. 3.

Art. 1.- **Ámbito.-** Las disposiciones de la presente Ley, fomentan, protegen y regulan al sistema deportivo, educación física y recreación, en el territorio nacional, regula técnica y administrativamente a las organizaciones deportivas en general y a sus dirigentes, la utilización de escenarios deportivos públicos o privados financiados con recursos del Estado.

Art. 3.- **De la práctica del deporte, educación física y recreación.-** La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

EN LA LEY DE CULTURA FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN.

En la Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación, de los Conceptos Fundamentales, capítulo único versa:

Art. 2.- Para el ejercicio de la Cultura Física, el deporte y recreación, al estado le corresponde:

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

CURRÍCULO DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA Y EL BACHILLERATO 2012.

Referente a los Juegos

El juego es una actividad psicomotora necesaria para el desarrollo de los seres humanos, y tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. A su vez, el juego oferta posibilidades para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

Esta Actividad debe realizarse de **manera placentera**, sin sentir obligación de ningún tipo y, como todas las actividades, requiere de tiempo y espacio para poder realizarla.

6.6. Fundamentación Científico Técnica

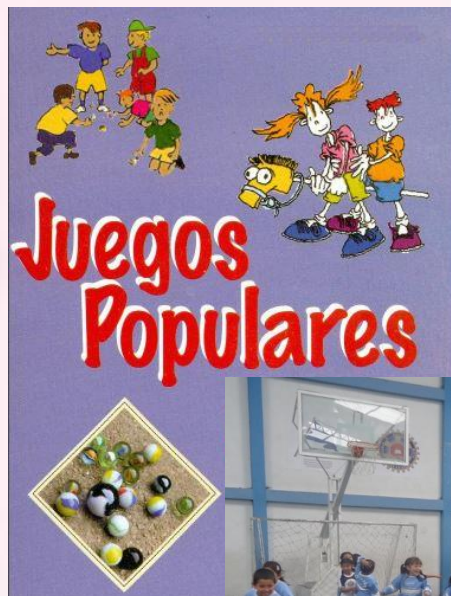
Los juegos populares fortalecen la integración de los niños de la comunidad a la escuela, y en tal sentido realizar actividades de conjunto que favorezcan la formación integral de su personalidad; con la aplicación de los juegos populares pretendemos dotar a la comunidad educativa Club Rotario la metodología adecuada de aplicación de los juegos populares que le permita tener una visión general y funcional sobre cómo potenciar la integración de los niños con la escuela y lograr la vinculación con la vida práctica y social.

A través de los juegos populares es posible alcanzar la máxima expresión de la motivación, proporcionando un alivio a las emociones y tensiones, permitiendo en los niños desarrollándose integralmente (físico, moral, ético, etc.) permitiendo de

esta manera la socialización y el beneplácito, ya que la participación se hará más interesante. El niño se sentirá realmente motivado en la medida que esta propuesta brinde las herramientas necesarias para satisfacer sus necesidades físicas, emocionales y valorativas.

En la práctica es muy importante la selección de los juegos, que estará determinada por la edad, circunstancias, gustos, preferencias y la colaboración de los participantes; para su ejecución se tendrán en cuenta los pasos metodológicos de iniciación, enseñanza y desarrollo. Es necesario, dar al proceso enseñanza-aprendizaje de los juegos populares y tradicionales cierta organización, es decir, proceder con métodos didácticos adecuados a la edad.

**GUÍA DE JUEGOS POPULARES
APLICADOS AL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA
CULTURA FÍSICA DE LOS ESTUDIANTES
DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA
“CLUB ROTARIO”, CANTÓN
LATACUNGA, PROVINCIA DE
COTOPAXI.**



Autora: Gladys Marlene Espín

LOS JUEGOS POPULARES

CONCEPTO

Los juegos populares son aquellos juegos que se encuentran **muy vinculados a las actividades del pueblo llano y que a lo largo de los años y de las generaciones han ido transmitiéndose de padres a hijos**. De la gran mayoría de los juegos que han estado presentes no existe un origen concreto de cuando empezaron o nacieron, por las distintas épocas en las que se juegan, lo que se conoce es que han nacido de la necesidad del hombre por jugar, son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Muchos de estos juegos poseen características propias, dentro de sus sencillas reglas suelen variar fácilmente de una zona geográfica a otra, hasta incluso suelen presentar diferentes nombres aunque se trate del mismo juego, también es frecuente que un juego popular cuente con muy pocas reglas, emplee todo tipo de materiales sin necesidad que sean los mismos específicos del juego; todos tendrán un objetivo y modo específico de ser concretado, el único objetivo es la diversión y más diversión.

Muchos de los juegos populares con el paso del tiempo se han ido convirtiendo en apoyos importantes dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las clases de educación física y realmente han justificado ser básicas a la hora de desarrollar las capacidades físicas y motrices, aunque también han explicado ser una herramienta educativa en las aulas de alto efecto en el aprendizaje de las áreas de conocimiento, ya que además de diversión suman aprendizajes significativos.

