



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN

“DISEÑO DIDÁCTICO UTILIZANDO JUEGOS TRADICIONALES EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA-EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR, EN LA UNIDAD EDUCATIVA NELSON TORRES, CIRCUITO 2, CAYAMBE”.

**Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magíster en
Gestión de la Calidad en Educación**

AUTOR: Rosero Aceldo Luis Enrique

DIRECTOR: Dra. CARMEN TRUJILLO PhD

Febrero, 2018

APROBACIÓN DEL JURADO

DISEÑO DIDÁCTICO UTILIZANDO JUEGOS TRADICIONALES EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA-EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR, EN LA UNIDAD EDUCATIVA NELSON TORRES, CIRCUITO 2, CAYAMBE

Por: Luis Enrique Rosero Aceldo

Trabajo de grado aprobado en nombre de la Universidad Técnica, por el siguiente Jurado, a los 8 días del mes de febrero del 2018


PhD. José Moncada Rangel


PhD. Rolando Lomas Tapia


MSc. Miguel Pinto

DEDICATORIA

A mi esposa y a mis hijos, por ser mi mayor estimulación y el pilar fundamental de mis responsabilidades y por la confianza depositada en mí y su gran apoyo incondicional.

Por lo tanto, este trabajo de investigación está dedicado con mucho cariño a DIOS por guiarme durante la etapa de estudio y de mi vida.

A mi hermana Aidita, por el apoyo moral en cada instante requerido.

A TODOS mis compañeros, que de forma directa e indirecta colaboraron para que mis metas sean cumplidas de la mejor manera.

Luis

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte, por brindarme la oportunidad de ampliar mis conocimientos y adquirir una carrera, a todos los docentes que en el transcurso de mi formación académica me supieron impartir sus conocimientos.

A la Unidad Educativa “Nelson Torres” de la ciudad de Cayambe, por ofrecer su colaboración en el desarrollo de esta investigación, y a todos los docentes de cultura física, un infinito agradecimiento.

A la doctora Carmen Trujillo, quien fue mi pilar y guía en la realización de este compromiso de desarrollo académico-profesional, por sus sabias enseñanzas, su paciencia y dedicación; sin su ayuda, no habría sido posible culminar este trabajo de investigación, por cuanto, siempre estaré sumamente agradecido.

Luis

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte, dentro del Proyecto Repositorio Digital institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad Técnica del Norte. Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DEL CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD	1001888906	
APELLIDOS Y NOMBRES	Rosero Aceldo Luis Enrique	
DIRECCIÓN	Restauración y Argentina, Cayambe	
E-MAIL	luchitorosero1977@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO	022111506	
DATOS DE LA OBRA		
TÍTULO	"Diseño didáctico utilizando juegos tradicionales en la asignatura de educación física-educación básica superior, en la Unidad Educativa Nelson Torres, circuito 2, Cayambe"	
AUTOR	Rosero Aceldo Luis Enrique	
FECHA	2018 / 02 /-08	
SOLO PARA TRABAJO DE GRADO		
PROGRAMA	PREGRADO	<input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Maestría Gestión de Calidad en la Educación	
ASESOR / DIRECTOR	Dra. Carmen Trujillo PhD	

AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Rosero Aceldo Luis Enrique , con cédula de ciudadanía No 1001888906, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago la entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el repositorio digital institucional y uso del archivo digital en la biblioteca de la Universidad Técnica del Norte con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión: En concordancia con la ley de educación superior artículo 144.

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló; sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original, y que es el autor de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamaciones por parte de terceros.

Ibarra a los 8 días del mes de febrero de 2018



ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Rosero Aceldo Luis Enrique, declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 4,5 y 6 del Instructivo de Trabajo de Grado de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador (UTN), que en su parte pertinente manifiesta textualmente: "Forman parte del patrimonio de la universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través o con el apoyo financiero académico o institucional de la universidad"

Ibarra, febrero de 2018

(f) 

Luis Enrique Rosero Aceldo
CC. 1001888906

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
ACEPTACIÓN DEL TUTORii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xv
RESUMEN.....	xvii
SUMMARY	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	3
1.1. Antecedentes.....	3
1.2. Planteamiento del problema	5
1.3. Formulación del problema.....	8
1.4. Justificación de la investigación	8
1.5. Objetivos.....	10
1.5.1. Objetivo general.....	10
1.5.2. Objetivos específicos.....	10
1.6. Hipótesis o preguntas directrices	10
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	11
2.1. Antecedentes.....	11
2.2. Educación	13
2.2.1. Educación General Básica	15
2.2.2. Diseño curricular	16
2.2.3. Metodología didáctica	17

2.2.4. Estrategias metodológicas	18
2.2.5. Unidad didáctica	19
2.3. Educación Física, Nivel de Educación Básica Superior y el Juego Tradicional	20
2.3.1. Educación Física	20
2.3.2. Contenidos de Educación Física	21
2.3.3. Importancia de la Educación Física	28
2.3.4. La Educación física como medio de transmisión de valores	29
2.3.5. Desarrollo de habilidades sociales a través de la Educación Física	30
2.3.6. Desarrollo de competencias motrices	31
2.3.7. Los deportes	32
2.3.8. Gimnasia	35
2.3.9. La danza	36
2.3.10. Los juegos	37
2.4. Los Juegos Tradicionales	39
2.4.1. Su historia	39
2.4.2. El Juego Tradicional y la conservación de la Identidad Cultural	8
2.4.3. Importancia de los juegos tradicionales	10
2.4.4. Conocimiento y aplicación de los juegos tradicionales	12
2.4.5. Características de los juegos tradicionales.	13
2.4.6. Clasificación de juegos tradicionales	14
2.4.7. Los juegos tradicionales en la educación	19
2.4.8. Contenidos de Educación Física que se pueden abordar mediante los juegos tradicionales	20
2.4.9. Los juegos tradicionales en Ecuador	21
2.4.10. Juegos tradicionales de Cayambe	21
2.5. Marco legal	24

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	26
3.1. Descripción del área de estudio	26
3.1.1. Tipo de investigación.....	27
3.1.2. Métodos de investigación	27
3.1.3. Población	28
3.1.4. Procedimiento	28
3.1.5. Técnicas e instrumentos de investigación.....	29
3.1.6. Técnica de procesamiento y análisis de datos	31
3.1.7. Consideraciones bioéticas.....	31
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	32
4.1. Opinión de los estudiantes sobre aplicación e importancia de los juegos tradicionales	32
4.1.1. Frecuencia del uso de juegos tradicionales en la Unidad Educativa “Nelson Torres”	32
4.1.2. Tipos de juegos tradicionales.....	33
4.1.3. Capacidades socio afectivas y cognitivas que fortalecen los juegos tradicionales	39
4.1.4. Característica física – motriz desarrollada con la aplicación de juegos tradicionales	41
4.1.5. Razón de importancia de los juegos tradicionales para los estudiantes.....	42
4.1.6. Aceptación de la Unidad didáctica de juegos tradicionales en Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes	44
4.2. Opinión de los docentes sobre aplicación e importancia de los juegos tradicionales	45
4.2.1. Frecuencia del uso de juegos tradicionales.....	45
4.2.2. Tipos de juegos aplicados por los docentes	46
4.2.3. Aspectos que se fortalecen con los juegos tradicionales	51

4.2.4. Frecuencia con que los docentes emplean los juegos tradicionales para el desarrollo de valores	52
4.2.5. Característica físicas motrices que se desarrollan con los juegos tradicionales	52
4.2.6. Porcentajes de juegos tradicionales contemplados en la Unidad didáctica de la asignatura de Educación física	53
4.2.7. Razón para ser importantes los juegos tradicionales en la Unidad Didáctica de Educación física	54
4.2.8. Estrategias metodológicas que los docentes emplean en el diseño de la Unidad Didáctica de Educación Física con juegos tradicionales.....	55
4.2.9. Aceptación de los docentes de aplicar la Unidad didáctica en Educación Física para el desarrollo integral en los estudiantes	56
4.2.10. Opinión acerca de mejorar habilidades y destrezas con la práctica de juegos tradicionales.....	57
4.3. Opinión de Docentes y estudiantes sobre conocimiento y aplicación de Juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física en la Unidad Educativa “Nelson Torres” de Cayambe.....	57
4.3.1. Aplicación de juegos de persecución.....	58
4.3.2. Aplicación de juegos con objetos	59
4.3.3. Aplicación de juegos con las partes del cuerpo	60
4.3.4. Aplicación de juegos verbales	61
4.4. Guía de observación in situ-clase demostrativa, para determinar la aplicación de Juegos Tradicionales en la Unidad Didáctica N° 1.	62
CAPITULO V: PROPUESTA	64
5.1. Introducción.....	64
5.2. Justificación	64
5.3. Objetivos.....	65
5.3.1. Objetivo General.....	65

5.3.2. Objetivos específicos	65
5.4. Fundamentación.....	65
5.4.1. Fundamentación pedagógica	65
5.4.2. Fundamentación sociológica	66
5.4.3. Fundamentación psicológica	66
5.5. Beneficiarios	66
5.5.1. Beneficiarios directos	66
5.5.2. Beneficiarios Indirectos	66
5.6. Construcción de la Unidad Didáctica de Juegos Tradicionales.....	66
5.7. Descripción de la propuesta.....	67
5.7.1. Estructura de la propuesta.....	67
5.8. Conclusiones.....	83
5.9. Recomendaciones	84
 BIBLIOGRAFÍA	 85
ANEXOS	91
ANEXO A. ENCUESTA	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población investigada en la Unidad Educativa “Nelson Torres”-Cayambe..	28
Tabla 2. Uso de juegos tradicionales.....	32
Tabla 3. Juegos de persecución indicados por los estudiantes.....	33
Tabla 4. Juegos con objetos señalados por los estudiantes	35
Tabla 5. Juegos con las partes del cuerpo ejecutados por los estudiantes.....	36
Tabla 6. Juegos verbales a criterio de los estudiantes	38
Tabla 7. Aspectos que fortalecen los juegos tradicionales según los estudiantes .	39
Tabla 8. Característica física motriz de los estudiantes	41
Tabla 9. Razón para ser importante los juegos tradicionales según los estudiantes ...	42
Tabla 10. Porcentaje de aceptación de la Unidad didáctica en Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes.....	44
Tabla 11. Uso de juegos tradicionales.....	45
Tabla 12. Juegos de persecución empleados por los docentes.....	46
Tabla 13. Juegos con objetos aplicados por los docentes	47
Tabla 14. Juegos con las partes del cuerpo aplicados por los docentes	48
Tabla 15. Juegos verbales que aplican los docentes	50
Tabla 16. Aspectos que fortalecen los juegos tradicionales a criterio de los docentes.....	51
Tabla 17. Frecuencia del empleo de juegos tradicionales por los docentes.....	52
Tabla 18. Característica físicas motrices según los docentes.....	52
Tabla 19. Porcentaje de juegos tradicionales en la Unidad Didáctica de Educación Física	53
Tabla 20. Por que son importantes los juegos tradiucionales en la Unidad Didáctica de Educación Física a criterio de los docentes	54
Tabla 21. Estrategias metodológicas en el diseño de la Unidad Didáctica	55

Tabla 22. Aceptación de la guía didáctica en Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes	56
Tabla 23. Mejoramiento de habilidades y destrezas con los juegos tradicionales a criterio de los docentes.....	57
Tabla 24. Guía de observación.....	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Mapa de ubicación espacial de la Unidad Educativa “Nelson Torres”	26
Gráfico 2. Uso de juegos tradicionales por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa “Nelson Torres”	33
Gráfico 3. Juegos de persecución indicados por los estudiantes	34
Gráfico 4 Juegos con objetos señalados por los estudiantes	35
Gráfico 5. Juegos con las partes del cuerpo ejecutados por los estudiantes	37
Gráfico 6. Juegos verbales a criterio de los estudiantes	38
Gráfico 7. Aspectos que fortalecen los juegos tradicionales según los estudiantes	40
Gráfico 8. Característica física motriz de los estudiantes	41
Gráfico 9. Razón para ser importante los juegos tradicionales según los estudiantes	43
Gráfico 10. Porcentaje de aceptación de la Unidad didáctica en Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes	44
Gráfico 12. Juegos de persecución empleados por los docentes	46
Gráfico 13. Juegos con objetos aplicados por los docentes	48
Gráfico 14. Juegos con las partes del cuerpo aplicados por los docentes	49
Gráfico 15. Juegos verbales	50
Gráfico 16. Aspectos que fortalecen los juegos tradicionales a criterio de los docentes	51
Gráfico 18. Característica físicas motrices según los docentes	53
Gráfico 20. Por que son importantes los juegos tradiucionales en la Unidad Didáctica de Educación Física a criterio de los docentes	55
Gráfico 21. Estrategias metodológicas en el diseño de la unidad didáctica	56
Gráfico 24. Juegos de persecución aplicados en Educación Física según estudiantes y docentes	58

Gráfico 25. Juegos con objetos empleados a criterio de estudiantes y docentes ..	59
Gráfico 26. Juegos con las partes del cuerpo según la opinión de los estudiantes y docentes.....	60
Gráfico 27. Aplicación de Juegos verbales a decir de estudiantes y docentes.....	61

RESUMEN

El trabajo de investigación tiene el propósito de diseñar una unidad didáctica utilizando juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física.-Subnivel de Básica superior de la Unidad Educativa “Nelson Torres” de Cayambe. Los objetivos que guiaron esta investigación fueron: (a) Identificar los tipos de juegos tradicionales más utilizados por docentes y estudiantes, su importancia en el desarrollo físico-motriz, habilidades socio-afectivas, psico-cognitivas y la aceptación del diseño microcurricular; (b) Determinar la presencia de juegos tradicionales en la Unidad Didáctica de la asignatura de Educación Física-Básica Superior; (c) Estructurar la Unidad Didáctica del área de Educación Física para el subnivel Básica Superior conjuntamente con los docentes del área específica. La investigación es cuantitativa, descriptiva y de campo. La población investigada fue 200 estudiantes y 4 docentes de la Unidad Educativa en mención, a quienes se les aplicó una encuesta estructurada, sobre los tipos de juegos tradicionales y su importancia. Para verificar la aplicación de juegos tradicionales en la Unidad Didáctica se aplicó una guía de observación directa. Los resultados fueron: los docentes de Educación Física no aplican con sus estudiantes los tipos de juegos tradicionales, referentes a persecución, juegos con objetos, con partes del cuerpo y juegos verbales, a pesar de conocer su importancia en el desarrollo integral del estudiante; aceptan y elaboran conjuntamente con el investigador la Planificación Microcurricular con juegos tradicionales para el desarrollo de la capacidad intelectual, cognitiva, afectiva, físico-motriz y social y ser aplicada en el nivel básico superior.

Palabras claves: Juegos tradicionales, unidad didáctica, Educación Física, Educación Básica.

SUMMARY

The research work has the objective of designing a didactic unit by using traditional games in Physical Education subject,- Basic higher Sublevel at Nelson Torres Educational Unit in Cayambe. The objectives that guided this research were: (a) To identify the types of traditional games most used by teachers and students; its importance in the physical-motor development, socio-affective, psycho-cognitive abilities and, the didactic design acceptance; (b) to determine the presence of traditional games in the Didactic Unit of Physical-Basic Higher Education ; (c) to structure the Didactic Unit of Physical Education area for the Basic higher Sublevel together with teachers of the specific area. The research is quantitative, descriptive and from field. The researched population was 200 students and 4 teachers of mentioned Educational Unit, who were applied a structured survey, about types of traditional games and their importance. To verify the application of traditional games in the Didactic Unit, a direct observation guide was applied. The results were: Physical Education teachers do not apply to their students the types of traditional games, referring to persecution, games with objects, body parts and verbal games, despite knowing their importance in the integral student development; accepting and working the development of the intellectual, cognitive, affective, physical-motor and social capacity and for applying in the Basic higher level .

Key words: Traditional games, didactic unit, Physical Education, and Basic Education.

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales constituyen un componente importante para el desarrollo de una serie de habilidades actitudinales, intelectuales, cognitivas, psico-motrices y sociales; por cuanto requieren su incorporación desde la niñez, para de esta manera ser aporte sustantivo en el proceso educativo, socio-constructivo del estudiante y sobre todo mantener los patrones identitarios de una determinada localidad.

Según Tigueros y Rivera (2004)

En educación Física el cuerpo es el instrumento principal para desarrollar o potenciar las capacidades motrices, cognitivas, individuales y sociales de una manera adecuada, donde el movimiento corporal es considerado, junto a las demás manifestaciones humanas, como agente proyector de cultura y socialización. (pág. 2)

Por ser el juego tradicional un referente que marca la historia, el patrimonio cultural y es un importante legado para todas las generaciones que comprenderán al juego como la dinámica que integra, conduce y establece lazos de comprensión, liderazgo y compañerismo entre quienes tienen la habilidad, apreciación y el compromiso de aplicar estos juegos dentro de su ámbito específico.

Por tanto, este trabajo investigativo refiere el diseño de la Unidad Didáctica utilizando juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa “Nelson Torres” del Circuito N° 2 del Cantón Cayambe, con la finalidad de identificar y aplicar estrategias interesantes y motivadoras que contribuyan a un mejor desarrollo de las clases, a su vez que fortalezcan las capacidades, habilidades y destrezas motrices de los educandos, de acuerdo al ajuste curricular 2016, propuesto por el Ministerio de Educación MEC, para propiciar una educación integral y de calidad.

Esta investigación está estructurada en cuatro capítulos que son:

Capítulo 1.- El Problema, contiene los antecedentes, el planteamiento del problema, la formulación del problema, la justificación de la investigación, los objetivos y la hipótesis.

Capítulo 2.- El Marco Teórico, que abarca todos los contenidos a desarrollar para dar cumplimiento a los objetivos planteados y Marco Legal que respalda el trabajo investigativo.

Capítulo 3.- Marco Metodológico, hace una descripción del área de estudio, el tipo de investigación, los métodos de investigación, la población y muestra objeto de estudio, el diseño metodológico de la investigación, el procedimiento a seguir, las técnicas e instrumentos de investigación, la Técnica de procesamiento y análisis de datos y los Resultados en el aspecto económico social, el cultural, el ambiental y el científico.

Capítulo 4.- Análisis Interpretación de Resultados, hace referencia a los datos obtenidos en los procesos de identificación e importancia de juegos tradicionales en estudiantes y docentes, y su presencia en la unidad didáctica, como también su estructuración conjunta con docentes.

Capítulo 5.- Corresponde a la propuesta, como alternativa de solución del problema, que es el diseño de la Planificación Microcurricular, Conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

Finalmente contiene las Referencias bibliográficas y Anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Antecedentes

El juego como parte consustancial del ser humano ha marcado la historia social, cultural y educativa en sus diferentes ámbitos, por cuanto conlleva una serie de normas, reglamentos, compromisos, acuerdos o retos que se establecen entre los participantes con la finalidad de desarrollar sus capacidades dentro de un espacio, tiempo y recursos necesario para su desarrollo.

Desde la época clásica como en Roma y Egipto, los juegos ya eran utilizados por los niños y niñas, quienes vieron la necesidad e importancia para su desarrollo integral (Entsakua, 2015) dentro de un contexto social, familiar y educativo. En este sentido, el juego desde la niñez, ha marcado hitos en relación a mantener la convivencia, la armonía y despertar la alegría, la fraternidad y el sentido socio-afectivo y lúdico, como elementos importantes de crecimiento personal.