Los juegos populares son aquellos que se han transmitido de padres a hijos, y de la mayoría de ellos se desconoce su lugar de origen ya que no existen datos reales en el lugar donde aparecieron, lo que se puede revelar es que son juegos **espontáneos** (propios de cada persona y zona donde se juegan); **creativos** (al ser inventados por los niños, ponen en actividad su creatividad para imaginar dichos juegos) y **motivadores** (estos juegos suelen gustar mucho a los niños, divirtiéndose y pasando muy buenos ratos jugando).

En lo que se refiere al uso de las reglas (suelen tener pocas) o la forma de jugar a estos juegos varía dependiendo de la zona geográfica en la que se lleve a cabo el juego. Un ejemplo de ello es la "**rayuela**", llamada así en **España** y "**Luche**" en **Colombia**. Hay variantes con respecto a la manera de organizarla (dibujarla en el suelo), así como la manera de jugar, aunque siempre tienen algo en común y el mismo sentido disfrutar jugando.

Se manejan **diversos materiales**, obedeciendo al objetivo que se persiga con ellos. Por ejemplo, si quieren pillar al otro lanzando algo, pueden utilizar una pelota, un trapo, un pedazo de papel solo depende de lo que se pueda usar mediante su imaginación.

IMPORTANCIA

Una gran parte de los Juegos Populares y Tradicionales están desapareciendo de sus escenarios habituales, a pesar del trabajo desplegado por pedagogos, educadores, y otras personas empeñadas en mantenerles en las nuevas generaciones, ya que estos juegos son un cúmulo de tradiciones culturales, que ayudan en el proceso de aprendizaje especialmente en edades tempranas.

Son diferentes las razones por las que vale la pena mantener vivos los juegos populares, por medio de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, vivencias y tradiciones de diferentes zonas, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos experimentar así y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega, por tanto, las posibilidades que brindan los Juegos Populares y Tradicionales son múltiples.

BENEFICIOS

Sin duda los **juegos tradicionales** y los **juegos populares** aportan un gran número de beneficios a los niños y niñas de nuestro entorno. La gran diversidad y

estilos diferentes hacen posible que la práctica de algún juego determinado beneficie al individuo ayudándolo a mejorar su aspecto físico o mental, por citar un ejemplo en la educación física contribuye el mejoramiento de la motricidad tanto fina como gruesa que es fundamental en los procesos de enseñanza.

Entre los beneficios más destacables de los juegos populares y tradicionales cabe destacar el **acrecentamiento de las destrezas físicas y motrices** de todos los niños y niñas que practican los juegos. Y es que la práctica de alguna de estas actividades reta a la propia superación y al desarrollo de nuevas capacidades, otro de los beneficios es además de la mejora física que le otorga al individuo, ya que los juegos producen un **desarrollo del sistema locomotor** que permite afinar la sincronización de sus movimientos, ayudándolos a mejorar la vista, la puntería y la capacidad de realizar movimientos rápidos y precisos.

Otro gran beneficio que aportan los juegos populares, comúnmente llamados tradicionales, a través, de la práctica de actividades es la **integración social del niño o niña con el resto del grupo**, en muchas ocasiones se requiere de un gran número de niños y niñas para poder jugar a las diferentes actividades populares. Y para el desarrollo correcto del juego es necesaria la interacción de unos con otros, exigiendo a los niños que lo practican que se relacionen con los diferentes participantes. Otro beneficio es la **interacción que el niño puede realizar con diferentes entornos naturales**, alejado de la vida cotidiana y de la tecnología que cada vez ocupa más tiempo en sus vidas.

En resumen, podemos decir que los juegos populares o tradicionales, ayudan a **mejorar al niño en sus cualidades físicas, motoras, psicomotrices y ayuda a fomentar las relaciones con su entorno directo.**

Finalmente se debe manifestar que aunque los juegos pueden ser y deben ser coordinados por los propios participantes, siempre es **aconsejable la presencia de una persona** que establezca unas normas claras e imparciales que hagan fluir el juego con normalidad, en muchos casos debe incluso equilibrar los equipos en caso de necesidad, para que el juego tradicional cobre más fuerza y exija mucha más alegría.

JUEGOS POPULARES

SALTA SALTA

Tema: SALTA SALTA

Objetivo: ejercitar los músculos

Recurso: no se utilizan recursos materiales

Participantes: grupos de 5 niños

Tiempo de duración: 30 minutos

Proceso:

Uno de los niños se inclina por la cintura. El siguiente los salta y se inclina también.

El tercero salta los otros dos y se inclina. Así sucesivamente. Cuando han terminado todos, el primero se levanta y salta a los demás comenzando una nueva ronda de saltos. Gana el grupo que termine más rápido.



LOS ENCANTADOS

Tema: Los encantados

Objetivo: Ejercitar la motricidad gruesa

Recursos: Niños

Material: patio, silbato, señales

Tiempo de duración: Entre quince a veinte minutos.

Proceso: Para escoger al participante que tenía que escoger se hace competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta.

El juego consistía en que tenía que tocar a alguien y el que se dejaba tocar estaba encantado, 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, esta es la labor más difícil en el juego.

El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca. Empieza el juego otra vez el que este encantado.



CUATRO ESQUINAS

Tema: las cuatro esquinas.

Objetivo: visualizar y diferenciar cuantos lados tiene del cuadrado.

Recurso: un lugar que tenga cuatro esquinas. Si no lo hay, se dibuja un cuadrado.

Participantes: grupos de cinco jugadores.

Tiempo de duración: depende de los participantes.

Proceso: Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda.

Este pregunta a uno de los jugadores:

- ¿Qué hay en la casita?
- Cambio de lugar.

En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse.



CARA Y CRUZ

Tema: cara cruz

Objetivo: desarrollar la atención y concentración visual y auditiva del niño/a

Material: una moneda y un pañuelo

Participantes: más de cuatro estudiantes o se puede realizar por grupos.

Tiempo: el tiempo está en dependencia del número de participantes de 15 a 25 minutos.

Proceso: Se dibuja una línea y otras dos a unos diez de metros de la central. Los participantes que eligen cara se colocan a un lado y los que eligen número a otro. Cuando el árbitro del juego dice cara, los participantes de este equipo cogen el pañuelo y corren hacia su línea del fondo. Si los del equipo contrario los cogen, pierden y, si no, es al contrario.



GALLETAS

Tema: galletas

Objetivo: identificar y dibujar el círculo

Recurso: una piedra

Participantes: se puede trabajar con todo el grupo

Tiempo de duración: depende de los participantes de 20 a 25 minutos.

Proceso.

Primeramente se forman dos grupos, a continuación se hacen dos círculos; cada representante del grupo tira la piedra a un punto determinado en el círculo, si no cae en el punto definido otro jugador va a recogerla y continua el juego; el jugador que logra llegar al sitio establecido va dibujando círculos dentro del círculo grande, el grupo que sea capaz de dibujar más en un tiempo de veinte minutos, gana.



GUARDIAS Y LADRONES

Tema: guardias y ladrones

Objetivo: reforzar el desarrollo motriz

Material: ninguno

Participantes: dos grupos con varios miembros

Tiempo de duración: depende del número de participantes

Desarrollo: El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los Ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.



LA LETRA

Objetivo: diferenciar y recordar las vocales o números

Recurso: ninguno

Participantes: dos grupos de 5 o más niños/as

Tiempo de duración: 30 minutos

Desarrollo: Se hacen dos grupos y cada uno piensa una vocal. Cada miembro del equipo se asigna una vocal. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que cogerlos.

Van diciendo las letras que tienen asignadas y tratan de averiguar que vocal falta.

- Si lo consiguen, ganan.
- Puede hacerse con números



EL PAÑUELO

Tema: el pañuelo

Objetivo: recordar y diferenciar los números hasta el 9

Recurso: un pañuelo

Participantes: grupos de nueve, o solo nueve niños/as

Tiempo de duración. 30 minutos

Proceso: Se asigna un número a los participantes de cada equipo. El árbitro del juego dice uno de los números y los participantes que lo tengan asignado corren hacia él para tratar de coger el pañuelo y volver hacia el lugar donde está su equipo sin que el contrario le coja. Si no logra cogerlo se le descalifica, el equipo gana cuando complete más puntos, los mismos que son adjudicados uno por cada juego.



EL TROMPO

Tema: el juego del trompo

Objetivo: compartir el tiempo libre con los amigos de la comunidad educativa.

Recurso: un trompo y piola

Participantes: grupos de 4 o 5 jugadores

Tiempo de duración: 30 minutos

Proceso: Este trompo es el principal protagonista del juego.

Un grupo de 3,4, 5 o más chicos que tenían un peón, marcaban un redondel en el suelo de unos o dos metros de diámetro, para que cada jugador fuera tirando sobre el centro el trompo. Al mismo tiempo que daba el rejo en el suelo, era tirar la cuerda para llevárselo fuera del círculo marcado. Si lo conseguía no pasaba nada, pero el primero que se quedaba dentro, había que dejarle hasta que se parara donde fuese, pues éste era el perdedor. Con la "buena intención" de poderle dar con el afilado rejo de cada uno y hacerle "una cocá" que era una buena señal en la madera. Si al recibir uno de estos porrazos se le sacaba del redondel, entonces quedaba libre, por lo que se terminaba el juego, teniendo que empezar nuevamente como al principio.





LAS CANICAS

Objetivo: compartir el tiempo libre con los amigos de la comunidad o escuela

Recurso: canicas de diferente calidad o color y del mismo tamaño

Participantes: por grupos de jugadores

Tiempo de duración: 30 minutos

Proceso: Es el juego infantil por excelencia. No conocen épocas ni fronteras. Los primeros antecedentes de los que se tiene noticia se remontan al antiguo Egipto y la Roma precristiana. Existe una auténtica cultura infantil entorno a este juego. Una cultura que, por otra parte, no siempre ha complementado los estudios escolares; es más, en muchas ocasiones ha sido el sustituto ideal de los deberes. Sin embargo, como tal cultura que es, posee, en las distintas comunidades que la han adoptado, nombres y características genuinas para describir las bolas según el tamaño, y color.