No puede dejarse de lado mencionar al juego en la época Medieval, con la premisa de que era representado mediante una serie de animales y figuras humanas que contenían motivos de reminiscencia, encanto, diversión e integración social lúdica y cultural para su práctica a diferente nivel de desarrollo humano.

En este sentir, los juegos hasta la actualidad han sido un referente del proceso pedagógico-lúdico-interactivo en las instituciones educativas del país, porque representan la creatividad, la imaginación, el desarrollo intelectual y otras cualidades; elementos importantes en la sustentación de la personalidad y la capacidad de entrega y sinergia entre los participantes.

Visto de esta manera, el juego comprende aflorar diversas manifestaciones que se centran en características particulares de cada época, concibiendo de manera integral en la intencionalidad de quienes lo practican, en cuanto al aporte lúdica e integral, que en conjunto constituye la base de sustentación de una cultura que se mantiene viva a través de sus diferentes manifestaciones sinérgicas, que marcan un referente a ser valorado, interiorizado, y sobre todo perpetuado en toda su extensión dentro del quehacer humano, como un ente social e histórico.

El porqué de la dinámica como generador de interés y aporte educativo en el área de Educación Física en la Unidad Educativa “Nelson Torres” de la ciudad de Cayambe, donde el juego simplemente se concibe como una fase de calentamiento previo, sin considerar su importancia cultural y patrimonial en el desarrollo de la persona y especialmente para el proceso educativo, un motivo de integración docente-estudiantes, conforme señalan estudios realizados por Marzo-Rodríguez (2013), al establecer una diferenciación entre juegos tradicionales y populares.

Por lo visto, el entrenamiento lúdico mediante el juego clásico en esta unidad educativa, no pasa más de ser un motivo de “calentamiento” para el despliegue de la signatura de Educación Física, lo cual impide valorar su legado histórico, especialmente de los juegos tradicionales, que son un símbolo de identidad cultural y gran referente de las diversas épocas de la humanidad a través del tiempo, lo que sustentan estudios realizados por Hernández, Segovia y López (2007) en la ciudad de Cuba.

Muchos autores e investigadores como Tabares (2010); Trujillo, Lomas, Naranjo (2016), aportan con valiosa información de juegos tradicionales de los diferentes sectores con potencialidades culturales reconocidas a nivel internacional como el caso de juegos tradicionales y populares del país a nivel internacional

Haciendo un breve paréntesis en cuanto a la importancia del juego como un valioso elemento de acción e interacción, tanto para el niño como para el joven o el adulto quienes a través de esta actividad dinámica buscan la manera de

expresarse, comunicarse y poner de manifiesto la creatividad, curiosidad e interés, aspectos de gran valor en el proceso educativo.

En la actualidad, de acuerdo lo descrito anteriormente se deduce que el juego es una herramienta que apoya el aprendizaje, por lo que se propone insertarlo a través de esta investigación en una realidad que tienen las instituciones del país.

Además, el juego es y ha sido siempre una actividad de mucho interés desde épocas pasadas y perdura en la actualidad, con algunos cambios, con ciertas modificaciones, para adecuarlo según el criterio, creatividad y necesidad de los participantes.

Desde hace muchos años atrás el juego ha sido de gran importancia, en el ser humano, visto como una manera de disfrute y entretenimiento, tanto en niños como en adultos.

1.2. Planteamiento del problema

En preciso señalar que en la Unidad Educativa “Nelson Torres” existe un inadecuado e insuficiente tratamiento de los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física para fomentar el desarrollo de habilidades, destrezas motrices y capacidades que contribuyan a la formación integral de los estudiantes en el nivel de Educación Básica Superior.

Se ha dejado a un lado la importancia que representan la ejecución de juegos tradicionales como estrategia del área de Educación Física, optando por métodos tradicionalistas que poco o nada aportan con el aprendizaje significativo y que limitan la creatividad de los educandos; además, los juegos tradicionales contribuyen en gran medida a dar un cambio en la utilización del tiempo libre, toda vez que en la actualidad los niños/as y adolescentes, ocupan gran parte de su tiempo frente a un televisor o en las redes sociales a través del internet, sin un control de los padres, exponiéndose a tantos peligros que representan el inadecuado uso de las tecnologías.

En la apreciación durante el desarrollo del proceso pedagógico del área de Educación Física en la Unidad Educativa “Nelson Torres “de la ciudad de Cayambe, no permite un correcto tratamiento de los contenidos de dicha asignatura, ya que no emplean los juegos tradicionales, ocasionando la pérdida de este importante componente socia-lúdico, y con ello, la identidad cultural de cada región del país, a pesar de que los docentes si tienen conocimiento de la importancia para el desarrollo integral al aplicar este tipo de juegos.

En este ámbito, los estudiantes también son los afectados, quienes deben estar al tanto de las tradiciones y manifestaciones culturales de su localidad, para que ellos sean los protagonistas y artífices de la promoción y difusión de la cultura lúdica tradicional y popular que es importante para su desarrollo integral.

Al respecto, este tipo de juegos al no estar dentro de la planificación curricular, dará lugar a la opción de otras actividades que actualmente invaden los espacios recreativos, culturales y educativos, como son la música metálica, reguetón, los juegos electrónicos, el uso de dispositivos móviles, entre los más comunes, las Tablet electrónicas, celulares, internet, T.V, play station, entre otros.

Este conjunto de elementos que distraen la atención y desgaste de tiempos valiosos en su formación educativa, ocasionan pérdidas de interés por la educación, la lectura, escritura, el arte y demás actividades que fortalecen sus capacidades cognitivas.

Igualmente, los docentes desconocen la magnitud de juegos tradicionales locales, porque no existe la transmisión oral de padres a hijos, demostrando la escasa identidad cultural como legado de sus antepasados, quienes practicaban este tipo de juegos para enriquecer su personalidad y establecer relaciones sociales entre toda su comunidad, la familia, y también entre sectores de una misma región.

Todo este bagaje de acciones, es importante considerar para establecer un mayor aporte a la cultura local identitaria, con lo que se crearían lazos de fraternidad entre las comunidades educativas, los estudiantes, docentes y padres

de familia, con la integración de sus abuelos, permitiendo con ello, el fortalecimiento intergeneracional. Este devenir es lo que a la Unidad Educativa Nelson Torres, le corresponde hacer para su imagen corporativa institucional, puesto que la ausencia de una política deportiva institucional, ha limitado incursionar en este importante campo de la dinámica, la integración y la convivencia socioeducativa y cultural a través de los juegos tradicionales.

Por lo expuesto, la comunidad no ha puesto énfasis en la promoción de los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo de habilidades, destrezas motrices y capacidades, limitando de esta manera el desarrollo de las habilidades físicas principales, emocionales, y cognitivas que contribuyen a la formación integral de los estudiantes en el nivel de Educación Básica Superior.

Si se lograría poner en práctica dentro de sus programas curriculares a los juegos continuos, los estudiantes incrementarían la resistencia aeróbica y otras destrezas innatas o propias, como son: saltar la cuerda, para mejorar su capacidad intelectual, el equilibrio físico, el ritmo, la coordinación y lateralidad, entre otros, que al momento la Unidad Educativa, razón de este estudio, al momento no considera y desconoce de su alcance.

Se ha dejado a un lado la importancia que representan la ejecución de juegos tradicionales como estrategia del área de Educación Física, optando por métodos tradicionalistas de aprendizaje que no aportan con el aprendizaje significativo y limitan la creatividad de los educandos. Además, los juegos tradicionales contribuyen en gran medida a dar un cambio cualitativo en la utilización del tiempo libre.

Este tiempo debe ser valorado y utilizado de mejor manera, toda vez que en la actualidad los niños/as y adolescentes desgastan sus capacidades y energías frente a programas televisivos o en las redes sociales, sin considerar la inversión del tiempo, los recursos y demás esfuerzos que sus padres realizan en la inversión de sus hijos. Es prioritario un control de los progenitores, para evitar que se expongan a situaciones que ponen en riesgo su futuro.

Además, el juego es y ha sido siempre una actividad de mucho interés desde épocas anteriores y perdura en la actualidad con algunos cambios y, con ciertas adaptaciones y nominaciones topónimas que no interfieren en su modificación para incorporarlo a la actividad educativa física según el criterio, creatividad y necesidad de los participantes y de la acción educativa.

Consecuentemente, es necesario precisar que desde hace muchos años, el juego ha sido de gran importancia, en el ser humano, visto como una manera de disfrute y entretenimiento del ser humano en todas las épocas de su desarrollo, por cuanto influye concomitantemente en su personalidad y demás elementos que forman parte de su vida y convivencia social.

1.3. Formulación del problema

Los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Nelson Torres” desconocen la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de capacidades cognitivas, psíquicas, afectivas y sociales, lo cual limita considerar en su planificación microcurricular de la asignatura de Educación Física, en Educación General Básica Superior.

1.4. Justificación de la investigación

La investigación es de mucha importancia, porque permitirá conocer el dominio, la práctica e importancia de aplicar los juegos tradicionales en el proceso educativo, especialmente de la asignatura de Educación Física, como una oportunidad que abre un abanico de actividades lúdicas tradicionales a ser rescatadas y conservadas como parte de la identidad institucional.

Por tanto, se propone una nueva manera de enseñar los contenidos de Educación Física, haciendo que las actividades de esta asignatura sean más dinámicas e interesantes, a la vez que se proyectan como alternativas de solución hacia el grave problema del sedentarismo en la juventud y el uso inadecuado de los avances tecnológicos, propiciando en su lugar actividades que conduzcan hacia un estilo de vida activo y saludable y que los estudiantes aprendan a dar un buen uso de su tiempo libre.

El trabajo investigativo sobre los juegos tradicionales como una manera de desarrollar los contenidos de Educación Física en la Unidad Educativa “Nelson Torres”, despertará el interés de todos los actores educativos, quienes verán como una innovadora estrategia metodológica que conduce hacia el fortalecimiento de sus capacidades y en general de un conjunto de aprendizajes de los estudiantes.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los estudiantes y docentes, quienes podrán contar con una Unidad Didáctica de contenidos sobre juegos tradicionales para el desarrollo dinámico de las actividades de Educación Física, de manera que estas sean agradables, para que los estudiantes expresen su interés y desarrollen sus habilidades intrínsecas siendo más activos y participativos, aportando al mantenimiento de una buena salud física y mental.

El juego constituye tanto para el niño como para el joven o el adulto una manera de expresarse, comunicarse y poner de manifiesto la creatividad, curiosidad e interés; aspectos de gran valor en el proceso educativo; por ello, la presente investigación conducente a incorporar este tipo de juegos, será la herramienta que fortalezca el aprendizaje significativo y activo dentro de la planificación curricular y que mediante la toma de decisiones de las autoridades competentes sea una realidad plasmada, para convertirse en un referente ante otras instituciones educativas del país, quienes también enriquecerán sus investigaciones con aporte en estos temas.

Por tal razón, esta investigación es de gran utilidad práctica, pues los juegos tradicionales gustan a todos los estudiantes, con lo cual, ellos no estarían obligados a realizar una actividad sin sustentación científica; sino más bien, atraídos hacia los juegos tradicionales que despiertan una serie de habilidades intelectivas, cognitivas, físicas y socio-emocionales, al ser desarrolladas a través de los mencionados juegos que pueden ser aplicables no solo en Educación Básica Superior, sino con ciertas modificaciones y adecuaciones en cualquier año o nivel educativo.

La realización del proyecto es factible, porque existe el apoyo e interés de la institución y se cuenta con los recursos materiales y económicos necesarios para dar cumplimiento.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general.

Diseñar una Unidad didáctica, utilizando juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física - Educación Básica Superior, de la Unidad educativa “Nelson Torres” circuito 2, Cayambe”.

1.5.2. Objetivos específicos.

- Identificar, mediante una encuesta a los docentes y estudiantes, los tipos de juegos tradicionales que se utilizan y su importancia en el desarrollo físico-motriz, de habilidades socio-afectivas y psico-cognitivas.
- Determinar la presencia de los juegos tradicionales en el Programa de la asignatura de Educación Física-Básica Superior.
- Estructurar una Unidad Didáctica para Educación Física en el Subnivel Básico Superior con la aplicación de juegos tradicionales, conjuntamente con los docentes del área específica.

1.6. Hipótesis o preguntas directrices

- ¿Qué tipos de juegos tradicionales son los más utilizados por los docentes y estudiantes en el desarrollo de la asignatura de Educación y cuál es su importancia físico-motriz, socio-afectiva y cognitiva?
- ¿Qué tipo de juegos tradicionales existen en la planificación microcurricular de la Unidad Didáctica en la asignatura de Educación Física?
- ¿Cuál es la estructura de una Unidad Didáctica del área de Educación Física para el subnivel Básico Superior?

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

El tema de los juegos tradicionales como recurso para el fortalecimiento de habilidades de los estudiantes en los diferentes niveles educativos, ya ha sido tratado por varios autores, sin embargo no se ha evidenciado una investigación que describa el tema tratado en esta investigación, es así que:

En el repositorio de la Universidad Central de Ecuador se encontró la tesis de Becerra (2011), con el tema: “Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de Educación Básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo, durante el año lectivo 2010-2011”, cuyo objetivo es: Determinar de qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo motriz en los niños/as del primer año de Educación Básica; Llegó a la conclusión de que, no aplican la mayoría de maestras que fueron encuestadas los juegos tradicionales a sus niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje y recomiendan dar una buena información sobre los juegos tradicionales en las instituciones educativas..., ofrecer material de información y guía para que las maestras parvularias apliquen estos juegos tradicionales en las instituciones educativas... y sugerir al personal docente parvulario la importancia que tienen los juegos tradicionales para un buen desarrollo motriz a los niños, ya que practicando los juegos tradicionales se puede aprovechar para inculcar la herencia cultural, costumbres y tradiciones que estrechan las relaciones de una comunidad, que le dan identidad y rostro propio, facilitando proyectar un futuro común.

En el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato se encontró la tesis de Caicedo (2015), con el tema “Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la Unidad Educativa “República

de Venezuela” de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua”, con el tema: “Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la Unidad Educativa “República de Venezuela” de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua”, con el objetivo de determinar cómo los juegos Tradicionales inciden en la motricidad gruesa de los niños de cuarto año de la Unidad Educativa “República de Venezuela” de la Ciudad de Ambato, concluyendo que: los juegos tradicionales son de gran ayuda tanto en el ámbito físico y social en los niños ya que no solo se favorece su desarrollo psicomotriz sino también se conservan tradiciones que deben ser impartidas por docentes y padres y recomienda motivar a modo de charlas a los niños en la clase para que puedan conocer todos los beneficios que brindan los juegos tradicionales y a la misma vez la importancia que tiene el desarrollo de la motricidad gruesa.

En el repositorio de la Universidad Técnica del Norte se encontró la tesis de Morillo y Santo (2011), cuyo tema corresponde al “Estudio de la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas de los niños de primer año de Educación Básica del Jardín de Infantes San Antonio y Azaya”, el principal objetivo es analizar la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas de los niños y niñas del primer año de educación básica del jardín de infantes “Azaya y San Antonio” elaborar una estrategia psicopedagógica para mejorar la aplicación de los juegos tradicionales, llegaron a la conclusión de que Los juegos tradicionales se prestan para utilizarlos en el proceso educativo a más de enseñar, facilitan el aprendizaje; afloran sentimientos de cooperación, amistad y solidaridad; no hay revanchas ni enojos porque no existe vencedores ni vencidos todos participan alegremente en los juegos y recomiendan que las maestras parvularias sean las encargadas de analizar y aplicar los juegos tradicionales en la educación para la enseñanza haciendo de esta manera que el niño sea participe de su propia cultura, infundiendo de esta manera el amor a lo suyo.

De acuerdo a las investigaciones realizadas sobre el tema del diseño didáctico utilizando juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física-Educación Básica Superior, se evidencia que no existe un tema igual o similar al mencionado, sin embargo, se determina que los juegos tradicionales fomentan

habilidades, destrezas y fortalecen los aprendizajes en los estudiantes, así como la valorización de su identidad cultural, por lo que más de un autor ha recomendado su utilización en los diferentes años escolares.

El marco teórico del presente trabajo investigativo corresponde a la descripción de conceptos básicos sobre educación, acerca los juegos tradicionales y demás temas que sustentan la investigación, como también la estructura de una Unidad Didáctica, Educación, Diseño curricular, Metodología, Estrategias metodológicas, Unidad didáctica, Educación física y el juego tradicional, educación física y valores, desarrollo de las habilidades y los deportes.

2.2. Educación

La educación es el proceso de socialización de los seres humanos, permite asimilar y aprender conocimientos, además de la concienciación, descubrimiento y valoración de su cultura, implica un cambio de conducta frente al conocimiento de generaciones pasadas y el reconocimiento de su procedencia. En los niños la educación contribuye a que se fomente el proceso de estructuración cognitiva, así como sus formas de expresión, produce una maduración sensorio-motora y estimula la integración y convivencia grupal a través de los valores.

Al respecto, Pérez (2008):

El proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo. De acuerdo al grado de concienciación alcanzado, estos valores pueden durar toda la vida o sólo un cierto periodo de tiempo. En...los niños, la educación...fomenta el proceso de estructuración del pensamiento y de las formas de expresión. Ayuda en el proceso madurativo sensorio-motor y estimula la integración y la convivencia grupal. (pág. 3).

La Educación permite cambios, tanto intelectuales como sociales en las personas y dependiendo de la importancia que dé el individuo, el cambio perdurará en su estructura cognitiva por mucho tiempo, o de lo contrario desaparecerá en un corto plazo.

Por lo visto, la educación contribuye con el desarrollo personal y facilita la interacción e inserción de los individuos en la sociedad, a través de mejores relaciones sociales y afectivas, por el hecho de que no solo adquiere conocimientos conceptuales, científicos, sino también procedimentales, actitudinales, que proporcionan mecanismos, a través de los cuales puede mejorar su convivencia social.

La educación puede darse de diversas modalidades: formal, la que se ofrece en los centros educativos, desde el nivel inicial, hasta el bachillerato, la no formal hace referencia a algún tipo de instrucción ofrecida en centros educativos, sin que se proporcione acreditación; generalmente se otorga un certificado o diploma; y la informal, corresponde a los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en los acontecimientos de la vida diaria, la experiencia, por lo que no ofrece acreditación académica.

El sistema Educativo Ecuatoriano, es el órgano encargado de dirigir el proceso educativo a través del Ministerio de Educación MEC, el cual se encarga de estructurar las políticas educativas para todo el país y controla el buen desempeño de todas las instituciones educativas, constituyéndose en el primer nivel educativo, el macro-curricular.

Por ello, el MEC (2016), el primer nivel de concreción corresponde a las políticas implantadas por la Autoridad Educativa Nacional, donde se hace referencia con la planificación macro curricular que es elaborada por expertos en las diferentes áreas del conocimiento, como pedagogos, psicólogos, curriculistas, entre otros, quienes determinan el perfil de los educandos, los objetivos, las destrezas con criterio de desempeño para desarrollarse en cada año o nivel, los criterio de evaluación, los indicadores para la misma. Todo esto, se encuentra expresado en el Currículo Nacional Obligatorio. (pág. 4)

El nivel macro tiene el carácter de prescriptivo y obligatorio, por lo que debe ser acatado en su totalidad por las instituciones educativas y todos sus actores.