Requisitos

Quizá gran parte del éxito de este juego se deba a la simplicidad de los materiales requeridos, puesto que sólo son necesarias algunas bolas pequeñas o canicas, ya sean metálicas, de cerámica, de vidrio, de plástico o incluso de mármol, por citar algunos ejemplos.

Además, resulta indispensable una buena dosis de ingenio en la medida que el jugador debe adaptarse siempre al entorno escogido para el juego, por tanto, deberá adecuar el objetivo, las reglas y el grado de dificultad en función de ello.

Objetivo

Pretender describir la gran variedad de modalidades existentes en el juego de canicas queda fuera de lugar en esta guía rápida. Así y todo, debemos tener en cuenta que existen rasgos comunes en los objetivos de todos ellos.

Al tratarse de un juego de puntería y precisión, el objetivo inicial siempre es acertar el blanco escogido, impulsando para ello la canica con el dedo pulgar con un golpe seco y preciso.

En ningún caso se admite el arrastre o acompañamiento como técnica para lanzar la canica.

Reglas

Debido a las características singulares de este juego conocido por todos, preferimos describir tres de las modalidades más extendidas en todo el mundo que el desarrollo exhaustivo de alguna de las muchísimas variantes existentes.





EL BOMBARDERO

Es una variante fácil y entretenida, destinada a los más pequeños. Se traza un círculo de unos 30 cm en el suelo y cada uno de los participantes coloca igual número de canicas en el centro (dos, tres, cuatro...). Se sortean los turnos de salida y se inicia el juego con el objetivo de bombardear las bolas agrupadas en el círculo.

Las canicas que salgan del círculo al recibir el impacto pasarán a ser propiedad del jugador que ha lanzado en esa tirada. El juego termina cuando el círculo queda vacío.

El círculo

Es el más conocido y posiblemente el más antiguo de los juegos de canicas. Existen bastantes variantes, pero el método básico utilizado consiste en trazar dos círculos: uno para determinar la posición del lanzador y otro en donde se encuentran las canicas (igual cantidad por cada participante). Cada jugador tira una canica con la intención de acertar a alguna de las del interior del círculo. Si lo consigue, es suya. Los jugadores más experimentados prefieren seguir tirando mientras acierten en el tiro, siempre con la misma bola y desde el punto en donde quedó la canica después de impactar con la otra.

Otra opción, más equitativa para los principiantes, consiste en asignar una tirada a cada jugador.



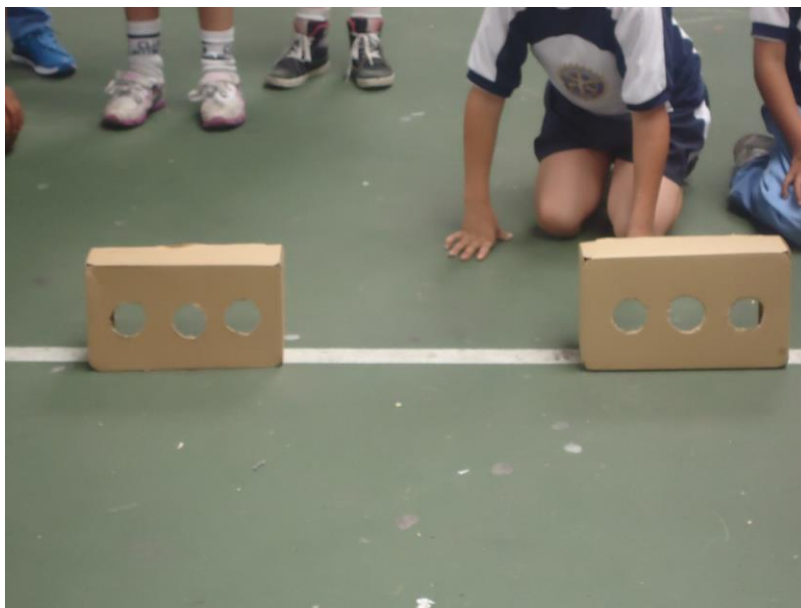


EL TÚNEL

Consiste en introducir la canica desde una distancia determinada en un agujero o túnel. Pueden participar tantos jugadores como se quiera. Las partidas se pueden jugar por un espacio de tiempo previamente acordado o por número de canicas a lanzar. Así mismo puede haber un túnel o varios de distinto tamaño de entrada y consecuentemente, de distinta puntuación. Todo dependerá del ingenio de los jugadores.

Una simple caja de zapatos permite recortar hasta cuatro o cinco agujeros.





El triángulo

Los jugadores se sitúan a unos 10 metros del triángulo y tiran su canica, el que quede más cerca del triángulo empieza, el siguiente más cercano será el segundo... de esta forma se establece el orden de tirada en la partida. Cada jugador tira una vez en cada turno, empezando en la línea marcada a 10 metros y continuando en la posición en que quedó la canica, en el siguiente turno. El objetivo es, una vez que se está cerca del triángulo, realizar un tiro de precisión, para conseguir sacar una canica del triángulo. Si sacas la canica te la quedas y si la lanzaste quedó fuera del triángulo, podrás volver a tirar en el siguiente turno pero si quedó dentro del triángulo no puedes seguir jugando la partida, otro jugador podrá sacarla con la suya y quedársela. El juego acaba cuando todos los jugadores han perdido, (debido a que su canica quedó dentro del triángulo), o cuando se acaban las canicas dentro del triángulo.



LA CUERDA.

Tema: La cuerda

Objetivo: desarrollar el cuidado en las tareas grupales

Recurso: cuerda gruesa

Participantes: 30 niños/as

Tiempo de duración: 10 minuto

Proceso: Es un juego tradicional en el que un grupo de personas toma un extremo de la cuerda y el equipo rival toma el otro extremo de la cuerda, y con mucha fuerza empiezan a tirar el uno del otro evitando ceder espacio.

El ganador es el equipo más fuerte y que logró desplazar al equipo contrario más allá de un límite equidistante marcado con anterioridad.

Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, solo es necesario una cuerda, mucha gente y ganas de divertirse.



EL PESCADITO CHAU –CHAU

Tema: el pescadito

Objetivo: desarrollar la atención y cuidado con lo que se está haciendo

Recurso: un muñeco, colchonetas

Participantes: 30 niños/as

Tiempo de duración: 1 minuto por participante

Proceso:

30 niños forman parejas tomados de las manos, frente a frente en hilera, de dos en dos, a la señal, el niño más pequeño del grupo que ha permanecido fuera es acostado en brazos de sus compañeros y lanzado en vilo como pescadito, mientras las “olas” empujan suavemente hacia adelante.

Uno de los requisitos para ejecutar bien este juego es que las parejas deben unirse fuertemente de las manos o brazos y colocarse muy juntos, hombro con hombro. De lo contrario se corre el riesgo de provocar la caída del “pescadito”.

Nota. Para jugar con los niños menores de 10 años es aconsejable jugar con un muñeco como “pescadito” y se puede usar colchonetas.





CARRERA DE LAS TRES PIERNAS

Objetivo: desarrollar el equilibrio

Recurso: pedazos de cuerda, pañuelo, cintas cualquier cosa que sirva para amarrar

Participantes: grupo de 2 personas

Tiempo de duración: depende del espacio y de los participantes

Proceso: Entre todos los niños que quieran participar, se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un pañuelo o trozo de tela la pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro.

Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere dejar el resultado en una carrera simple.



MODALIDADES DEL JUEGO

Carreras con las rodillas atadas

Las piernas del participante se atan juntas por debajo de las rodillas, con lo cual la capacidad de movimiento y maniobra queda muy reducida.



CARRERAS A TRES PATAS

Se ata la pierna derecha de un participante a la izquierda del otro, por encima y por debajo de las rodillas. Entre los dos, tres patas y a correr, si caen, la dificultad para volverse a poner de pie es otro motivo de diversión.



CARRERAS A LA PATA COJA

Los participantes deben asirse un pie con la mano e intentar cubrir la carrera saltando sobre el otro pie.

Por más difícil que resulte mantener el equilibrio, no se puede soltar el pie a ponerlo en el suelo pues eso supone la descalificación.



EL BAILE DE LAS SILLAS

Tema: Baile de las sillas

Objetivo: desarrollar la concentración, agilidad motriz y mental

Recurso: sillas, grabadora y música

Participantes: depende del espacio se puede realizar por grupos

Tiempo de duración: depende de los participantes y las sillas

Proceso: Se disponen tantas sillas como niños haya menos una.

Se disponen en círculo o bien juntas respaldo con respaldo en el centro de la cancha, hay que tener música o una persona que cante una canción.

El juego inicia cuando empieza a sonar la música o la canción. Todos comienzan a dar vueltas alrededor de las sillas. En cuanto se para la música o la canción todos deben sentarse en la silla que tengan más cerca. Pierde la persona que no logre sentarse en una silla. Se retira una persona y una silla. Y se comienza el juego nuevamente.

Suena la música o la canción y a dar vuelta alrededor de las sillas de nuevo.

Hasta que pare la música o la canción. Y así sucesivamente hasta que solo quede un ganador.





COMER MANZANAS

Tema: comer manzanas

Objetivo: comer las manzanas lo más rápido posible

Recurso: una manzana por participante, hilo, una cuerda, o alambre, lo necesario para poder colgarlas de manera que queden a la altura de la cabeza de los jugadores.

Participantes: grupos de cinco jugadores

Tiempo de duración: 5 minutos

Proceso: Una especie de juego ancestral que rememora subliminalmente la debilidad más antigua de la historia.