El segundo nivel de concreción curricular corresponde al mesocurrículo, parte del currículo macro. Es flexible y se adapta a las necesidades de las instituciones educativas y sus estudiantes. Este se encuentra basado en el currículo obligatorio y corresponde a la planificación meso curricular que realizan de manera conjunta los docentes y autoridades de las instituciones educativas, de acuerdo al contexto de la institución, las necesidades y características culturales propias de cada pueblo y nacionalidad indígena del país. Este nivel está constituido por la Planificación Curricular Institucional (PCI) y la Planificación Curricular Anual (PCA). (Ministerio de Educación, 2016, pág. 5)

El currículo meso se desarrolla en coordinación entre los actores de la institución educativa y hacen referencia aquellos instrumentos que guían el desarrollo de las actividades educativas a nivel institucional.

Finalmente, el tercer nivel de concreción curricular o nivel micro, corresponde a las actividades que desarrollan los docentes para llevar los conocimientos a los educandos, se refiere a las planificaciones de aula con las respectivas adaptaciones curriculares requeridas para determinados estudiantes. Este nivel se fundamenta en el PCI y el PCA, documentos curriculares del segundo nivel de concreción y es elaborado por los docentes para el ejercicio del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 5)

El nivel micro curricular se presenta de manera abierta y flexible, facultando a los docentes para que lo adapten a las necesidades e intereses de los educandos en cada año escolar, capaz de que pueda responder a las necesidades y requerimientos de cada grupo de trabajo, sin salirse del contexto macro y meso que son los que otorgan los lineamientos del proceso educativo.

2.2.1. Educación General Básica

La educación básica contempla los diez años de formación escolar, distribuidos en niveles y subniveles. La educación general básica en el actual currículo está organizado en cuatro niveles: preparatoria, elemental, media y superior.

- El nivel de preparatoria corresponde al primer año de educación general básica.
- El nivel elemental corresponde al segundo, tercer y cuarto año de educación general básica.
- El nivel medio abarca los años quinto, sexto y séptimo de educación básica.
- El nivel superior integra a octavo, noveno y décimo año.

2.2.2. Diseño curricular

Se entiende por diseño curricular al instrumento que guía los procesos educativos, para propiciar la formación integral de los estudiantes. Es el conjunto de destrezas, habilidades, capacidades, actitudes y conocimientos que se promueven por medio del proceso de enseñanza-aprendizaje, conforme a métodos, estrategias metodológicas, materiales y recursos adecuados para ofrecer todas las herramientas necesarias para que el estudiante desarrolle su personalidad y potencialidades que le permitan desarrollarse adecuadamente en la sociedad en que se desenvuelve. (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989, pág. 12)

Hablar de diseño curricular es hablar de todos los mecanismos empleados para que el conocimiento llegue a la estructura cognitiva del educando con la participación de toda la comunidad educativa como responsables del proceso de enseñanza-aprendizaje a fin de que estos sean significativos.

El Ministerio de Educación (2016), señala que el nuevo diseño curricular de la educación ecuatoriana tiene el carácter de flexible y abierto, de forma tal que posibilita a las instituciones educativas y por su intermedio a los docentes la libertad de seleccionar los conocimientos que se ajusten a la realidad y a las necesidades de los estudiantes de entre un conjunto de conocimientos deseables que propone el ministerio de educación.

Se encuentra estructurado de la siguiente manera: Objetivos generales de área y nivel, destrezas con criterio de desempeño, bloques curriculares, la metodología e indicadores de evaluación formando grandes unidades didácticas en donde se relacionan todos sus componentes, incluyendo el perfil de salida del bachillerato.

El área de cultura física, al igual que otras asignaturas, se encuentran muy bien establecidos los contenidos que se deben trabajar para propiciar la formación integral de los educandos, además considera que el ejercicio corporal es parte del patrimonio cultural, es decir, son “comprendidas como construcciones históricas, sociales y culturales, portadoras de sentido y significado, en determinados contextos, para los sujetos que las realizan (gimnasia, juegos, deportes, danzas, entre otras)”. (Diseño Curricular EF, 2016, pág. 45). El diseño curricular otorga una guía y pautas claras para que los actores del proceso educativo puedan llevarlo al aula y desarrollarlo de manera eficiente.

2.2.3. Metodología didáctica

Se entiende por metodología a un conjunto de métodos y técnicas que guían un determinado proceso de investigación para que sus resultados tengan mayor validez. La metodología es aplicada en diversas áreas de estudio como la metodología didáctica empleada en educación, bajo la dirección, responsabilidad y monitoreo del docente para lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la creatividad, participación activa y social del educando en la formación científica, social y tecnológica.

Aguilar (2006), señala: “La metodología emplea métodos, estrategias y técnicas para buscar solución a los problemas” (pág. 27). La metodología indica el camino a seguir, los instrumentos y herramientas a utilizar para lograr un propósito establecido. La metodología está relacionada con las estrategias que emplea el docente para generar aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales en sus educandos.

2.2.4. Estrategias metodológicas

Constituyen una serie de pasos propuestos por el docente para un efectivo desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las estrategias metodológicas representan la herramienta que facilita al estudiante la apropiación de los aprendizajes de manera sustancial, pueden ser empleadas de diversas maneras ya sea para el trabajo individual, en equipo inclusive para la evaluación.

Monereo, citado por Valencia (2016) define a las estrategias como: “Un conjunto planificado de acciones y técnicas que conducen a la consecución de objetivos preestablecidos durante el proceso educativo” (pág. 18). Las estrategias son el producto de la creatividad del docente y para ser empleadas tanto por él como por el estudiante para el desarrollo de las actividades cotidianas, mismas que deben ser organizadas y diseñadas de acuerdo al objetivo que se pretende lograr, al grupo de trabajo, a la destreza que desea desarrollar, etcétera.

Para la selección de las estrategias el docente debe ser muy hábil para identificar aquellas que beneficien a la reflexión, estimulen el diálogo, la participación activa, la interacción y el aprendizaje del contenido propuesto, además, debe considerara los recursos con los que cuenta, los medios que va a emplear, el grupo con el que va a trabajar y el interés que presentan aquellos por el aprendizaje.

Un adecuado diseño y ejercitación de las estrategias metodológicas constituyen el camino efectivo para la generación de aprendizajes significativos, por lo que al seleccionar las estrategias para trabajar es importante considerar las diferencias que presentan cada uno de los educandos, así como el hecho de que no todos poseen un mismo ritmo y estilo de aprendizaje.

De acuerdo al Plan Decenal de Educación en Acción Transformación Curricular en Marcha INNOVA (2003) cap. 6: “Los niños y las niñas construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; estas estrategias implican

actuar sobre su entorno, apropiarse de ellos; conquistarlos en un proceso de interrelación con los demás” (pág. 2).

Las actividades que se desarrollan en el proceso educativo deben ser dinámicas, motivadoras, que permitan al estudiante, la interacción con su entorno y con los demás compañeros, el docente debe buscar la manera de llegar a ellos y hacer que estos demuestren interés por conocer, por aprender, por lo que es importante que el docente sea muy meticuloso en la selección de las estrategias metodológicas.

2.2.5. Unidad didáctica

La unidad didáctica, guía y orienta el trabajo docente, a la vez que contribuye a dar cumplimiento al currículo establecido a través de una efectiva relación establecida entre sus elementos: Objetivos, criterios de evaluación, destrezas con criterio de desempeño, actividades de aprendizaje, recursos, indicadores de evaluación y técnicas e instrumentos de evaluación, así como los tiempos requeridos para los respectivos aprendizajes.

La unidad didáctica corresponde al nivel micro curricular, el mismo que es diseñado por el docente, tomando como base el diseño curricular de la asignatura y adaptándolo a las necesidades de los estudiantes, por lo que esta es flexible, dinámica y de fácil adaptación a los actores educativos (docente-estudiantes).

En otras palabras, la unidad didáctica es la planificación que trata sobre, qué, cómo, con qué recursos se va a enseñar, cuándo y por qué enseñar y evaluar. Aquí se organizan todos los elementos necesarios para contextualizar los conocimientos de manera que tengan consistencia y significatividad. Es decir, la Unidad didáctica es una unidad de trabajo para un determinado tiempo en la que se organizan las actividades del proceso educativo.

2.3. Educación Física, Nivel de Educación Básica Superior y el Juego Tradicional

2.3.1. Educación Física

La Educación Física es una disciplina escolar, cuya finalidad es el desarrollo corporal a través del deporte, mismo que propicia el fortalecimiento integral de las capacidades cognitivas, afectivas y sobre todo físicas de los estudiantes. Es una forma recreativa de fomentar buenos hábitos y aptitudes, al mismo tiempo que es una actividad educativa.

Según Rozengardt citado por Ministerio de Educación (2016) en el Currículo de Educación Física señala:

Es un campo del saber y del hacer y se pretende en él, el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que permitan a los niños y jóvenes desenvolverse críticamente en la sociedad actual y futura [...] Puede plantearse el desarrollo de saberes o conocimientos alrededor de tres líneas [...] Conocimiento de sí [...] Conocimiento de las prácticas [...] Conocimiento acerca de las prácticas motrices y de sí mismo en ellas. (pág. 123)

El área de Cultura Física asume gran importancia en la formación integral de los educandos, por cuanto pretende relacionar los aprendizajes conceptuales con los actitudinales, procedimentales y las capacidades motrices a la vez que permiten mantener la cultura de los lugares, mediante la ejercitación de prácticas que han sido transmitidas por generaciones.

Como expresa Arendt (2016), los docentes y todos quienes forman parte del proceso educativo deben buscar las mejores estrategias para tratar de conservar, recrear y transformar la cultura, toda vez que esta es muy valiosa para la sociedad, por lo que la Educación Física está en la gran responsabilidad de rescatar la mayor cantidad de prácticas corporales de dichas culturas para ofrecerlas a las siguientes generaciones, comprometiendo a todos a participar y responsabilizarse de la re significación y enriquecimiento de la misma. (pág. 123)

Mediante esta asignatura se asegura que la cultura pueda mantenerse a través de los tiempos, por lo que requiere de un trato especial, con actividades atractivas, que motiven a los estudiantes como es el caso de la ejercitación de juegos tradicionales que hagan de la Educación Física una actividad placentera a la vez que se ejercitan diversas prácticas corporales.

El Fortalecimiento y Actualización curricular (2012), define a la Educación Física como: “una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas” (pág. 10). Esta asignatura pretende dar sentido y un orden a los movimientos corporales que se realizan en un juego o un deporte por mero entretenimiento, donde casi no existen reglas, sino más bien la única intención de distraerse y compartir con un grupo de amigos. La Educación Física contribuye al fortalecimiento de todas las capacidades físicas de los estudiantes.

2.3.2. Contenidos de Educación Física

Los contenidos para el subnivel de educación básica superior están relacionados con actividades que fomentan la intervención activa y participativa de todos los jóvenes de manera conjunta.

El Ministerio de Educación (2016) en la Guía de Educación Física para Educación General Básica Superior señala que en este subnivel, la educación Física ofrece momentos para la actividad participativa, activa y colaborativa entre los y las estudiantes, lo que propicia la comunicación y comprensión de diferencias entre compañeros, que muy lejos de representar un obstáculo para los aprendizajes, se convierte en una oportunidad de construir aprendizajes a través de la interacción con sus pares. (pág. 2)

Los contenidos se encuentran distribuidos en las destrezas con criterio de desempeño, en donde se distinguen dos clases de conocimientos: los básicos imprescindibles, que necesariamente deben ser adquiridos en el año o nivel determinado, para evitar posteriores inconvenientes y los básicos deseables que

son aquellos que se quisiera que todos los estudiantes alcances, sin embargo, se deja a criterio del personal docente la elección de los que realmente correspondan a la necesidad de sus estudiantes. Además, se encuentran organizados en bloques curriculares, los mismos que de acuerdo al ajuste curricular realizado en 2016, se detallan a continuación:

- Unidad 1: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar

El primer bloque del currículo de Educación Física contempla contenidos referentes al juego, donde se pretende que el tiempo dedicado a dicha asignatura sea empleado en la ejecución de actividades recreativas, pero sin perder el sentido y la importancia que deben tener cada uno de los contenidos en la formación integral de los educandos, para lo que ofrece varias opciones de trabajar con diversas clases de juegos, en distintos espacios y con el empleo de diversos elementos de manera que constituyan un aporte a la conservación de la cultura.

En efecto, los juegos son el mejor mecanismo para inducir un aprendizaje de manera casi desapercibida, toda vez que son actividades espontáneas de entretenimiento y diversión, por lo que muy difícilmente alguien se niega a jugar; y es ahí, donde desempeña un papel muy importante el docente, por cuanto él guía y encamina estas actividades hacia la consecución de un objetivo, ofreciendo siempre las posibilidad de modificar reglas, roles, materiales para que sea de mayor ventaja su ejecución. Según el autor mencionado, entre los conocimientos básicos imprescindibles para este bloque se encuentran los siguientes:

EF.4.1.1. Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros), reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional.

EF. 4.1.2. Crear y recrear individualmente y con pares nuevos juegos, acordando objetivos y reglas, respetando los acuerdos y modificando las reglas para continuar participando y/o jugando, según sus intereses y necesidades. (pág. 98)

Todo el bloque hace relación a la ejecución de juegos, entre ellos los tradicionales con diversas alternativas y variantes que para su desarrollo depende en gran medida de la creación del docente y los estudiantes.

Este bloque propicia la participación de los educandos en las diversas categorías de juegos, pero no solo por el simple hecho de jugar, sino que más allá de ello, estos se conviertan en una forma de motivar e incentivar hacia el reconocimiento y valorización, respeto y amor a su cultura, tradición e identidad cultural.

Además, fomenta la creatividad, el ingenio, el desarrollo de habilidades y estrategias en la creación de nuevos modelos, modificación de normas y reglas del juego, proponiendo distintos retos acordes a sus gustos e intereses de los participantes.

Para los estudiantes es muy motivador poder crear, proponer otras reglas, darle nueva forma al juego y ver que todos los compañeros participen de acuerdo a su criterio o al criterio de todos y no solo según las indicaciones dadas por el profesor. A los chicos les agrada ser partícipes de su aprendizaje, ser los autores de las actividades que van a ejecutar y que posiblemente puedan servir de guía para otros compañeros, de esta manera sienten gran satisfacción y cada vez quieren participar con mayor entusiasmo.

- Unidad 2: Prácticas gimnásticas

En este bloque sus contenidos hacen referencia a una variedad de prácticas motrices conocidas como gimnasia, que corresponde a la ejercitación física útil para el desarrollo, fortalecimiento y flexibilidad del cuerpo a través de sus distintas categorías como son: la rítmica que incorpora la danza y el ballet, la música y ciertos elementos como una cuerda, aros, entre otros, según la coreografía que se desea realizar y se pueden ser ejecutados individualmente o en conjunto, otro tipo de gimnasia es la acrobática, que se desarrolla en grupos; en ella se requiere de una adecuada coordinación, fuerza de los participantes y confianza entre ellos para la ejecución de las diversas acrobacias, la gimnasia aeróbica por su parte se realiza a través de movimientos aeróbicos con diferentes niveles de intensidad, el trampolín es otra manera de hacer gimnasia y es desarrollado sobre camas elásticas, finalmente, la gimnasia artística, que se realiza mediante coreografías y movimientos corporales muy bien coordinados. Todas

estas actividades pueden ser perfectamente abordadas desde la utilización de juegos tradicionales. Los contenidos correspondientes a este bloque son:

Continuando con el mismo autor mencionado:

EF. 4.2.1. Diferenciar habilidades motrices básicas (caminar, correr, lanzar y saltar) de ejercicios contruidos (acrobacias, posiciones invertidas, destrezas, entre otros) y practicar con diferentes grados de dificultad, realizando los ajustes corporales necesarios para poder ejecutarlos de manera segura y placentera.

EF.4.2.2. Reconocer la condición física (capacidad que tiene los sujetos para realizar actividad física) como un estado inherente a cada sujeto, que puede mejorarse o deteriorarse en función de las propias acciones, para tomar decisiones tendientes a optimizarla. (pág. 99)

Si bien este bloque no hace trata directamente sobre los juegos tradicionales, estos pueden y deben ser empleados para cumplir con los aprendizajes propuestos, por ejemplo, el realizar una carrera mediante el juego de la cuchara con el huevo, perros y venados, policías y ladrones..., saltos con el juego de los entresacados, caminar por medio del juego de la carretilla, de manera que al mismo tiempo de ejecutar los ejercicios asignados se fomenta la comunicación, trabajo en equipo, práctica de valores mediante actividades agradables que las realizan los estudiantes con mucha satisfacción.

Los estudiantes prefieren ejecutar una actividad amena y placentera, más que el simple hecho de hacer determinados ejercicios que en muchas ocasiones les parecen aburridos y se niegan a ejecutarlas porque no encuentran sentido, ni gusto por lo que hacen, en otras veces en cambio, lo realizan únicamente porque consideran que se debe cumplir para obtener una calificación; situación diferente a cuando realizan con agrado e interés, donde lo que menos les interesa son las calificaciones y lo realmente importante es el hecho de participar.

De la misma manera pueden ser abordadas varias de las destrezas de los siguientes contenidos:

- Unidad 3: Prácticas corporales expresivo-comunicativas

Hablar de prácticas expresivo-comunicativas es referirse a aquellas actividades cuyo propósito es el de crear y expresar mensajes, en los que se manifiestan ideas, estados de ánimo, sentimientos y sobre todo historias de su familia, de su comunidad, de sus antecesores, etc.

Las practicas expresivas son de mucho valor a la hora de ayudar a los niños/as y jóvenes a identificar y comunicar sus percepciones, sus sensaciones, sentimientos con el propósito de lograr que los/as estudiantes pierdan el miedo, el temor a expresarse, a comunicarse y actuar conforme a sus capacidades, sus deseos, pensamientos o convicciones.

La ejecución de los juegos tradicionales en este bloque contribuye a la ejercitación de la comunicación y a fomentar la confianza, mediante la actividad lúdica que permite una mejor interacción entre los participantes. Los mencionados juegos son una gran oportunidad para de una manera nada impositiva estimular a los estudiantes a que compartan criterios, ideas, pensamientos de forma espontánea, lo que beneficia a la convivencia del grupo, a una mejor comunicación en familia y en la sociedad, siendo una gran ventaja en la perpetuación de los juegos tradicionales y por tanto de la cultura de los pueblos y regiones.

Así afirma el mismo autor citado anteriormente:

EF.4.3.5. Reconocer aquellos elementos que favorecen u obstaculizan su participación en las prácticas corporales expresivo-comunicativas (confianza, vergüenza, timidez, respeto, entre otras) y poner en práctica estrategias para mejorar sus intervenciones.

EF.4.3.6. Reconocer la importancia de construir espacios colectivos colaborativos de confianza y respeto entre pares, para construir producciones expresivo-comunicativas de manera placentera y segura, según los roles propios y de cada participante (protagonista, espectador)... (pág. 100)

Mediante el juego se pueden proponer normas de respeto y convivencia que benefician al desarrollo social del educando, a la vez que se fortalecen en los chicos y chicas estrategias comunicativas que hacen de la convivencia en la institución momentos placenteros, de cooperación, colaboración e integración.