- Cada jugador se colocará frente a una manzana, que estará colgada a la altura de su cara.
- Se marcará un tiempo, y a la señal, todos los jugadores, con las manos en la espalda, tratarán de comerse la manzana.
- Ganará el primero que se coma la manzana entera, o bien aquel que haya comido más manzana en el tiempo marcado.



CARRERA DE TORTUGAS

Tema: Carrera de tortugas

Objetivo: desarrollar la motricidad gruesa

Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante

Participantes: grupos de 5 chicos en adelante

Lugar: Patio o Parque

Tiempo de duración: 3 minutos por participantes

Proceso: Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener un almohadón o una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar a la meta. La tortuga que primero llega es la ganadora.



MALAVARISTAS

Tema: malabaristas

Objetivo: desarrollar la motricidad y equilibrio

Recurso: Un borrador, libro o regla y una señal para cada grupo

Participantes: 2 grupos de 3 niños

Tiempo de duración: depende del espacio y números de participantes

Lugar: Patio o gimnasio

Proceso: Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.



SACARLE LA COLA AL BURRO

Tema: la cola del burro

Objetivo: desarrollar la motricidad y la socialización

Recurso: una soga o un pedazo de tela

Participantes: 10 niño/as en adelante, trabajo en parejas

Lugar: Patio o gimnasio

Proceso: Primeramente se forman grupos de dos niños en los cuales el uno coloca la cola del burro y el otro debe tratar de pisar la cola y apoderarse de ella; en las parejas a la orden del profesor un niño corre llevando la soga mientras el otro niño lo persigue tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.



EL LOBO Y LAS OVEJAS

Tema: Lobos y ovejas

Objetivo: desarrollar la motricidad corporal

Materiales: Un refugio y una soga

Participantes: 10 chicos en adelante

Tiempo de duración: de 10 a 20 minutos

Lugar: Patio, canchas o coliseo

Proceso: Las ovejas son traviesas y se escapan del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga. El lobo espía detrás de un árbol está esperando para atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo.



EXPLOTANDO GLOBOS

Tema: globos

Objetivo: desarrollar las capacidades físicas, equilibrio, fuerza, velocidad

Recurso: Globos, sillas, conos

Participantes: Más de 20

Tiempo de duración: 3 minutos por participante

Lugar: espacio libre sin obstáculos

Desarrollo: Se formarán 2 equipos, arrodillados, uno detrás de otro. Del otro lado estarán los globos, inflados. Cuando den la señal, saldrán uno de cada equipo saltando, tomar el globo con la mano y deberán reventarlo con la cola. Gana el equipo que primero termine, en este juego se pueden establecer reglas diferentes y variantes en dependencia de la edad de los participantes.



JUGAMOS CON EL CUERPO

Tema: juego con el cuerpo

Objetivo: desarrollar la capacidad física, equilibrio, velocidad, fuerza del niño/a

Recurso: tarjetas, marcadores

Participantes: 6 por equipo

Tiempo: 2 minuto por participante

Lugar: Patio de la institución

Proceso: Dos equipos, sentados en fila india, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer. Se paran dos de cada equipo y sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: pies con rodilla, otro de cada equipo y deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio.



CHICO PERDIDO

Tema: chico perdido

Objetivo: Desarrollar de la capacidad física, velocidad y resistencia del niño/a

Materiales: un muñeco, una pelota, un llavero etc.

Participantes: 15 niños/as en impar

Duración: de 10 a 15 minutos

Espacio: Amplio

Proceso: Se colocan en el suelo, sentados, un número determinado de chicos. De pie se sitúa la misma cantidad más uno. El coordinador da la señal de inicio con palmadas, entonces los jugadores corren alrededor de la ronda. Cuando se detienen las palmadas, cada uno de los jugadores debe buscar un compañero sentado. El que queda sin compañero es el chico perdido que vuelve a correr en el siguiente turno con los que estaban sentados.



EL BOTE QUEMADO

Tema: bote quemado

Objetivo: reacción

Recurso: botellas de plástico y una pelota de goma o vinil

Participantes: mínimo 6 jugadores por grupo

Tiempo de participación: 10 minutos y dependiendo del espacio

Lugar: amplio y sin obstáculos

Desarrollo: Se enumeran los botes de plástico de acuerdo a los niños o niñas que hubiese, los botes se acomodan en una sola hilera paralela a los jugadores. Cada niño es dueño de su bote y su número. Un niño o niña elegida por el grupo, avienta desde un área o línea predispuesta cualquier tipo de pelota de vinil.

El bote que sea tirado, de acuerdo al número, el niño dueño del bote correrá y tomara la pelota tratando de pegarle a cualquier de los demás niños que corren a una base, (un poste, un árbol, etc.) si no quemó (pego) a algún niño, aventará la pelota al aire, los demás niños correrán tratando de esquivar la pelota y correrán hasta su bote agarrándolo y salvándose. Cada niño quemado se le pondrá una piedrita al lado de su bote a cierto número de acumulaciones de piedritas se le pondrá una penitencia.