- Unidad 4: Prácticas deportivas

Las prácticas deportivas hacen referencia a actividades deportivas que, a diferencia de los juegos, contemplan reglas mucho más rígidas o institucionalizadas, además, presentan un carácter competitivo dirigido al logro de determinados objetivos; se desarrollan de forma individual o colectiva, cada uno de ellos con sus características particulares. Estas prácticas requieren de ciertos conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales para su ejecución, por cuanto se deben manejar reglas establecidas, estrategias para el mejoramiento del desempeño, coordinación y cooperación en todas las acciones desarrolladas, los roles que cumple cada uno de los participantes, el respeto que deben guardar entre todos los miembros, etc.

Como parte de la asignatura de Educación Física se pretende que los estudiantes identifiquen la importancia que tiene cada participante, el respeto y cuidado que debe mantener por su persona y por los demás, que comprenda que el deporte es un juego de colaboración tras un mismo propósito.

Las prácticas deportivas pueden ser muy bien ejercitadas mediante la aplicación de los juegos tradicionales, con ciertas adaptaciones para cumplir con la destreza planteada por el Ministerio de Educación:

EF.4.4.6. Reconocer la importancia del cuidado de sí y de las demás personas en la práctica de deportes y juegos deportivos, identificando al adversario como compañero necesario para poder participar en ellas.

EF.4.4.7. Comprender y poner en práctica el concepto de juego limpio (fairplay) traducido en acciones y decisiones, y su relación con el respeto de acuerdos (reglas o pautas), como requisito necesario para jugar con otras personas. (pág. 101).

Este bloque hace referencia a la ejecución de ciertos deportes tomando en consideración normas básicas de comportamiento, respeto y disciplina, aspectos que contribuyen a la formación de los estudiantes y preparación de estos para constituirse en futuros deportistas que practiquen el juego limpio reconociendo la importancia de su desempeño y el de los demás.

- Unidad 5 (transversal): Construcción de la identidad corporal

El bloque de construcción de la identidad corporal incita al reconocimiento de la importancia que tiene el cuerpo para la construcción de la identidad de las personas. La identidad constituye la imagen que cada quien va formándose a través del tiempo sobre sí mismo, es el reconocimiento de sus capacidades, habilidades y talentos, lo cual es influenciado por su entorno social, familiar, escolar, por lo que los docentes han de procurar que todas las acciones se focalicen hacia la toma de conciencia de sus acciones motrices de forma que se encuentren en capacidad de regularlas y mejorarlas para que se identifique como individuos valiosos y competentes, fortaleciendo su autoconfianza y auto concepto, y por ende su autoestima.

Juegos como la sogá, la carrera de la cuchara con el huevo, los entresacados y otros son muy adecuados para trabajar estas destrezas que hacen relación a las capacidades motrices, continuando con el mismo autor:

EF.4.5.1. Tomar decisiones sobre su cuerpo a partir del reconocimiento de su competencia motriz (sus capacidades motoras y habilidades motrices), la construcción de su imagen y esquema corporal y de los vínculos emocionales con las prácticas corporales, en interacción con sus pares durante su participación en prácticas corporales.

EF.4.5.2. Reconocer y analizar la influencia que generan las etiquetas sociales (bueno-malo, niño-niña, hábil-inhábil, lindo-feo, entre otras) en las posibilidades de construcción de la identidad corporal, para respetar y valorar las diferencias personales y sociales. (pág. 102).

La identificación de sus capacidades motrices le permite ejercitarse con mayor seguridad y confianza en sí mismo, lo que le ayuda a crear una imagen posiblemente diferente a la que se la habían creado los demás o reforzando aquellas actitudes y fortalezas que le fueron atribuidas por el resto de personas.

Los juegos que se seleccionen deben fomentar el respeto y valoración de las capacidades y potencialidades de cada estudiante.

- Unidad 6 (transversal): Relaciones entre prácticas corporales y salud

En este bloque se pretende dar un significado real a la relación que existe entre las actividades físicas y la salud que en muchas ocasiones se lo ha visto como sinónimo lo uno de lo otro, sin embargo, cabe destacar que no cualquier ejercicio

físico y desarrollado de cualquier manera puede contribuir a la salud de las personas, por lo que es necesario reflexionar acerca del impacto y los efectos que tienen las prácticas físicas sobre el cuerpo humano.

Cabe señalar que no toda practica física proporciona a todas las personas un estado saludable, que no siempre surten los mismos efectos en una persona que en otra, que para que sean consideradas prácticas saludables deben desarrollarse de manera adecuada, previo un análisis de las condiciones que presenta cada individuo.

A partir de este bloque se desarrollan actividades que conlleven al reconocimiento de la importancia de las actividades físicas en la salud de las personas, según Ministerio de Educación:

EF.4.6.3. Reconocer la relación entre la actividad corporal confortable y placentera, con el bienestar/salud personal y ambiental, para evitar malestares producidos por el sedentarismo o la inadecuada realización de actividades físicas.

EF.4.6.6. Identificar las habilidades motrices que se deben mejorar y ejercitarlas de forma segura y saludable, para lograr el objetivo de las prácticas corporales que realiza. (pág. 103)

La ejercitación física es importante para mantener una vida saludable y una buena manera de hacerlo es a través de los juegos tradicionales que propician el desarrollo de la actividad motriz de forma atractiva y menos cansada y aburrida que el hecho de hacer ejercicio por hacer.

Los juegos tradicionales ofrecen una gran gama de oportunidades para desarrollar actividades motrices que fomenten el bienestar físico, así como la conservación del medio ambiente como parte fundamental en la promoción de la salud de las personas.

2.3.3. Importancia de la Educación Física

La Educación física es considerada como una asignatura obligatoria en las instituciones educativas en el nivel de Educación básica y Bachillerato, por cuanto favorecen a la salud y formación de los educandos de forma lúdica y recreativa.

Es el medio adecuado para la transmisión de valores, desarrollo de habilidades sociales y competencias motrices.

De acuerdo a la Actualización y Fortalecimiento curricular (2012), la Educación Física es muy valiosa en Educación General Básica porque apoya al desarrollo de destrezas cognitivas, motrices y afectivas, a la vez que promueven la expresión espontánea de los educandos, la creatividad y sobre todo fomenta el conocimiento, respeto y valoración de sus propias capacidades y de los demás. Se trata de un aprendizaje cuyo accionar se basa en el movimiento.

La Educación Física les permite a los estudiantes: aprender, ejercitar y crear nuevos movimientos, mediante las actividades lúdicas, recreativas, deportivas y educativas. En otro ámbito, apoyan al desenvolvimiento de los estudiantes y la búsqueda de alternativas aplicables posteriormente en su vida social, que difícilmente se pueden encontrar en otras asignaturas. (Actualización y Fortalecimiento curricular 2012, pág. 25)

A través de la Educación Física se propicia momentos de aprendizaje conceptuales, procedimentales y actitudinales. Por medio del deporte guiado los educandos fomentan valores al compartir, interactuar y comunicarse con sus pares, de una forma armónica y entretenida.

2.3.4. La Educación física como medio de transmisión de valores

La asignatura de Educación Física es un medio muy pertinente para la transmisión de valores durante la ejecución de cada actividad, como por ejemplo: el respeto a las reglas del juego, el juego limpio y honesto, la interrelación entre compañeros y docentes, la participación activa, la convivencia, entre otros valores que son desarrollados a nivel familiar, social e institucional.

En este sentir, López y Pérez (2003), citados por Monjas, Ponce y Gea (2015), el deporte es un agente socializador que apoya a la construcción social y le orienta adecuada y positivamente, además es importante reconocer que los valores se encuentran interrelacionados, ...desarrollar uno, se está propiciando el ...de los demás,...por ejemplo mediante el deporte se fomenta la tolerancia, el respeto y la aceptación de las condiciones de cada individuo.... Además promueve la participación

activa de todo el grupo...incentivando a la integración...adaptación y modificación en las reglas del juego y los materiales,... Además el juego incita a mantener una preocupación por los demás,...fomenta los lazos de amistad entre compañeros. (pág. 277)

En otras palabras, se habla de la educación en valores como un proceso en el que intervienen varios factores como la sociedad, la familia, la escuela y los medios de comunicación, que influyen en la formación de valores, por lo que el deporte es considerado como un atractivo e importante factor.

Los juegos, el deporte representan un excelente medio para el fortalecimiento de los valores en los educandos, en el momento en que participan conjuntamente, intercambian ideas, pensamientos, respetan normas y reglas del juego, se ayudan y apoyan unos a otros, aprenden a tolerarse entre ellos, están promoviendo la vivencia de valores.

2.3.5. Desarrollo de habilidades sociales a través de la Educación Física

La Educación Física es potenciadora de habilidades sociales y motrices en los estudiantes. A través de la interacción, la convivencia mejora sus relaciones familiares y con su entorno social y cultural. Se consideran habilidades sociales, a las actitudes que permiten mantener una mejor interrelación entre las personas.

Restrepo (2008) expresa que los juegos de expresión corporal como las rondas son una manera de que los niños/as, jóvenes y demás interactúen directamente y así a través del cuerpo expresen sentimientos, deseos y armonicen con sus compañeros, señala además, que las habilidades sociales son básicas para el desenvolvimiento de las personas, porque ayudan al desarrollo de relaciones interpersonales fundamentadas en valores y principios que fomentan otras dimensiones. (pág. 4)

Las habilidades sociales como el mantener una conversación, el escuchar y hablar en público, etc., facilitan la comunicación y contribuyen a dar la solución de problemas en diversas situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

2.3.6. *Desarrollo de competencias motrices*

Competencias motrices son aquellas que consideran ciertas acciones realizadas con el cuerpo como moverse, saltar, correr, girar, lanzar, las cuales se desarrollan gracias a la coordinación y el equilibrio.

Batalla (2000) menciona que diariamente en las actividades cotidianas, como los quehaceres del hogar, laborales y/o profesionales durante la manipulación de herramientas, instrumentos, etc., en momentos de diversión u ocio con la familia, con los amigos o al practicar un deporte o una simple caminata, se están ejecutando las habilidades motrices, en tal sentido se habla de la existencia de tres tipos de habilidades motrices: las que se ejecutan a diario en las labores cotidianas conocidas como habituales, las que se realizan como parte del desempeño profesional, es decir, en el ámbito laboral, y las deportivas que dentro de las habilidades de ocio, son las mejor reconocidas a nivel social. (pág. 8)

En cada actividad que se realiza en el diario convivir, se está ejercitando las habilidades motrices, de una u otra forma, sin embargo son muy representativas y habladas las habilidades que se desarrollan a nivel deportivo, en las competencias escolares, en las clases de Educación Física, en los muy conocidos juegos olímpicos, por ejemplo, en el tan famoso juego del futbol, entre otros.

El Ministerio de Educación, a través del Currículo de EGB y BGU de Educación Física (2016) menciona que la educación Física es una forma de motivar la ejercitación de ciertas prácticas corporales seleccionadas de entre un gran bagaje de ellas, por ser las más placenteras y significativas, que se las realiza por representar un beneficio para su salud y calidad de vida.

Es comprendida como una habilidad pedagógica cuyos temas hacen referencia a prácticas corporales propias de una cultura de movimiento. En tal sentido pasa de la simple práctica de actividades físicas a una asignatura del currículo educativo, así expresa el Ministerio de Educación antes citado:

...Esto implica pensarla como una asignatura escolar, en la que efectivamente hay un “objeto” a enseñar y aprender. En este caso, el objeto lo constituye el conocimiento corporal de uno mismo y de prácticas corporales comprendidas como construcciones históricas, sociales y culturales, significadas por los sujetos que las realizan al interior de cada contexto (gimnasia, juegos, deportes, danzas, entre otras). (pág. 45)

Como expresa el MINEDUC, la Educación Física pretende que desde las instituciones educativas se afianza los conocimientos de diversas prácticas corporales de una forma atractiva, agradable y divertida, mediante los deportes, la gimnasia, la danza, los juegos y dentro de estos los juegos tradicionales.

2.3.7. Los deportes

Los deportes representan una actividad física que se desarrolla siguiendo reglas específicas y que generalmente tienen el carácter competitivo y que son practicadas con propósito recreativo en ocasiones o profesional en otras e inclusive como medio para mejorar el estado de salud.

Blázquez (1986), señala: “El deporte llega a la vida cotidiana del ciudadano en múltiples modalidades, como oferta de salud, de recreación o simplemente como posibilidad de mantener una imagen corporal agradable” (pág. 27). El deporte se desarrolla de diversas maneras y con diferentes finalidades, por lo que requiere de una guía y orientación por parte de un profesional o entendido para que se cumpla con el objetivo de este.

2.3.7.1. El deporte y la recreación

Se refiere a las actividades físicas que realiza el hombre por mero entretenimiento, en su tiempo libre, independientemente del trabajo, de actividades sociales o de satisfacer alguna necesidad biológica como la salud.

La realización de actividades lúdicas por distracción, sin intención de competir, corresponde a una muy adecuada forma de recreación.

La ejecución de deporte recreativo debería considerarse como contrario al deporte que incita a competir o como una alternativa, toda vez que las actividades

que inician como diversión al tornarse en competitivas cambiar de sentido, se imponen normas más rígidas, los participantes se centran en el hecho de ganar una competencia, mucho más que en la intención de compartir un momento para el entretenimiento, permitiendo que cada persona desarrolle sus habilidades según sus propias capacidades y posibilidades individuales.

En este tipo de actividad lo que menos interesa es la existencia de un ganador, cuanto, la participación democrática y divertida de todos, sin considerar reglas, normas establecidas; las condiciones, medidas y acuerdos se toman en el momento de ejecutar la actividad y pueden ser modificadas de forma permanente. Al tratarse de una actividad recreativa se da libertad a que todos los participantes pongan de manifiesto sus aptitudes sin temor a equivocarse, tan solo con la intención de integrarse, de participar y actuar en forma espontánea.

2.3.7.2. La actividad física y la salud

En tantas ocasiones se ha visto al deporte como una manera de mantener un mejor estado de salud, aunque no siempre sea así; para que tenga dicha finalidad es necesario considerar ciertos factores que determinan que la actividad física conduzca al mantenimiento de una vida saludable, pues el ejercicio físico ejecutado de manera apropiada puede convertirse en un elemento de mucha importancia para el mencionado propósito.

López (2002) señala: “Si realizamos un análisis de las ideas acerca del ejercicio físico y la salud, podemos observar que efectivamente existe una particular generalización de la idea de que practicar o hacer deporte es adecuado para la salud” (pág. 95). Pese a señalar que la actividad física es saludable, es necesario resaltar que no toda actividad, ni en cualquier intensidad lo es.

El inadecuado entrenamiento podría causar problemas más que ventajas en el cuerpo humano, ya que podría el cuerpo ser sometido a ejercicios muy bruscos o excesivos, con lo que inclusive se podría lesionar determinados órganos y sistemas del cuerpo humano, debido a la ejercitación inadecuada o en una intensidad mayor a la requerida; en virtud de lo cual se considera incorrecta la

idea de que toda práctica física produce beneficios para la salud por el simple hecho de hacerla sin considerar la duración, intensidad, requerida para determinado individuo que con seguridad no será la misma que para otro.

En definitiva, la práctica de ejercicio físico, si no es desarrollada de manera consiente, en lugar de ser provechoso, podría ocasionar ciertos efectos negativos por la ejercitación inapropiada, por lo tanto, cabe recalcar, que no toda actividad física es saludable y que dependiendo de las circunstancias y condiciones de cada persona puede ser dañina o ventajosa.

2.3.7.3. *El deporte como profesión*

A nivel de profesión el deporte mantiene reglas muy rígidas, las personas que practican lo hacen con propósito competitivo cuya finalidad es el ganar, por lo que requiere de mucha disciplina y entrenamiento., para que alcancen el nivel profesional, de lo contrario no pasan de ser actividades deportivas practicadas cualquier persona en cualquier lugar, sin ningún propósito específico más que el de participar.

En ciertos casos el deporte se ha constituido en un negocio de gran magnitud y muy bien cotizado, un claro ejemplo de ello es el deporte del futbol que se ha convertido en un extraordinario negocio, además, se considera el deporte profesional más seguido con enorme número de espectadores y aficionados a nivel mundial. (Alcoba, 2001, pág. 164).

Generalmente las personas que practican el deporte profesional ganan dinero al ejecutarlo ante una audiencia, uno de los más populares es el futbol, a pesar de que se destacan también otros deportes como el baloncesto, tenis, ciclismo, etc., que ha alcanzado millones de aficionados, aunque en menor escala que el futbol.

En las instituciones educativas, en el hogar, en la comunidad, se inician los primeros entrenamientos para en un futuro convertir lo que en un comienzo fuera una simple distracción, en una profesión muy bien reconocida. Es con el pasar del tiempo, la dedicación y el entrenamiento que este deporte se va perfeccionando.

2.3.7.4. La educación física deportiva

La educación física deportiva prepara a los estudiantes para que puedan desempeñarse como verdaderos profesionales del deporte, de manera que este se convierta en pilar de un mejor futuro.

La Educación Física y Deportiva tiene la finalidad de ofrecer las herramientas necesarias para que en un futuro los educandos puedan ser excelentes y autónomos deportistas, con el propósito de mantener un buen estado de salud y una mejor calidad de vida, en tal sentido es importante que los educandos participen en el entretenimiento del juego, que sean ellos quienes organicen los equipos, ejecuten la competencia, seleccionen el espacio que consideren apropiado y los materiales a emplear, todo ello con la finalidad de ofrecerles mayores posibilidades de autonomía y la oportunidad de que gradualmente practiquen la administración de su propia vida deportiva y física, para lo cual importante la guía que ofrecen los docentes. (Perczyk, 2003, pág. 2)

Los estudiantes irán de a poco formándose para mantener un mejor estado físico y lograr ser buenos deportistas con la ayuda de los docentes de la asignatura quienes los preparan para ello, a través de la práctica deportiva que ejercitan en las clases de Educación Física, en las que el docente pone de manifiesto todos sus conocimientos para ofrecer a los estudiantes una buena formación y entrenamiento para los posteriores procesos de perfeccionamiento del deporte a partir de sólidas bases instauradas desde los primeros años escolares donde los pequeños muestran ya sus aptitudes, habilidades y deseos de llegar a ser grandes deportistas.

2.3.8. Gimnasia

La gimnasia es el conjunto de movimientos que se desarrollan de forma organizada y armónica y que contribuyen al mejoramiento de las condiciones físicas, así como al dominio de sus propias capacidades a través de sus acciones que realiza.

Las actividades gimnásticas representan un excelente elemento en el desarrollo de los estudiantes, en tanto mejoran las capacidades motrices de coordinación, fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad, son un apoyo en percepción de su propio cuerpo, así como en el dominio del mismo, promueve la reflexión de sus propias capacidades, dificultades y límites, para trabajar en el mejoramiento de sus facultades motrices, lo cual significa un gran apoyo en el desarrollo de la autoestima y la autoconfianza de cada individuo al permitirles que analicen y reflexionen acerca de los movimientos que realizan, y que expresen otras alternativas.(Ministerio de Educación 2016. pág. 51)

La práctica gimnástica es un recurso muy valioso para la valoración y reconocimiento de sus propias capacidades y habilidades en los estudiantes, además, es una buena oportunidad para fortalecer su auto concepto, haciendo que cada vez más sientan seguridad y confianza en las actividades que emprenden, que pierdan el temor a expresarse y a participar.

2.3.9. La danza

La danza representa historias expresadas por medio del baile, ponen de manifiesto la cultura de los pueblos por medio del arte del movimiento corporal. En tal sentido forman parte del bloque curricular Prácticas Corporales Expresivo-Comunicativas en el diseño curricular 2016.