LA GALLINITA CIEGA

Desarrollo

Un jugador en el centro del terreno de juego, y con los ojos vendados, es la gallina ciega. Pregunta, respuesta y órdenes se intercambian entre la gallina y el resto de los jugadores, que se hallan dispersos y a su alrededor.

Reglas

- Gallinita ciega,
- ¿Qué se te ha perdido?
- Una aguja y un dedal.
- Pues da tres vueltas y lo encontrarás.
- Una, dos y tres y la del revés.

Objetivo

Son los propios jugadores los que, agarrando a la gallina, le obliga a dar las tres vueltas con la del revés. A partir de ellas, la gallina emprende la persecución. Los jugadores pueden tocarla, pero aquél a quien ella toque será el niño que la sustituya.





EL RATON Y EL GATO

DESARROLLO

Los niños en corro, con las manos unidas y los brazos extendidos y levantados, al objetivo de dejar suficiente espacio entre ellos para las entradas y salidas del ratón y el gato. El corro tiende a favorecer al ratón, y para ello, ensanchan o estrechan, según convenga al gato, que ha de pasar por los mismos huecos por donde se coló el ratón, el corro canta:

REGLAS

- Ratón, que te pilla el gato,
- Ratón que te va a pillar.
- Si no te pilla esta noche,
- Mañana te pillaré.

El juego acaba cuando el ratón es atrapado por el gato, cambiándose entonces los papeles. O bien, interviniendo dos nuevos niños.



6.7. MODELO OPERATIVO.

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
SOCIALIZACIÓN	Socializar los resultados alcanzados con el trabajo de campo y aplicación de las encuestas, presentar los objetivos de la propuesta.	Exposición de los resultados, y aprobación de las fases de la propuesta	Materiales Tecnológicos Humanos Responsable Directa Investigadora	02 – 06 de Diciembre 2013	Investigadora Autoridad Docentes Estudiantes
DISEÑO	Planificar los contenidos de la guía, establecer los propósitos y familiarizarse con los contenidos de los juegos populares.	Establecer las actividades que deben cumplir cada una de las personas involucradas en el diseño de la guía de juegos populares	Materiales Tecnológicos Humanos Responsable Directa Investigadora	09 – 31 de Diciembre 2013	Investigadora Autoridad Docentes
EJECUCIÓN	Ejecutar cada una de las fases de la guía en forma teórica y práctica, aplicación de juegos populares.	Puesta en práctica de la guía planificada sobre los juegos populares aplicados	Humanos: Investigadora Materiales: Material	02 Enero – 18 Abril 2014	Investigadora Autoridad Docentes Auxiliares de

		con los estudiantes de tercer año.	deportivo en general: Conos, balones, cuerdas, chalecos, etc.		servicio.
EVALUACIÓN	Evaluar cada una de las fases de la propuesta.	Tomar acciones de mejoramiento de acuerdo a los resultados los obtenidos, aplicación de instrumentos de evaluación.	Trabajo de campo: Observación directa, y encuestas.	21 – 30 de Abril 2014	Investigadora Autoridad Docentes

6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

La socialización, diseño, planificación y evaluación de la Guía de juegos populares aplicados en el proceso enseñanza aprendizaje de la Cultura Física de los estudiantes de tercer año del Centro Educativo Club Rotario del cantón Latacunga realizada por la Sra. Marlene Espín, mediante la cual se promueve la práctica de los juegos populares en la Institución.

Los involucrados en la administración son:

UNIDAD DE APOYO	RESPONSABLES DIRECTOS	FASES
EQUIPO DE GESTIÓN	Gladys Marlene Espín Caisapanta	 Organización  Planificación  Diseño  Aprobación  Socialización  Ejecución
EQUIPO DE TRABAJO	Administrativos Docentes del Área de Cultura Física Investigadora	 Colaboración  Operatividad  Ejecución
EQUIPO DE EVALUACIÓN	Director del Centro Educativo	 Evaluar los resultados del proceso

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Un proyecto surge como respuesta a una idea que busca ya sea la solución de un problema en este caso la aplicación de los juegos populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Cultura Física de los estudiantes de tercer año del centro Educativo Club Rotario; es la forma para aprovechar una oportunidad de generar acontecimientos nuevos; por tanto múltiples factores influyen en el éxito o

fracaso de un proyecto, por lo cual es necesario plantearse las siguientes cuestiones:

Nº.	Interrogantes	Descripción
1.	¿Quiénes solicitan evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Autoridades • Investigadora • Estudiantes • Padres de familia
2.	¿Por qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el grado de aceptación al utilizar la Guía de juegos populares a ser aplicados en el Centro Club Rotario
3.	¿Para qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Para conocer si la propuesta dio resultados positivos.
4.	¿Qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • La funcionalidad de la Guía de Juegos Populares y los procesos de enseñanza-aprendizaje.
5.	¿Quién evalúa?	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora. • Autoridades de la Institución. • Docente
6.	¿Cuándo evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • De forma Permanentemente luego de cada fase.
7.	¿Cómo evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la Observación y encuestas con Cuestionarios.