La danza se considera como una práctica expresiva y comunicativa que transmite un mensaje empleando la creatividad para demostrarla, se encuentra asociada al arte y a través del baile manifiesta historias de los pueblos, evidenciando así talentos virtudes, capacidades que a través del movimiento rítmico, armónico y muy bien coordinado expresan los participantes. (Ministerio de Educación 2016, pág. 11)

La danza es la demostración artística de las aptitudes con las que dan a conocer historias, tradiciones, costumbres de los pueblos, que conducen a la vivencia de una identidad cultural. Requiere de cierta preparación y constancia para lograr una buena coordinación de movimientos entre todos los integrantes del grupo, de

manera que sea claro y significativo el mensaje que desean transmitir. En este sentido los docentes son quienes ofrecen las primeras pautas y orientaciones para que los estudiantes se inicien en esta actividad física, que a medida que se entrene se irá perfeccionando.

2.3.10. Los juegos

El juego es una actividad importante en la formación del estudiante para su desarrollo físico, psicomotriz, que fomenta las habilidades y destrezas que favorecen a la eficacia cognitiva de los educandos.

Para Stoy (1996) el juego es de vital importancia en el desarrollo físico e intelectual de las personas, así como en la personalidad. Durante el juego el niño es capaz de actuar espontáneamente en diferentes ambientes, a la vez que ejercita diversas aptitudes, por ejemplo, sostener un lápiz, sujetar materiales y ciertas actitudes como el respetar su turno, compartir, colaborar, trabajar en equipo, etc. (pág. 19).

El juego facilita la interacción, por lo que posibilita un mejor desarrollo de su capacidad de socializar, relacionarse con otras personas, expresar sus ideas, criterios, dar sus puntos de vista, etcétera.

En el proceso de aprendizaje el juego se convierte en una herramienta de mucha utilidad, porque facilita participación activa y voluntaria de los estudiantes en los procesos de construcción de aprendizajes. Por ser la actividad lúdica algo que a todas las personas les agrada, al ser empleado en la enseñanza- aprendizaje, la incorporación de conocimientos se hace menos cansada, más atractiva e inclusive pudiera llegar a ser como algo que se adquiriera de forma involuntaria.

Al respecto, Marón, Garzón, Comas, Pubill, Garaigodobil, Soler y Cardona (2008) expresan:

El juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen... El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial. (pàg. 13, 15)

Se concuerda con el autor antes mencionado en cuanto a que el juego posibilita el desarrollo de una variada gama de habilidades cognitivas, especialmente la agilidad mental, la memoria, la concentración y creatividad, y en cuanto a lo físico la integración social bajo ciertos criterios y normas de ejecución

Lo anterior concuerda con Delgado (2011) al mencionar que:

El juego es una vía de aprendizaje acerca de nuevos objetos y ampliación de conocimientos y destrezas, así como un modo de integrar pensamiento y acción...El juego es un acto intelectual, puesto que tiene la misma estructura del pensamiento, pero con una diferencia clave: el acto intelectual persigue una meta y el juego en un fin en sí mismo. (pág. 13)

En la ejecución del juego a los estudiantes lo que menos les preocupa el fin que se persigue con este, sino el realizar la actividad en el momento y espacio determinados para este propósito, no interesa si ganan o pierden, simplemente el hecho es jugar. Es una manera espontánea de expresión, de transmisión de costumbres, de participación en la sociedad, y consecuentemente, contribuye al desarrollo de talentos y capacidades humanas.

Vigotsky citado por Delgado (2011:14) señala que el juego es fundamental en el desarrollo del niño, toda vez que supone una gran imaginación sobrentendida en el juego y sobre todo mediante el desarrollo del pensamiento simbólico-abstracto, se facilita la comprensión de las normas y reglas de la sociedad en que se desarrolla.

A través del juego los niños reconocen que en todo momento es indispensable marcar y cumplir con ciertos patrones de comportamiento, importantes para mantener un orden y disciplina en cualquier actividad que se emprenda, para llegar a ser exitosos. Mediante el juego bien dirigido los niños, jóvenes aprenden a ser responsables, a cumplir reglas en la familia, en el trabajo y la sociedad. Si bien el orden y la disciplina se aprenden en el hogar es claro que, mediante las actividades que desarrolla fuera del hogar y en especial en la escuela donde permanece gran parte del tiempo, también se ejercitan tales conductas, por lo que en gran medida dependen de la guía que ofrezca el docente en cada una de las actividades que desarrollan los estudiantes como el juego, por ejemplo.

Por otra parte, cabe destacar que el desarrollo del juego depende de ciertas condiciones externas como: el medio en el que se desarrolla, los materiales y recursos que se emplean, de lo atractivos o no de ellos, así como también del estado de ánimo y la predisposición que presenten los participantes.

El juego es una muy buena forma de interactuar con el ambiente y se encuentra condicionado por determinados factores externos e internos del participante (García y Llul, 2009, pág. 14). Entre los factores externos se puede considerar: el espacio y el ambiente, entre los internos se encuentran la motivación, el interés, el deseo de jugar, es decir la predisposición que tenga hacia tal o cual juego. No cualquier juego es del agrado de todos. Cuando la actividad es atractiva para el jugador, aquel pone en práctica todas sus habilidades, capacidades y talentos para desempeñar las acciones sugeridas para ser el triunfador.

El juego es una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad, pues le propicia un interés, una emoción y una dimensión simbólica que resulta placentera (Omeñaca y Ruiz. 2005:7). Generalmente se une a experiencias, emociones, sentimientos de placer, es decir, que la actividad lúdica tiene mucho sentido, no es una actividad ejecutada al azar, sino más bien el reflejo de sus sentimientos, formas de pensar y expresar pensamientos, que más se reflejan durante la niñez.

Del mismo modo, Garvey (1985) señala: “El juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual”. (pág. 12)

2.4. Los Juegos Tradicionales

2.4.1. Su historia

Desde muchos años atrás, el juego ha constituido una manera de expresión cultural de cada pueblo y que se ha ido transmitiendo a través de las generaciones hasta los actuales tiempos en la sociedad en donde se lo aplica como una manera de identificación de la cultura de los pueblos. El juego de alguna manera expresa las vivencias de un pueblo o una región.

Los juegos en todo momento exponen una serie de comportamientos, expresiones, técnicas, que se mantienen a través de los tiempos y que cada vez más se van mejorando y perfeccionando en busca de una mayor integración de las personas, pero en ningún momento se implanta la imposición o rigidez en sus normas; se da libertad para crear, modificar o adaptar a las diferentes culturas, a los momentos y circunstancias en que se desarrolle.

Bantulá y Mora (2005) señalan:

Un sinnúmero de personalidades han visto en el juego una de las manifestaciones culturales más entrañables que ha acompañado al ser humano en su periplo por la historia, ya sea regulando contiendas, determinando mandatos u otorgando un sentido mágico-religioso a las creencias del hombre. El juego siempre ha estado ahí presente, transmitiendo todo saber popular de generación en generación. (pág. 11)

El juego es una actividad que se encuentra presente en todo momento en la vida de las personas, desde los más pequeños, hasta los adultos tienen momentos de disfrute del juego como una expresión espontánea o con reglas, normas, como se lo desarrolla cuando se trata de darle una intención específica.

2.4.1.1. El juego desde la perspectiva emocional

El juego es una actividad que promueve el surgimiento de diversas emociones, dependiendo del tipo de juego se pueden dar situaciones como por ejemplo alegría al ganar una competencia y de ira, tristeza, impotencia, etc. al perder el juego, durante la competencia o desarrollo del juego también se producen sentimientos como el temor, la ansiedad por ganar, etc.

Según Bizquer, citado por Lavega, Filella, Agullo y otros (2011), “se distinguen tres tipos de emociones: positivas (alegrías, humor, amor, felicidad), negativas (ira, ansiedad, miedo, tristeza, rechazo y vergüenza) y ambigua (sorpresa, esperanza y compasión)” (pág. 8). Muchos sentimientos pueden ser producidos a la vez, ante la ejecución de un juego en ocasiones provocado por la inseguridad de sus capacidades hace que se sienta inseguro, con temor o vergüenza por equivocarse o simplemente no realizar como los demás, sin embargo, a través del desarrollo constante de los juegos se logra que dejen a un

lado esas emociones negativas y opten por una participación activa, libre de celos y miedos, constituyéndose en personas entusiastas, y perseverantes.

2.4.1.2. El juego desde la perspectiva psicológica

El juego contribuye a la madurez psicológica de los niños/as, mediante la interacción con sus semejantes, la motivación inconsciente por hacerlo cada vez mejor les impulsa a seguir participando, además, el hecho de reconocer que en un juego no siempre se puede ganar, ayuda a desarrollar el sentido de tolerancia, respeto, promueve la superación y la comunicación, la autoestima, entre tantos otros sentimientos.

En este devenir, en los juegos se refleja y se fortalece la ontología de cada niño, cómo es su forma de vivir, en cada situación o momento de su crecimiento físico-orgánico; además, promueven anhelos, percepciones, sentimientos de integración social, empatía, amistad, cooperación y solidaridad. El juego ayuda a desarrollar sus capacidades psicológicas, talentos, toda vez que requiere de concentración y habilidad para buscar estrategias para ganar o hacer una mejor participación, aun cuando deba instaurar o modificar normas establecidas.

2.4.1.3. El juego y su incidencia en el desarrollo socio-afectivo

La actividad lúdica permite al ser humano desarrollar capacidades de autonomía e independencia, facilitando que la persona pueda responder por sí misma a la vez que se relaciona con los demás.

El desarrollo de lo socio - afectivo, se relaciona con la capacidad de las personas en cuanto a satisfacer necesidades básicas elementales desde sus primeros años de vida; aquí es importante la relación que mantiene el niño/a con los seres que le rodean, con quienes establece un vínculo afectivo para la seguridad en sí mismo, a fin de que él sienta compañía, protección y afecto de quienes lo protegen en todo momento.

Es así que, al existir una buena expresión afectiva influenciada por la familia, maestros y demás, se ejercita la inteligencia emocional que conduce a la

formación del carácter, la personalidad, voluntad y a tener éxito en la solución de problemas. Es entonces, donde los juegos tienen un rol muy importante, porque permiten mantener una mejor relación y comunicación, lo cual fomenta la independencia y valoración de sí mismos, de sus capacidades y competencias, el juego constituye un eficiente mediador de las relaciones con el entorno y de la expresión de las emociones, sentimientos, ideas, es decir facilita la convivencia de los individuos.

2.4.1.4. *Destrezas que favorecen la utilización de los juegos en el proceso educativo*

La aplicación del juego en el proceso educativo facilita el desarrollo de habilidades, tanto cognitivas, afectivas y psicomotrices.

Destrezas cognitivas.- Se desarrollan estas destrezas al momento en que el estudiante desarrolla su creatividad, ingenio para resolver situaciones, buscar alternativas del juego, analizar e imponer nuevas reglas, en fin, durante todo el desarrollo del juego se incita a la persona a pensar, reflexionar, cuestionar, deliberar ideas, emociones, sensaciones.

Por ello Valiño (2007) sostiene que:

El juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guion interactivo. (pág. 11)

El ejecutar un juego requiere de realizar comparaciones, análisis y reflexiones para diseñar estrategias que sean útiles para su actividad lúdica, requiere además memorizar y asimilar diversas reglas, normas y objetivos del juego para en base a ello tomar decisiones en su actuar, además es importante precisar y ponerse de acuerdo con antelación entre los participantes sobre las reglas que van regir al momento de jugar.

El juego, además, requiere de gran habilidad de análisis para determinar los materiales más apropiados en base a criterios y argumentos muy bien fundamentados, para lo que es necesario un aprendizaje específico acerca del tema, en tal virtud, se estima que el juego es un mecanismo favorable para el desarrollo cognitivo.

El jugar requiere poner en marcha varias habilidades del pensamiento, en el momento en que obtiene nuevas experiencias, comete errores y aciertos y soluciona problemas, lo que promueven el desarrollo de capacidades de pensamiento, beneficiosas para cualquier tipo de aprendizaje, no solo a nivel de deporte, juego o ejercicios físicos, sino mentales aplicables en cualquier área del conocimiento.

Destrezas afectivas.- El permanecer los niños/as por diversos espacios de tiempo en compañía de sus compañeros de escuela, equipos de trabajo, con los docentes, facilita el desarrollo de destrezas afectivas, por cuanto trabajan juntos por un mismo propósito, tratan de ayudarse unos a otros, promoviendo una mejor comunicación, que a la vez despierta sentimientos de afectividad entre los integrantes del grupo.

Según lo expresa el Ministerio de Educación de Argentina (2010), el juego es una actividad que causa placer, alegría, facilita y permite una libre expresión al mismo tiempo que encausa sus energías de forma positiva y favorece a la eliminación de tensiones. En el juego encuentra el niño un espacio para refugiarse de las dificultades que encuentra a su paso, a través de él, acomoda sus experiencias según sus necesidades, tomándolo a este como un medio para el equilibrio psíquico y dominio de sí mismo. (pág. 5)

El hecho de poder expresarse con mayor libertad, permite que el niño/a, pueda demostrar sus verdaderos sentimientos, expresar sus ideas y emociones, relacionarse con quienes considere conveniente hacerlo y aprender a relacionarse con quienes era menos afectivo, el juego es la gran oportunidad de acercarse a aquellos compañeros/as que presentan cierta distancia.

Destrezas Psicomotrices.- EL juego en sí es muy propicio para el desarrollo de destrezas psicomotrices, el constante movimiento de su cuerpo, saltos, carreras en diversas secuencias y categorías posibilita que el estudiante ejercite su psicomotricidad.

Froh y Bono (2017) manifiestan “Para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón” (pág. 3). El juego ayuda a que el niño/a, adolescente pueda ejercitar las partes de su cuerpo a través del movimiento y la actividad física basada en la ejecución de ciertos ejercicios lúdicos que contribuyen a mantener un mejor estado físico y permiten una mejor coordinación y precisión en los movimientos, que benefician a la ejercitación de otras actividades como el escribir, rayar, dibujar, saltar, correr, lanzar, entre otras.

2.4.1.5. Importancia de las normas en los juegos

Es importante considerar las normas y reglas en los juegos para que no se den interpretaciones inapropiadas, no existiría un control en el juego, cada quien lo desarrollaría a su conveniencia. Así también al establecer reglas claras para el juego, se promueve una buena convivencia y la disciplina, facilita el control para que todos los estudiantes participen en la actividad.

2.4.1.6. Porqué juegan los niños

El juego es una actividad que hasta cierto punto se desarrollan en forma innata en los niños, es su actividad central. Juegan para representar acciones que observan en su alrededor, como una forma de integrarse, de descansar de actividades cotidianas, etc.

2.4.1.7. Juegos en la Educación Física

En el desarrollo del área de educación física se pueden emplear juegos como la sogá, la rayuela, las cogidas, el trompo, el pan quemado, las escondidas, el gato y

el ratón, en fin, la mayoría de juegos pueden ser ejecutados en las clases de la citada asignatura.

Castro (2008) señala: “Jugando se cumplen una buena parte de los objetivos educativos, los participantes juegan, se divierten dentro de la programación de la educación Física y de las actividades lúdicas” (pág. 10). De esta forma con la aplicación de los juegos tradicionales se da cumplimiento al currículo de Educación Física de una forma interesante, sin caer en lo monótono y repetitivo, o el rechazo de los estudiantes por ciertas actividades que les desagradan o simplemente no encuentran sentido de realizarlo.

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se desarrollan a cualquier edad, requieren de un mínimo de materiales, imaginación y ciertas reglas. Los juegos tradicionales dan un sin número de memorias lúdicas en la formación del estudiante, y en ocasiones se ha visto en peligro de desaparecer, sobre todo en las grandes ciudades por el avance de las tecnologías que se emplea en su reemplazo.

García (2011), manifiesta que los juegos tradicionales son una manera de transmitir características, tradiciones culturales, formas de vida, etc. Advierte, además, que al ser juegos que datan de muchos años, ofrecen estos múltiples recursos para acceder a la cultura de una comunidad, región, de la que se pueden conocer y entender sus costumbres, hábitos y otras características propias del lugar. (pág. 34)

Los juegos tradicionales contribuyen al mantenimiento de la cultura y tradiciones de los pueblos, fomentando la identidad de los mismos, permiten que las personas se involucren en la historia y origen de su propia identidad.

La UNESCO (2005) en el informe preliminar sobre la convivencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales expresa:

Artículo 2 Patrimonio mundial de juegos y deportes tradicionales

2.1 Las diferentes culturas autóctonas del mundo han dado origen a una gran variedad de juegos y deportes tradicionales que son expresiones de la riqueza cultural de una nación. Preservar y promover la práctica de esta diversidad constituye una tarea muy importante.

2.2 Gran parte de los juegos y deportes tradicionales pertenecen al patrimonio cultural nacional, regional o mundial, por lo que es preciso fomentar su reconocimiento. (pág. 5)

Al representar los juegos tradicionales la cultura y tradición de cada pueblo y una muy buena manera de fomentarlos y mantenerlos es con la ejercitación en el desarrollo de las clases de educación física.

Los juegos tradicionales son una forma de expresión de la cultura de un determinado lugar, expresan la realidad de cada región; las injusticias vividas, los sistemas de poder que hubieron de sobrellevar, los valores y satisfacciones perdurados por hombres y mujeres en el día a día de su historia; con el trabajo, el estudio, la religión, la música, el baile, otros.

Nieva (2015) contribuye al mencionar que:

Los juegos tradicionales, sin querer banalizarlos, son la muestra del día a día, del hombro a hombro; en suma, son la pequeña muestra de una realidad dinámica y por ello se van transformando en la medida que las condiciones sociales van cambiando. (pág. 2)

Los juegos tradicionales representan la vivencia misma de los pueblos, a través del juego se conoce la historia de las generaciones pasadas, de allí su importancia en conservarlos. Mediante ellos se conoce las características y tradiciones de una determinada región.

Los juegos tradicionales son actividades que causan gozo y que difícilmente se los encuentra relatados en textos, tampoco se pueden adquirirlos en un local comercial o juguetería, más bien son recabados mediante la oralidad y la práctica misma de las personas.

Los juegos tradicionales son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en una juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. (Entsakua 2015, pág. 10)

Existen ciertas temporadas del año en que se desarrollan con mayor énfasis un determinado juego y se da menor importancia a los otros, los cuales se retoman en otro momento, inclusive se ve con frecuencia diversas variantes que presentan los juegos en relación a otros años, es decir no son juegos que deban mantener reglas intangibles, sino que están en constante transformación, se permite realizar todas las modificaciones posibles según la creatividad y conveniencia de los participantes que van incorporando creaciones desde el anonimato.

Es tipo de juegos presentan la posibilidad de ocupar el tiempo libre en actividades agradables que ayudan a mejorar las capacidades a la vez que son excelentes para descargar energías y tensiones, son elementos de integración social, favorecen al cumplimiento de reglas, normas, roles, por lo que pueden ser utilizados tanto en el campo educativo o de manera informal en los hogares, con la familia, con un grupo de amigos, vecinos y lo más importante no existen edades definidas para jugar un determinado juego, participa todo aquel que sienta que puede integrarse y particular del mismo, no interesa si es niño, joven, adulto, hombre o mujer, todos juegan. Además, dependiendo del grupo se realizan las adaptaciones necesarias para que todos disfruten.

Es considerable la importancia que tienen los juegos tradicionales en el rescate de la cultura propia de los pueblos, así como las ventajas que presenta en la práctica de valores como la tolerancia, el respeto y otros según la UNESCO en la 172ª reunión ofrecida en París el 11 de agosto de 2005 en su informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales en donde expresa que:

Los juegos y deportes tradicionales..., pueden consolidar los valores de la deportividad y el espíritu de “juego limpio”. Subrayando la importancia de los juegos y deportes tradicionales como medio más seguro y menos costoso de reducir los gastos médicos y sociales, así como de prevenir y disuadir la delincuencia y la violencia juveniles que nacen de la falta de posibilidades de practicar actividades físicas sanas. Los juegos y deportes tradicionales no requieren recursos o inversiones materiales y financieros importantes, pueden propiciar un mayor entendimiento intercultural y tolerancia mutua, contribuyendo a la construcción de una cultura de paz. (pág. 5)

Los juegos tradicionales que sin lugar a dudas son fundamentales en la formación de los estudiantes, en los últimos años se han ido restringiendo debido a la inserción de la tecnología con juegos tecnológicos y extranjeros que convierten en dependientes cada día más a los adolescentes, que dedican su tiempo a este tipo de actividades, dejando de lado a las propias de su cultura, que, igualmente, contribuyen a que se vayan reduciendo los valores autóctonos de su país.

Torres (2013) menciona:

En el Ecuador los juegos tradicionales, pese a ser parte de su cultura popular se han visto reemplazados progresivamente por otro tipo de juegos mucho más individualizados por el desarrollo de la tecnología. Por otra parte, el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, ha influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura o pérdida de la práctica de los juegos tradicionales. (pág. 4)

En el Cantón Cayambe se conoce una diversidad de juegos tradicionales, sin embargo, ya no son practicados por los jóvenes, se desarrollan en poca frecuencia en contados sectores de la ciudad y en fechas específicas, como por ejemplo en las fiestas de la ciudad, con lo que de alguna manera aún se puede poco a poco rescatar esta práctica lúdica ancestral para evitar su pérdida del valor cultural, misma que conlleva al sano esparcimiento para las personas, sin necesidad de incurrir en gastos.

El Ministerio de Educación (2016), a través de la innovación curricular determina los contenidos a desarrollarse en todas las áreas para cada nivel, y menciona a los juegos tradicionales, considerando una oportunidad para que “los estudiantes participen de manera autónoma en varias prácticas corporales de forma saludable, segura y placentera” (pág. 104).

Sin embargo, los maestros aportan muy poco para cumplir con la práctica de los juegos tradicionales, es decir, son pocos los docentes que desarrollan este tipo de actividades con los estudiantes en las clases de Educación Física.

En la Unidad Educativa “Nelson Torres”, a través de un análisis de las actividades que desarrollan los docentes de Educación Física en las horas de clase, se ha determinado que los juegos tradicionales no se ejecutan correctamente en el nivel de Básica Superior, los estudiantes presentan dificultades para ejercitar estas actividades, porque no se sigue el proceso adecuado, las normas y reglas establecidas en el juego no son claras, además, no existe una plan de unidad que involucre a los juegos tradicionales como parte importante en el cumplimiento de las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura, a fin de que los educando desarrollen sus destrezas motrices.

En tal virtud, se considera que es importante que se incentive y fomente la práctica de las actividades mencionadas que más que dar cumplimiento a los contenidos, también representan un beneficio a nivel social y personal.

2.4.2. El Juego Tradicional y la conservación de la Identidad Cultural

De cierta manera los juegos tradicionales representan la memoria de un pueblo y el alegato de una comunidad, son una manifestación propia y legítima de un conglomerado humano.

Rebollo (2002) manifiesta que: "los juegos tradicionales son patrimonio de la humanidad, siendo nuestros hijos los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, estamos en la obligación de preservar y potenciarlos" (pág. 31). Son actividades lúdicas que como ninguna otra se encuentran directamente vinculadas al contexto sociocultural de quienes gustan de ellas.

Es imposible desconocer la importancia que tienen los juegos tradicionales para la escuela y su relación con el entorno de los educandos, por ello es necesario mantenerlos, ubicarlos en un sitio privilegiado y fortalecerlos por cuanto mucho han ido perdiendo terreno con los avances tecnológicos, que permite a las personas desde muy tempranas edades sentarse frente a una pantalla y pasar horas de horas quizá en actividades nada productivas y más bien perjudiciales si no tienen el debido control por parte de un adulto, en tanto que los juegos no

requieren siquiera de mayor preocupación, ni costos por ejercitarlos como en el caso de las tecnologías, por lo que desde el ámbito educativo es donde se debe motivar a los estudiantes para mantenerlos.

Bustos, Carrión, García, Guzmán, Irigoyen, Larraya, Zoroza (2010) menciona que “La educación es la transmisora de cultura, la reproduce y la mantiene, sin embargo, a la hora de educar no solo se pretende su transmisión, sino también una individualización, de la misma” (pág. 16).

En este ámbito, los estudiantes son los protagonistas de su cultura, son ellos los que la transformen, toda vez que esta no es estática, sino que por el contrario va cambiando, modificándose, evolucionando. Ante lo cual, es importante el papel del docente para motivar e incitar a los niños y jóvenes a recuperar y recrear su cultura, y los juegos tradicionales como parte de ella, y que presentan un gran arraigo en la sociedad porque se transmiten de padres a hijos a través de varias generaciones. Por esto, los juegos representan la tradición popular transmitida de unas personas a otras, adaptándolos a la realidad de cada época, región o localidad, sin dar lugar a discriminaciones de sexo, condición física o social.

2.4.2.1. Identidad cultural

Se determina a la identidad cultural como el patrimonio de una sociedad a la que representa históricamente y hace referencia a aquellas formas de comportamiento que identifican a un conjunto de personas organizadas socialmente, sus creencias, tradiciones, costumbres, valores, etc., y los diferenciándolo de otros grupos sociales.

Peralta y Zamora (2012), señalan que la identidad cultural es un elemento que permite mantener una relación entre el presente y el pasado, que de no ser por este nexo, no se podrían determinar las raíces, costumbres y formas de vida de los antepasados (pág. 12).

Cuando se conoce el pasado de un pueblo, se valora, se reconoce los hechos y acciones dignas de honrar y de reproducir, haciendo que estas sean

trascendentales a través de los tiempos, se reconoce como una ilustre herencia, que se debe inmortalizar, reconocer y respetar.

Para Trujillo, Lomas, Moncada, Aranguren y Erazo (2016:32), la identidad cultural es identificarse con sus raíces, su origen, bajo un sentimiento profundo de amor y respeto, permitiendo que las personas sientan su pertenencia e identificación sinérgica con un grupo determinado, por sus rasgos culturales cotidianos, los cuales no son estáticos, porque se encuentran influenciados por la sociedad en constante evolución y cambio, y la construcción de la nueva historia del pueblo, que va nutriéndose a través tiempo.

2.4.3. Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son de gran importancia en el desarrollo de los contenidos de la asignatura de Educación Física, por cuanto permiten mayor motivación e integración en el desarrollo de las clases, ayuda a mantener y conservar la tradición y cultura de los pueblos de generación en generación, mejora las relaciones sociales, facilita la participación activa de los estudiantes, entre otras.

Bustos (2010), expresa que:

Es una actividad altamente motivante con independencia de los estímulos externos y más si se tiene en cuenta la posibilidad de traer a la escuela por parte del alumno/a el juego popular practicado por él habitualmente, convirtiéndose de esta forma el niño/a en una parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje. (pág. 18)

Este tipo de juegos son de gran importancia en el desarrollo de la sociabilidad, por cuanto requieren de la interacción, comunicación entre pares que forman el equipo de juego, sean sus amigos, compañeros o simplemente integrantes del juego, además fomentan la imaginación y la creatividad, toda vez que no precisan reglas estrictamente establecidas, sino que más bien dan flexibilidad para hacer las adaptaciones que se requieran según la necesidad y gusto de los jugadores.

Apoya a que quien lo juega se adapte a la realidad de su entorno, por medio del juego interioriza la estructura social de la cual forma parte, a través de estos juegos se transmiten hábitos, normas y valores de la sociedad.

2.4.3.1. Importancia social de la conservación de los juegos tradicionales

Son múltiples las razones por las que se debe mantener estos juegos. Estos permiten transmitir valores, tradiciones, formas de vida, características de un sector, no siempre se desarrolla un juego de la misma manera en una zona que en otras, no se emplean los mismos recursos y hasta las normas pueden ser diferentes.

A través de ellos se conoce diversas culturas en diferentes generaciones. Es motivador saber que el juego que practica hoy en día lo ejecutaba su abuelo, sus padres o tal vez que lo realizan en otro sector. Al ir a otra región y evidenciar que realizan el juego que también se desarrolla en su sector hace que la persona se sienta motivada y reviva su propia cultura.

Al conocer y practicar los juegos tradicionales los niños/as exploran una serie de sensaciones y experiencias que facilita el conocimiento y dominio de su cuerpo, sus movimientos, propicia la adquisición de valores, normas y actitudes básicas para el buen vivir.

Las instituciones educativas son las llamadas a mantener los juegos tradicionales en sus estudiantes y a través de ellos en la sociedad, por lo que ha de ofrecer la mayor cantidad de ellos para que los educandos seleccionen y apliquen en su mayoría, disfrute de ellos y así perduren ojalá para siempre.

Bustos, Carrión, García, Guzmán, Irigoyen, Larraya, Zoroza (2010) consideran que: “los juegos tradicionales son mucha importancia en la sociedad como un medio de socialización y de transmisión de la cultura de una comunidad. Además, fomentan el desarrollo de la capacidad para utilizar los recursos existentes en su entorno inmediato” (pág. 19). Generalmente requieren de un espacio libre, se desarrollan en contacto con el ambiente y los recursos que se

emplean son fácilmente adaptables a lo que se dispone en el momento, no requieren ser exclusivos para determinado juego.

Además, los juegos tradicionales representan un excelente recurso para el aprendizaje, por cuanto ayudan al desarrollo de la comunicación, el lenguaje, la autonomía, la imaginación, la independencia y seguridad, apoya a la adquisición de destrezas y habilidades, fomenta el intercambio de experiencias, conocimientos, estimula la afectividad y amistad.

2.4.3.2. Ventajas de los juegos tradicionales

Cabe destacar la gran ventaja de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de la persona por cuanto contribuyen a la integración, desarrollo físico, desarrollo de aptitudes y capacidades.

Los juegos tradicionales son un excelente recurso cuando se trata de integrar a un grupo, propician la comunicación entre iguales, favorece al conocimiento y al desenvolvimiento de habilidades y destrezas. A través del movimiento se afianza el sentido rítmico, la estructura espacial, determinan velocidades, desplazamientos con sus respectivas variantes de tiempo y frecuencia, así también fortalece el vocabulario y el lenguaje mediante el diálogo, las expresiones y el diálogo y sobre todo presenta la gran ventaja de coadyuvar a la formación integral de los estudiantes. (Peralta y Zamora, 2012, pág. 21-23)

2.4.4. Conocimiento y aplicación de los juegos tradicionales

Para la aplicación adecuada de los juegos tradicionales es de suma importancia tener un claro conocimiento de cada uno de ellos.

Entre los aspectos importantes a conocer acerca de estos juegos sobresale el hecho de reconocer que en los mismos no hay reglas preestablecidas, sino que se las puede diseñar al momento de realizar el juego dependiendo de la intención que se quiera dar.

Para los juegos tradicionales no se requieren de reglas establecidas, por cuanto estas con frecuencia se improvisan, se determinan y organizan en el momento del juego de acuerdo a las características de los participantes, a los elementos con que se cuenten, al espacio, a las circunstancias. (Lavega, 2000, pág. 79)

En este sentido los juegos tradicionales son vistos como una invitación a participar, divertirse y comunicarse con los demás a través del empleo de movimientos corporales. Lo único necesario para este tipo de juegos es las ganas que tenga el individuo de pasar un momento ameno, donde se puede participar de forma simultánea o alternando entre participantes.

En la institución educativa se considera como una manera muy agradable de fomentar el compañerismo, la participación, la colaboración, el trabajo en equipo, además es apropiado para trabajar en grupos de cualquier tamaño; si son grandes se pueden establecer varios grupos y trabajar todos a la vez.

2.4.5. Características de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales presentan una flexibilidad para establecer las propias reglas, con el propósito de mejorar la diversión y dar una mejor utilización del tiempo libre. La actividad del juego mejora las habilidades motrices básicas genéricas y específicas, así como las capacidades coordinativas.

Entre las principales características de los juegos tradicionales se encuentran el número indefinido de protagonistas, las reglas del juego permiten el uso de materiales diversos, no presenta reglas ni materiales definidos.

Lavega (2000) manifiesta: “Estos juegos utilizan cualquier instrumento como objeto de juego. Se puede improvisar una pelota...Además, los objetos del juego se pueden manipular de formas muy distintas...” (pág. 81). La flexibilidad de las reglas que ofrecen estos juegos facilita la integración de cualquier persona para jugar, sin importar sus condiciones, los recursos con que se cuente ni el medio en que se desarrolla, es una mera forma de relacionarse con los demás de diversas maneras, por cuanto se pueden ejecutar individualmente, con compañeros, entre compañeros u contrarios.

La apertura y flexibilidad que presentan estos juegos facilita el desarrollo en cualquier momento, espacio y circunstancia, lo que representa una ventaja, por cuanto no es indispensable contar con un material o espacio específico.

2.4.6. Clasificación de juegos tradicionales.

Existe una gran cantidad de juegos que pueden ser desarrollados con diversas intenciones. Acuña, (2013:13) clasifica a los juegos tradicionales en juegos con objetos, con partes del cuerpo, de persecución, verbales, Individuales, Colectivos. Cada una de las clasificaciones encierra una variedad de juegos, con características propias, reglas y normas que deben cumplirse según la intención que tenga cada uno de ellos.

2.4.6.1. Juegos de persecución

Son juegos que se desarrollan empleando como recurso la carrera de una persona para alcanzar a otra, contribuyen a mejorar la resistencia, la fuerza y la velocidad.

Según Navarro citado por Pérez (2015): “Son juegos tradicionales que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante” (pág. 31). Estos requieren de una gran capacidad para correr, saltar y moverse, ayudan a potenciar las destrezas y habilidades motoras.

Entre los juegos de persecución más usuales de encuentran: las cogidas, el pan quemado, las escondidas, el gato y el ratón, la serpiente que crece, perros y venados, comprador en la granja, la guaraca, cara-cruz, quitar sin que te quiten, la gallina ciega, policías y ladrones, el lobito, ponerle el gorro, cambiarse de casa, las frutas, zapatito rojo, entre otros.

2.4.6.2. Juegos con objetos

Son juegos en los que se emplea algún tipo de accesorio u objeto para llevar a efecto la actividad. Entre los juegos con objetos se destacan: las bolas o canicas, el

palo encebado, las tortas, la sogá, el huevo y la cuchara, la rayuela, los trompos, yoyos, tillos, los encostalados, la rueda, los zancos, las macatetas, etc.,

2.4.6.3. Juegos con partes del cuerpo

Son juegos que se desarrollan con el movimiento o identificación de las partes de las diferentes partes del cuerpo, como, por ejemplo: simón dice, piedra, papel o tijera, pares o nones, el pan quemado, corrida de jinetes, carretilla, la araña humana, estatuas, países, tres pies, el gusanito, serpiente come serpiente, espejo mágico, san bendito, el florón, etcétera.

2.4.6.4. Juegos verbales

En ellos se emplea principalmente la palabra hablada: la gallinita ciega, el san bendito, las adivinanzas, retahílas, entre otros.

2.4.6.5. Juegos individuales

Aquellos que pueden ser ejecutados por una sola persona como el caso del trompo, la rayuela, el yoyo, otros.

2.4.6.6. Juegos colectivos

Los que requieren necesariamente de la presencia de otra u otras personas para poder ejecutarlo, como en el caso de la sogá, las cogidas, las escondidas, el pan quemado, el san bendito, la cebollita, los colores y muchos más.

2.4.6.7. Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral

El trompo

- Representación de acciones y objetos de su entorno.
- Estructuración de normas.
- Desarrollo de la capacidad para participar y compartir.
- Desarrollo de la motricidad gruesa
- Dominio y control del cuerpo y los movimientos

La cuerda

- Conocimiento del cuerpo
- Relaciones tempo-espaciales
- Ejercita valores de cooperación, solidaridad.
- Fomenta la interacción
- Desarrolla la motricidad gruesa.

Carrera de la cuchara y el huevo.

- Apoya la reflexión de sus acciones.
- Cuestiona acerca de la participación.
- Fomenta la autoestima y autonomía.
- Promueve el respeto mutuo entre los participantes.
- Contribuye al dominio y control del cuerpo y movimientos.

La gallina ciega

- Ayuda al reconocimiento físico del cuerpo y la valoración del mismo.
- Promueve la interacción y cooperación.
- Fomenta el respeto.
- Ayuda al control del cuerpo y sus movimientos.
- Favorece al desarrollo de la motricidad gruesa y la motricidad fina.

Las cogidas

- Motiva la participación activa.
- Propicia la competencia.
- Fomenta el desarrollo de la psicomotricidad.
- Apoya al conocimiento de sus propias capacidades físicas.

Gato y ratón

- Fomenta valores de colaboración, respeto y solidaridad.
- Desarrolla la inteligencia.

- Apoya en el control de movimientos y capacidad de atención.
- Fomenta la motricidad visomotora.

Serpiente que crece

- Desarrolla la capacidad de trabajar en equipo.
- Promueve el desarrollo de habilidades para la solución de problemas.
- Desarrolla la creatividad.

Perros y venados

- Fomenta el respeto y cumplimiento de normas prescritas.
- Suscita el desarrollo de la inteligencia.
- Promueve la solución de problemas.
- Propicia la colaboración.
- Desarrolla capacidades físicas y la motricidad fina.

Comprador en la granja

- Desarrolla la memoria.
- Fomenta la creatividad.
- Favorece al desarrollo del lenguaje.
- Ayuda a determinar sus capacidades físicas y controlar sus movimientos.

La guaraca

- Mejora la autoestima en el momento en que el estudiante toma el papel de “la guaraca”.
- Favorece a la comunicación.
- Apoya a la creación de límites.
- Desarrolla la motricidad fina.
- Promueve el respeto y mantiene la expectativa.

Las macatetas

- Contribuye con el desarrollo de la autoestima

- Permite la expresión de sentimientos
- Apoya la creación y aceptación de límites
- Fomenta la motricidad fina y gruesa a través de diversas acciones y movimientos.

Policías y ladrones

- Apoya al respeto y la colaboración
- Fomenta la comunicación
- Desarrolla destrezas para la solución de problemas.
- Fomenta la comunicación
- Ayuda a mantener la expectativa
- Promueve la reflexión
- Desarrolla capacidades físicas.
- Fomenta la solidaridad y compañerismo al pedir y dar ayuda.

El lobito

- Promueve la comunicación
- Impulsa la vivencia de valores
- Propicia el desarrollo de habilidades físicas
- Apoya a mantener la atención y expectativa

Las frutas

- Contribuye al desarrollo de la comunicación.
- Mejora las relaciones sociales
- Interiorizan normas y reglas que contribuye a reconocer límites
- Fomenta a elevar la autoestima de cada participante.