4.3. Bibliografía.

AGUADO, Brigidano, D (2006). **Juegos de todas las culturas**. Barcelona: INDE.

ARREDONDO, M. (1989). Notas para un modelo de docencia: **Formación pedagógica de profesores universitarios. Teoría y experiencias en México**. México: ANUIES-UNAM. CESU.

AUSUBEL, D.; Novak, J.; Hanesian, H. (1990). **Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo**. México: Editorial Trillas. Segunda Edición.

BAUS, Segovia Fausto; (2006) **“Juegos Populares del Ecuador”**; Don Bosco, Quito

BALLESTEROS, S (2005). **Juegos de calle multiculturales**. Madrid: Editorial CCS.

BANDURA, A. (1993). **Perceived self-efficacy in cognitive development and functioning**. Educational Psychologist, 28, 117-148.

BANTUL, J. y Mora, J. (2005). **Juegos multiculturales. 225 Juegos tradicionales para un mundo global**. Barcelona: Paidotribo.

CASTRO, Retamal Lucía; (2006) **“Importancia del juego en el desarrollo integral infantil”**; México. Pág. 131.

GARCÍA MARÍN, C. y Martínez Ten, A. (2004). **El juego de las cuatro esquinitas del mundo**. Madrid: MEC- Catarata.

HERRERA Luis, Medina Arnaldo, Naranjo Galo: **Tutoría de la investigación científica**, Quito Ecuador, Dimerino Editores, 2008, pp. 250.

JOHNSON, D.; Johnson, R. (2005). **Motivational processes in cooperative competitive, and individualistic learning situations**. New York. C. Ames & R. Ames Eds. Research on motivation in education. Vol. 2: The classroom milieu (pp. 249-286). Academic Press.

PEREZ GÓMEZ, A. (2002). **La función y formación del profesor en la enseñanza para la comprensión: Comprender y transformar la enseñanza.** Madrid: Ediciones Morata.

REDONDO ROJO, J. (2001). **La dinámica escolar: de La diferencia a La desigualdad. Revista de Psicología.** Facultad de Ciencias. Chile. Universidad de Chile. Volumen VI, Edición Electrónica.

SÁNCHEZ, Néstor Daniel; (2001) **“Juegos Tradicionales, Más allá del jugar”;** Edición Funlibre; pág. 57

ZAPATA, Óscar; (2001) **“La Motricidad y el Niño”;** Etapa Maternal y Preescolar; Trillas, México

ANEXOS

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

Encuesta dirigida a los docentes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”.

Objetivo: Recopilar información acerca de los juegos populares y el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Indicaciones

Responda con toda libertad ya que la encuesta es anónima, y marque una X dentro de los paréntesis en las respuestas correctas.

Preguntas.

1.- ¿Utiliza juegos populares en las clases con los estudiantes del centro Educativo Club Rotario?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

2.- ¿Los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

3.- ¿Los juegos populares permiten satisfacer las necesidades educativas de aprendizaje en los estudiantes del centro Educativo?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

4.- ¿Emplea diferentes juegos populares con los estudiantes del Centro Educativo, como medio de expresión artística?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

5.- ¿Los juegos populares permiten el desarrollo corporal de los estudiantes de la institución?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

6.- ¿Considera que el proceso enseñanza-aprendizaje relacionado con los juegos populares fortalecen la memoria y el pensamiento?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

7.- ¿El proceso enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de la Institución es activo y participativo?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

8.- ¿Piensa usted que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean los recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

9.- ¿Considera que con la utilización de los juegos populares se logre mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

10.- ¿Cree usted que los juegos populares son expresiones culturales de los pueblos?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

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

Encuesta dirigida a los estudiantes del Centro de Educación Básica “Club Rotario”.

Objetivo: Recopilar información acerca de los juegos populares y el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Indicaciones

Responda con toda libertad ya que la encuesta es anónima, y marque una X dentro de los paréntesis en las respuestas correctas.

Preguntas.

1.- ¿Considera que su docente utiliza juegos populares en las clases de Cultura Física?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

2.- ¿Cree que los juegos tradicionales permiten al estudiante fomentar las actividades lúdicas tanto individuales como grupales?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

3.- ¿Los juegos populares permiten satisfacer las necesidades educativas del aprendizaje de la Cultura Física?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

4.- ¿A su criterio considera que su profesor emplea diferentes juegos populares con los estudiantes del Centro Educativo, como medio de expresión artística?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

5.- ¿Piensa que la aplicación de los juegos populares permiten el desarrollo corporal?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

6.- ¿Usted considera que el proceso enseñanza-aprendizaje relacionado con los juegos populares fortalecen la memoria y el pensamiento?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

7.- ¿Dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se integra de forma activa y participativa?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

8.- ¿Piensa usted que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje se emplean los recursos didácticos adecuados para mejorar las destrezas de los estudiantes?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

9.- ¿Considera que con la utilización de los juegos populares se logre mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de la Cultura Física?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

10.- ¿Cree que es necesario realizar un taller de juegos populares en la Institución Educativa?

Siempre ()

Frecuentemente ()

Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