Cada uno de los juegos presentan gran relevancia en el desarrollo de ciertas capacidades, habilidades, valores básicos para un adecuado desenvolvimiento de las personas en sociedad, por lo que es importante que se promueva y fortalezca la ejecución de cada uno de ellos.

2.4.7. Los juegos tradicionales en la educación

En el proceso educativo el uso pertinente de estrategias lúdicas como el juego favorecen en gran medida el desarrollo de habilidades, capacidades y aptitudes que benefician el desarrollo cognitivo de los educandos.

Crespillo (2010) señala: El juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico (pág. 14). El juego permite al niño/a explorar el mundo que le rodea, contribuye en el control de su cuerpo, de sus emociones y sentimientos, apoya a la coordinación de sus movimientos y la resolución de problemas de tipo emocional, es decir aprende a reconocerse como un individuo social que ocupa un lugar en la colectividad.

En el ámbito educativo los juegos tradicionales permiten un mayor interés, motivación y sobre todo participación activa y espontánea de todos los estudiantes, fomenta la creatividad y facilita el aprendizaje de forma atractiva, sin presiones.

Es un proceso mediante el cual las personas desarrollan sus capacidades físicas e intelectuales, las habilidades, destrezas y comportamientos, con el empleo de la palabra, las acciones, los sentimientos y actitudes, y sobre todo la vivencia de valores que le permitirán ser mejor en lo personal y en lo social.

La Constitución Política del Ecuador en su Art. 343 señala:

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (pág. 108).

La educación es la manera más adecuada y eficiente de promover el respeto y conservación de la identidad nacional, es excelente momento para ayudar y orientar al estudiante para que reconozca la diversidad cultural del país, aprenda a valorar a cada una de ellas con sus características propias.

El juego constituye una excelente herramienta para la enseñanza aprendizaje de los niños y adolescentes, sin embargo el docente debe ser muy cauteloso al seleccionarlos que considere oportunos para el aprendizaje que desea enseñar, porque puede suceder que no todos los juegos que se establezcan sean del agrado del conjunto de estudiantes, provocando rechazo al mismo.

Al ser considerado el juego como un medio para la educación, es importante que el docente permita que este sea aprovechado de manera eficiente, por lo que es el quien selecciona los juegos que deben jugarse, respetando siempre las ideas y criterios de los estudiantes, pero encaminándolos hacia el logro del objetivo trazado, de manera tal que no surja rechazo por el educando al sentir que se le está imponiendo un juego que no desea jugar, debiendo entonces el docente encontrar el punto medio entre lo que quiere y lo que debe jugar para lograr que al mismo tiempo que los niños/as y/o jóvenes aprenden, también se diviertan. (Rodríguez, 2013, pág. 8)

Los juegos que se realicen no deben ser demasiado rígidos, más bien deben permitir cierta flexibilidad para realizar modificaciones de acuerdo al criterio de los estudiantes, pero sin apartarse de la intención principal del mismo, de forma que los educandos se sientan a gusto y se logre el objetivo propuesto, de forma que a través de ellos, se posibilite fomentar valores mediante la interrelación entre compañeros y rescatar ciertas costumbres y tradiciones de los pueblos, que son parte de su identidad.

2.4.8. Contenidos de Educación Física que se pueden abordar mediante los juegos tradicionales

La mayoría de contenidos del área de Educación Física pueden ser abordados desde el empleo de los juegos tradicionales para hacer del desarrollo de la asignatura un momento agradable, motivador y participativo. En el actual currículo, los contenidos corresponden a los conocimientos básicos imprescindibles y deseables que se encuentran integrando las destrezas con criterio de desempeño de cada bloque curricular y en algunas de ellas se hace

referencia al uso de los juegos tradicionales como es el caso de la destreza uno del bloque uno, y otras que se detallan posteriormente.

2.4.9. Los juegos tradicionales en Ecuador

Los juegos tradicionales en Ecuador al igual que en tantos otros lugares son símbolo de cultura y tradición, por lo que es importante rescatarlos, conscientes de que a más permitir un momento de sana diversión transmiten una cultura que ha ido pasando de padres a hijos, de abuelos a nietos, de generación en generación, permitiendo de esta manera reconocer y valorar las raíces y la tradiciones y costumbres de los antepasados y que en muchos casos aún perduran hasta la actualidad y deberán seguir manteniéndose y perpetuándose.

Por conversaciones mantenidas con personas mayores se puede determinar que entre los juegos tradicionales más destacados en Ecuador de forma general se encuentran: las escondidas, las cogidas, las canicas, el pan quemado, los ensacados, la sogá, el trompo, la rayuela, entre otros tantos. Muchos de estos juegos presentan variaciones de elementos y de reglas, de acuerdo a la región donde se la practique.

2.4.10. Juegos tradicionales de Cayambe

Según testimonios de las personas mayores del cantón, los juegos tradicionales hacían de la vida de las personas de Cayambe un momento para compartir con los niños, jóvenes y adultos, y se han ido transmitiendo a través de los años, de padres a hijos. Muchos de los mencionados juegos han ido convirtiéndose en un apoyo a las clases de Educación Física en las instituciones, aunque en los últimos años ha ido perdiendo importancia por la inserción de otro tipo de actividades.

En Cayambe los juegos tradicionales más comunes son: Las ollitas, generalmente practicado por las niñas, la bomba, que practican niños y jóvenes, los pepos, la cebollita, el palo encebado, la rayuela, los zancos, los trompos, la sogá, el pan quemado, el gato y el ratón, la carrera de carretillas, la carrera de la cuchara con huevo, los entresacados, las escondidas, las cogidas.

- Las ollitas, que generalmente juegan las mujeres, simulando a cocinar alimentos.
- La bomba, también conocido como las bolas o canicas, que consiste en colocar en una bomba (círculo) cierta cantidad de bolas dentro para sacarlas con otra bola que puede ser más grande o especial para cada jugador, pueden participar varias personas a la vez, cada una espera su turno para jugar y se repite la ronda tantas veces hasta completar de sacar todas las bolas de la bomba.
- Los pepos, se lo conoce como el tingue, también lo juegan empleando las bolas o canicas con la diferencia de que ya no realizan la bomba, sino que se juega entre dos personas, donde cada una de ellas dirige la bola en contra de la otra tratando de topar a la bola de su contrincante.
- La cebollita, consiste en que los participantes se sienten en un espacio sujetándose uno detrás de otro sujetándose por con las manos de la cintura del otro para impedir ser arrancada por otra persona que quedó sola y que es quien debe alar una por una para tratar de separarla del grupo. (la primera del grupo debe sujetarse fuertemente a un poste u otro objeto que resista)
- El palo encebado, se trata de un palo fijo al piso, que puede tener una altura variada, en la parte más alta se colocan regalos u sorpresas que son el premio para la persona que logre llegar a la cima, al palo se lo coloca grasa para dificultar el ascenso de las personas participantes y hacerlo más emocionante.
- Los zancos, se trata de competencias en las que los participantes se meten en costales vacíos, manteniendo el equilibrio y sujetándose con las manos el costado del costal deben dar saltos con los dos pies lo más largo posible para ganar la competencia. Puede haber algunas variantes como subir veredas, gradas, saltar, correr, etc.
- La rayuela, requiere trazar una cuadrícula en el piso en diversas formas que puede ser una cruz, un caracol, un avión, o la figura que los jugadores creen. El primer participante se coloca al inicio de la cuadrícula y lanza una ficha que debe caer en un determinado casillero, de no ser así pierde el turno. A

continuación, con un solo pie debe dar saltos por los diferentes cajones, menos por el que está la ficha.

- Los trompos, se trata de hacer girar (bailar) al trompo, y dejar volar la imaginación para crear diversos trucos que llaman la atención a los espectadores por ejemplo cogerlo con las manos, lanzarlo al aire y volverlo a coger sin que deje de dar vueltas, tomarlo con la piola, lanzarlo y cogerlo en las manos, etc. Los trompos tradicionales son de madera, elaborados por un carpintero, aunque en la actualidad también existen de plástico.
- La soga, consiste en que dos personas sostienen una soga por los extremos y la baten para que otros participantes vayan ingresando para saltar, a la vez que se realiza algunos cantos como: monja, viuda, soltera, casada. Enamorada, divorciada..., repitiendo varias veces hasta que quien salta se canse, no salte o decida salir del juego.
- El Pan quemado, consiste en que un grupo de personas se toman de la mano y se ubican en media luna, el que quedó en él un extremo hace las preguntas (el pan quemado), preguntará al grupo: ¿Cuántos panes hay en el horno?, a lo que el grupo responde en coro según el número de participante 17 y un quemado en el caso de ser 18 participantes total (no existe número definido de participantes), el jugador que pregunta dirá ¡y quien lo quemó?, a lo que responden: ese pícaro lo quemó haciendo gestos y señalando al participante de otro extremo, e inmediatamente todo el grupo sin soltarse de las manos comienza a pasar por debajo de los brazos del que se indicó anteriormente a la vez que cantan: “préndalo, préndalo por ladrón, hasta que se haga chicharrón”, repetidas veces hasta pasar todos y el que queda al último pasa a hacer las preguntas, a lo que responderán en este caso 16 y un ladrón... 15 y un ladrón..., 14 y un ladrón y así sucesivamente hasta que el penúltimo quede con los brazos cruzados, en ese momento todos los participantes del grupo halan hasta que alguno se suelte.
- La Carrera de la Cuchara con el huevo, consiste en colocar un huevo en una cuchara y sujetarla con la boca para emprender una carrera de competencia con

otros participantes que inician la carrera a la vez y gana el que primero llegue a la meta sin hacer caer el huevo. (no puede ayudarse con las manos)

- El gato y el ratón, para este juego todos los participantes forman un círculo sujetándose fuertemente de las manos, en su interior se encuentra otro que hace de ratón y fuera del círculo está “el gato”. El gato desde afuera repetirá: “ratón, ratón” a lo que el ratón responde “¿qué quieres gato ladrón”? El gato responde “comerte quiero”. El ratón dice. “cómeme si puedes”, el gato: “¿estás gordito?”, el ratón manifiesta “hasta la punta de mi rabito”, En ese momento el gato intentará ingresar al círculo, pero se lo impedirán, en cambio permiten que el ratón pueda salir y entrar cuantas veces quiera, el gato aprovechará cualquier descuido para ingresar al círculo, se inicia una carrera de persecución, hasta que por fin logrará el gato atrapar al ratón y se deja participar a otros integrantes.

2.5. Marco legal

Constitución de la República del Ecuador (2008) *Registro Oficial 449* (20-oct-2008): en sus artículos establece que:

Art. 44, El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (pág. 21)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural,

democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (pág. 16)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio

La cabecera cantonal, San Pedro de Cayambe, es un pequeño sector de la provincia de Pichincha, cuenta con 69.744 Habitantes; el 57.95 % población es urbana y el 42.05 % rural. El Cantón Cayambe cuenta con ocho parroquias; tres urbanas: Cayambe, Ayora, Juan Montalvo y cinco rurales: Ascázubi, Cangahua, Otón, Olmedo, Santa Rosa de Cusubamba. (GADIP, 2016)

La Unidad Educativa “Nelson Torres”, se ubica en esta ciudad, es un plantel fiscal mixto, con acuerdo ministerial N° 0087, de agosto de 1951. Ofrece tres jornadas Matutina, Vespertina y Nocturna; con los subniveles de Educación Básica Superior y Bachillerato General Unificado y Técnico en contabilidad. La institución tiene 1926 estudiantes en las tres jornadas.

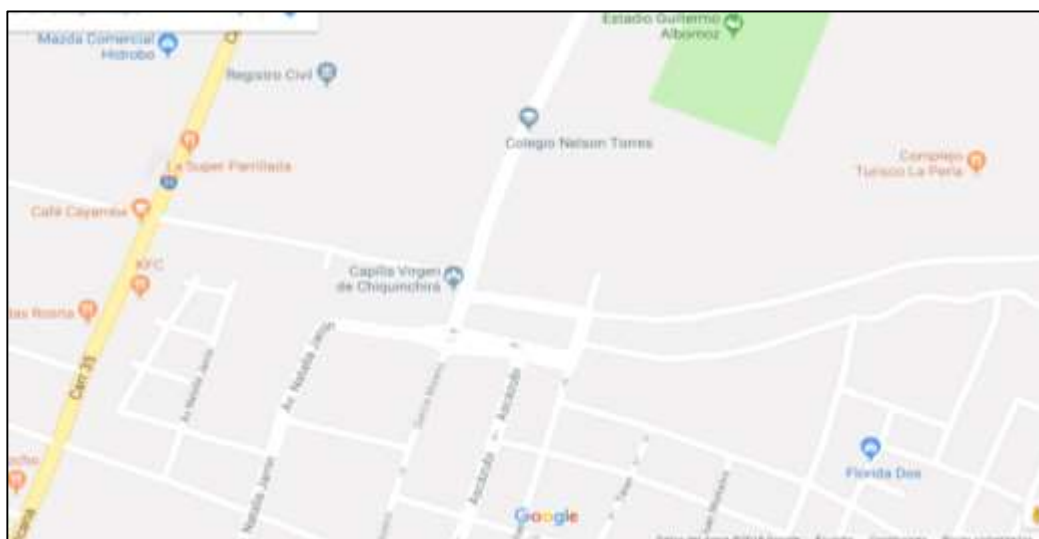


Gráfico 1. Mapa de ubicación espacial de la Unidad Educativa “Nelson Torres”
Fuente: <https://www.google.com.ec/maps>

3.1.1. Tipo de investigación

3.1.1.1. Cuantitativa

La investigación realizada es de tipo cuantitativa, por cuanto se ha basado en el análisis de datos estadísticos obtenidos a través de encuestas realizadas, para proceder a determinar conclusiones generalizadoras con respecto a la aplicación de los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física.

Según Hernández (2007):

La investigación cuantitativa ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista basado en conteos y magnitudes. También, brinda una gran posibilidad de repetición y se centra en puntos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares. (pág. 15)

3.1.1.2. De campo y descriptiva

Para Moreno (1987) la investigación de campo permite obtener la información requerida mediante el contacto directo con los sujetos, hechos o fenómenos motivo de estudio.

La investigación descriptiva describe, analiza y explica detalladamente cada situación, aspecto, o componentes del fenómeno investigado (Trujillo, 2015).

3.1.2. Métodos de investigación

En la presente investigación se aplicó el método descriptivo, toda vez que se realiza una descripción detallada de los datos investigados.

Pérez (2004) menciona que:

El método descriptivo: describe, analiza, registra e interpreta las condiciones que se dan en una situación, momento determinado. Generalmente se suelen contrastar situaciones o hechos, pretendiendo encontrar relaciones causa-efecto entre variables existentes. (pág. 91)

La investigación pretende determinar las causas por las que no se da un adecuado uso de los juegos tradicionales en el área de Educación Física y el efecto de las mismas para determinar estrategias de superación del problema detectado.

3.1.3. Población

Tabla 1.

Población investigada en la Unidad Educativa “Nelson Torres”-Cayambe

Estratos poblacionales	Frecuencia	Porcentaje
Docentes	4	2%
Estudiantes octavo	40	20%
Estudiantes noveno	80	39%
Estudiantes décimo	80	39%
Total	204	100%

En el caso de esta investigación, no se determinó la muestra, por cuanto se investigó a la totalidad de la población: docentes y estudiantes.

Para conseguir los objetivos específicos del proyecto y elaborar la propuesta se consideró el empleo de la encuesta estructurada aplicada a docentes a estudiantes de un paralelo de octavo, noveno y décimo año.

Los datos obtenidos mediante los instrumentos aplicados a estudiantes y docentes fueron expuestos a un análisis e interpretación que sirvió para realizar conclusiones.

3.1.4. Procedimiento

Para la ejecución de la presente investigación se parte de la realización de un diagnóstico en la Unidad Educativa “Nelson Torres” para determinar los problemas existentes del área de Cultura Física concernientes a las siguientes fases:

Fase primera.- Identificación de juegos tradicionales utilizados por docentes y estudiantes, su importancia en el desarrollo físico-motriz, habilidades socio-afectivas, psico-cognitivas y la aceptación del diseño microcurricular por los docentes del área.

Se aplicó una encuesta estructurada, posteriormente se realizó la tabulación de los datos recopilados, para su respectivo análisis e interpretación, con cuyos resultados se procede al diseño de una propuesta de solución con sustento en los juegos tradicionales.

La segunda fase:- Fue determinar la aplicación de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física, para lo que se recurrió a observar *in situ*, durante las clases de los maestros del área, previa un registro del horario establecido.

Tercera fase.- Se estructuró la unidad didáctica con juegos tradicionales que contribuyan al desarrollo de habilidades en sus diversas denominaciones y al aprendizaje significativo, siguiendo el formato propuesto por el MINEDU y considerando creativas estrategias metodológicas, métodos apropiados y recursos pertinentes para cada juego tradicional planteado.

3.1.5. Técnicas e instrumentos de investigación

Para la recolección de datos fue necesario apoyarse en técnicas, como la encuesta a través de un cuestionario como instrumento para recabar la información necesaria de esta investigación.

Al propósito, Gil (2011) señala:

Al realizar cualquier investigación en Educación, ya sea en el contexto del aula o en cualquier otro, se necesita utilizar instrumentos y emplear técnicas acordes con los mismos. Son varios los condicionantes para utilizar uno u otro instrumento y usar una u otra técnica (pág. 304).

Para dar contestación a las preguntas directrices, conseguir los objetivos específicos planteados, se consideró la aplicación de la encuesta a docentes y estudiantes.

3.1.5.1. La observación

La observación es la técnica que permite la obtención de datos de una manera más personal, por cuanto se toman los datos de forma directa desde el acontecimiento del mismo fenómeno, hecho o caso, además es de gran valor para el investigador, porque al ser muy directa ayuda al investigador a obtener la mayor cantidad de datos posible, por lo que es importante una buena planificación.

Posso (2012) señala:

La observación debe ser: sistemática y planificada cuidadosamente. Se debe establecer una lista guía de los aspectos que se pretenden investigar, [además] objetiva, debe procurar lograr un conocimiento ajustado a la realidad que se investiga, para lo cual el investigador debe esforzarse por no influir en lo que ve o recoge (pág. 193).

La observación, es una técnica más personal que la encuesta, por cuanto recoge información de primera mano, por lo que es necesario gran responsabilidad para tomar los datos tal como suceden los acontecimientos, sin ninguna modificación.

3.1.5.2. La encuesta

La encuesta, es de carácter anónimo por lo que proporciona datos más confidenciales y verídicos, es más apropiada que la entrevista cuando se trata de grupos grandes debido a la facilidad para la tabulación de datos y análisis de los resultados.

Es la investigación que se realiza en una muestra de sujetos representativa de un universo más amplio, a través de procedimientos estandarizados de interpelación para obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. (Hernández, 2011).

La encuesta se aplicó a 200 estudiantes de básica superior, y 4 docentes del área de Cultura Física, mediante un cuestionario de 12 preguntas cerradas con tres alternativas de respuesta cada una, lo cual permitió obtener datos de interés para la investigación.

3.1.6. Técnica de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento de datos y su posterior análisis se empleó el programa de Excel, a través de la hoja de cálculo.

3.1.7. Consideraciones bioéticas

El trabajo se ejecutó de acuerdo a principios bioéticos, como la autonomía y el respeto a las normas de para una adecuada investigación. La recopilación de la información en el establecimiento se realizó previa la autorización de las autoridades y la aceptación de los docentes y estudiantes investigados.

Además, se desarrolló el proyecto una vez que el Consejo Académico de la Universidad Técnica del Norte aprobó el tema a investigarse.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la investigación realizada a través de la encuesta aplicada a 200 estudiantes y 4 docentes se encuentran representados en gráficos estadísticos, con su respectivo análisis, además la ficha de observación aplicada a 3 clases demostrativas de Educación Física.

4.1. Opinión de los estudiantes sobre aplicación e importancia de los juegos tradicionales

4.1.1. Uso de juegos tradicionales en la Unidad Educativa “Nelson Torres”

Tabla 2.

Uso de juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	3%
A veces	135	68%
Nunca	60	30%
Total	200	100%

El 68% de los estudiantes a veces al aplican los juegos tradicionales en las clases de Educación Física. El 30 % afirma que no aplica y tan sólo un 3% opina que siempre practican estos juegos, que permiten la participación activa de los estudiantes.

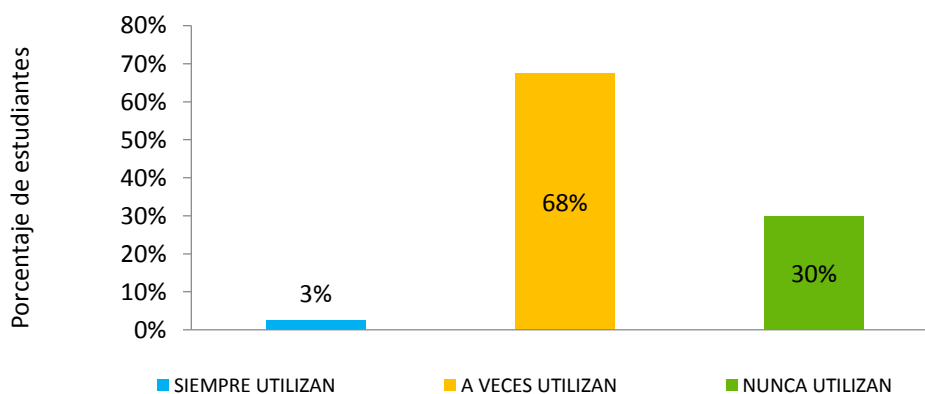


Gráfico 2. Uso de juegos tradicionales por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa “Nelson Torres”

En este acontecer, el Ministerio de Educación y Ciencia (2006), señala que una de las ventajas de los juegos tradicionales es que promueven “una mayor motivación e integración en la clase” (pág. 59), por lo que es necesario que se desarrollen con mayor énfasis cada uno de ellos.

4.1.2. Tipos de juegos tradicionales

4.1.2.1. Juegos de persecución

Tabla 3.

Juegos de persecución indicados por los estudiantes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
El gato y el ratón	138	69%	62	31%	200	100%
La serpiente que crece	12	6%	188	94%	200	100%
Perros y venados	6	3%	194	97%	200	100%
Comprador en la granja	2	1%	198	99%	200	100%
La guaraca	10	5%	190	95%	200	100%
Cara y cruz	26	13%	174	87%	200	100%
Quitar sin que te quiten	6	3%	194	97%	200	100%
El hombre negro	20	10%	180	90%	200	100%
La gallina ciega	40	20%	160	80%	200	100%
Policías y ladrones	38	19%	162	81%	200	100%
El lobito	28	14%	172	86%	200	100%
Ponerle el gorro	2	1%	198	99%	200	100%
Cambiarse de casa	32	16%	168	84%	200	100%
Las frutas	16	8%	184	92%	200	100%
A las escondidas	32	16%	168	84%	200	100%
Zapatito rojo	18	9%	182	91%	200	100%

Los estudiantes señalan que los juegos de persecución más empleados son el juego del gato con el 69%, la gallina ciega con el 20%, policías y ladrones con el 19%, cambiarse de casa y las escondidas 16%, el lobito el 14%, cara y cruz 13%, el hombre negro 10%, zapatito rojo 9%, las frutas 8%, la serpiente que crece 6%,

la guaraca 5%, perros y venados con el 3%, comprador en la granja y ponerle el gorro con el 1%.

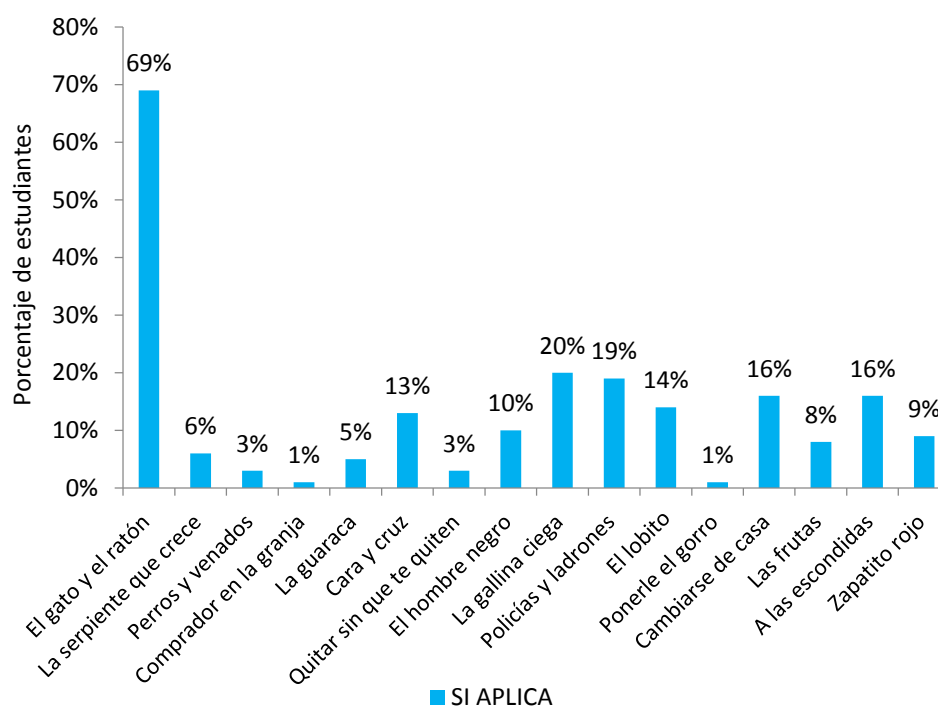


Gráfico 3. Juegos de persecución indicados por los estudiantes

El juego de persecución más utilizado es el gato y el ratón en momentos de calentamiento previo a la clase. Es decir, no se da utilidad a la gran variedad de juegos de persecución que ayuda a que las clases sean menos repetitivas y tradicionalistas. Además, Bernabeu y Goldstein (2009) expresan: el juego constituye un recurso de primer orden para la educación integral del alumnado” (pág. 55).

El juego del llobito, es importante en el desarrollo de capacidades físicas, promueve la participación e integración de la misma manera que lo hace el juego del comparador en la granja donde además de se fomenta la autoestima de los estudiantes, al ser tomados en cuenta.

4.1.2.2. Juegos tradicionales con objetos

Tabla 4.

Juegos con objetos señalados por los estudiantes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Las canicas	36	18%	164	82%	200	100%
Los trompos	28	14%	172	86%	200	100%
Los yoyos	24	12%	176	88%	200	100%
Los tillos	14	7%	186	93%	200	100%
Las tortas	8	4%	192	96%	200	100%
Los encostalados	4	2%	196	98%	200	100%
La cuerda	160	80%	40	20%	200	100%
La rueda	18	9%	182	91%	200	100%
Los zancos	44	22%	156	78%	200	100%
Las macatetas	12	6%	188	94%	200	100%
La rayuela	16	8%	184	92%	200	100%
La cuchara y el huevo	36	18%	164	82%	200	100%
Frio y caliente	20	10%	180	90%	200	100%
Las cintas	8	4%	192	96%	200	100%

Un 80% de estudiantes encuestados señalan que el juego tradicional con objetos que más se emplea es la cuerda; el 22% los zancos y un 18% la cuchara- el huevo, y las canicas, el 14% los trompos, el 12% los yoyos, el 10% frío-caliente, el 9% la rueda, el 8% la rayuela, el 7% los tillos, el 4% las tortas y las cintas, y el 2% los encostalados.

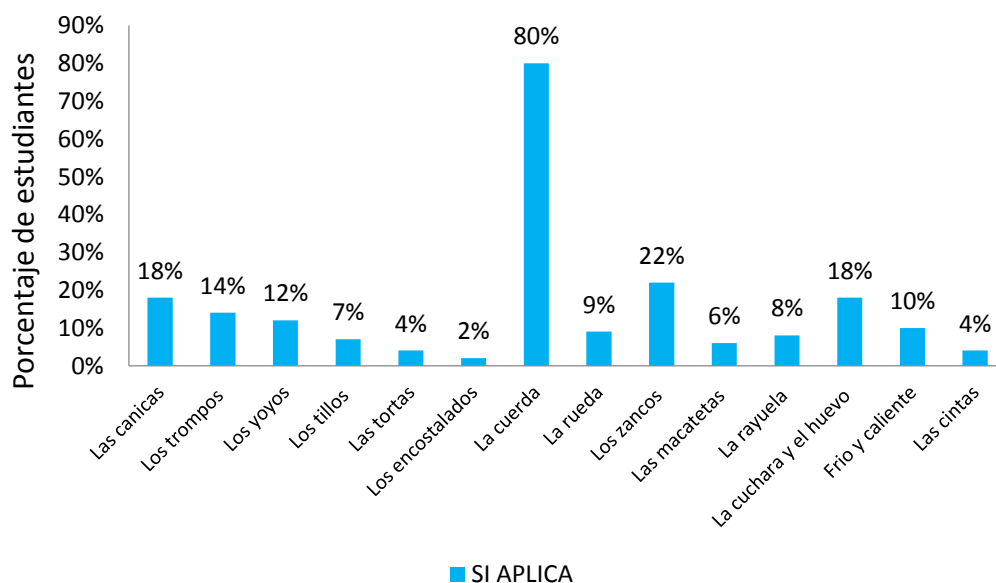


Gráfico 4. Juegos con objetos señalados por los estudiantes

El juego más utilizado es los zancos y el menos utilizado los encostalados, por lo que se aprecia el uso repetitivo de un mismo juego sin dar importancia a la gran variedad de juegos con objetos que existen.

De acuerdo a Nieva, (2015), los juegos satisfacen las necesidades básicas de ejercicio, permiten la expresión y realización sus deseos, fomenta su imaginación y expresión de ideas (pág. 4).

Los juegos como las cintas, los encostalados que son poco considerados, son de gran valor en la integración de los estudiantes, contribuyen a fomentar hábitos de colaboración, trabajo en equipo, participación y más.

4.1.2.3. Aplicación de juegos, utilizando extremidades superiores e inferiores.

Tabla 5.

Juegos con las partes del cuerpo ejecutados por los estudiantes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Piedra, papel y tijera	76	38%	124	62%	200	100%
Pares o nones	24	12%	176	88%	200	100%
El pan quemado	12	6%	188	94%	200	100%
Corrida de jinetes	20	10%	180	90%	200	100%
La carretilla	132	66%	68	34%	200	100%
La araña humana	16	8%	184	92%	200	100%
Las estatuas	44	22%	156	78%	200	100%
Los países	16	8%	184	92%	200	100%
Los tres pies	36	18%	164	82%	200	100%
El gusanito	24	12%	176	88%	200	100%
Serpiente come a serpiente	8	4%	192	96%	200	100%
Espejo mágico	0	0%	200	100%	200	100%
San Benedito	24	12%	176	88%	200	100%
El florón	4	2%	196	98%	200	100%

Más de la mitad, el 66% de estudiantes establece que los juegos tradicionales con las partes del cuerpo más usuales son la carretilla, seguido del 38% que señala piedra, papel o tijera, el 22% juega a las estatuas, el 18% practica los tres pies, mientras que el 12% corresponde a pares o nones, el gusanito y san bendito. El 10% corresponde a corrida de jinetes; menos de este porcentaje están el juego de

los países, la araña humana, el pan quemado, la serpiente come a otro y el florón; mientras que el juego del espejo mágico no es considerado por los estudiantes encuestados.

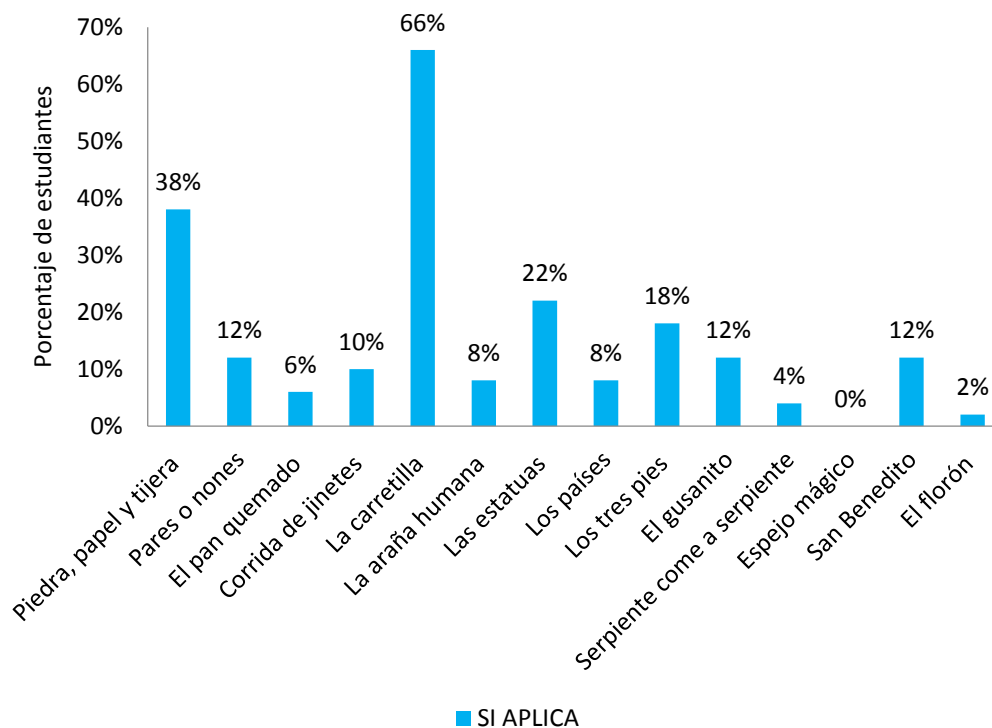


Gráfico 5. Juegos con las partes del cuerpo ejecutados por los estudiantes

Evidentemente, el juego con las partes del cuerpo según Guartatanga y Santacruz (2010). Cabe agregar que estas emociones, la afectividad y socialización, es el pilar para una mejor formación de valores, de la misma manera obtener la seguridad en atención al desarrollo ético, constituyéndose en la base para la formación personal. El juego, constituye un lenguaje natural y espontáneo en la vida del niño/a; permite la libre expresión de emociones, sentimientos así como la interacción con sus amigos/as y adultos más se emplea es la carretilla, en contraste con el espejo que no se lo utiliza.

Guartatanga y Santacruz (2010) Afirman: “El juego tradicional, permite el desarrollo físico, al llevarse a cabo el movimiento del cuerpo y así desarrollar su psicomotricidad... Adquiere equilibrio, coordinación y ritmo corporal” (pág. 106).

4.1.2.4. Aplicación de juegos verbales

Tabla 6.

Juegos verbales a criterio de los estudiantes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Rimas	36	18%	164	82%	200	100%
Trabalenguas	40	20%	160	80%	200	100%
Refranes	20	10%	180	90%	200	100%
Adivinanzas	56	28%	144	72%	200	100%
Chistes	84	42%	116	58%	200	100%
Otros	8	4%	192	96%	200	100%

Entre los juegos tradicionales verbales, de acuerdo a las encuestas el 42% emplea los chistes, el 28% adivinanzas, un 20% trabalenguas, el 18% rimas, el 10% refranes y el 4% otros, sin especificar cuáles.

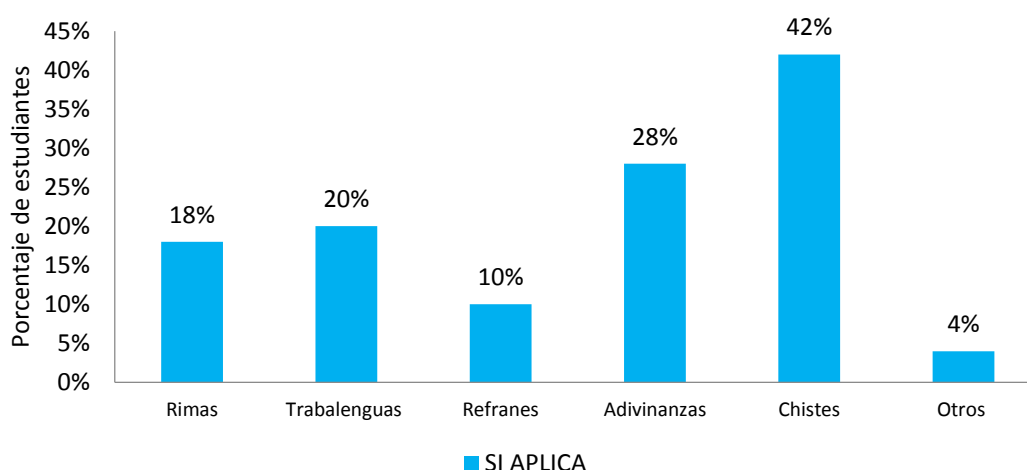


Gráfico 6. Juegos verbales a criterio de los estudiantes

Por lo expuesto, se deduce que la mayoría de estos juegos se emplea los chistes y el juego menos utilizado corresponde a los refranes, en consecuencia nos manifiesta que estos juegos al aplicarlos nos ayudan a desarrollar el lenguaje, al igual nos da una mayor énfasis de un mayor desarrollo intelectual y afectivo de los niños.

De acuerdo a lo expresado por Angel, Araya, Espinoza, Parra y Villarroel (2009), este tipo de juegos ayuda en el desarrollo de la creatividad al establecer relaciones con palabras poco usuales, desarrollan la memoria al retener series de palabras, generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas (pág. 12).

4.1.3. Capacidades socio afectivas y cognitivas que fortalecen los juegos tradicionales

Tabla 7.

Aspectos que fortalecen los juegos tradicionales según los estudiantes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Memoria	92	46%	108	54%	200	100%
Concentración	100	50%	100	50%	200	100%
Agilidad mental	104	52%	96	48%	200	100%
Creatividad	108	54%	92	46%	200	100%
Lenguaje	36	18%	164	82%	200	100%
Intelectual	0	0%	200	100%	200	100%
Moral	24	12%	176	88%	200	100%
Personalidad	72	36%	128	64%	200	100%
Percepción	16	8%	184	92%	200	100%
Salud	84	42%	116	58%	200	100%
Carácter	84	42%	116	58%	200	100%
Socialización	84	42%	116	58%	200	100%
Cultivo de valores	68	34%	132	66%	200	100%

De los estudiantes encuestados el 54% consideran que a través de los juegos tradicionales se desarrolla la creatividad, el 52% agilidad mental, el 50% la concentración, el 46% memoria, y en menores porcentajes la salud, el carácter, la socialización 42%, el 32% señala la personalidad, en tanto que el 34% menciona cultivo de valores, el 18% el lenguaje, 12% moral, el 8% percepción y nada para el desarrollo del aspecto intelectual.

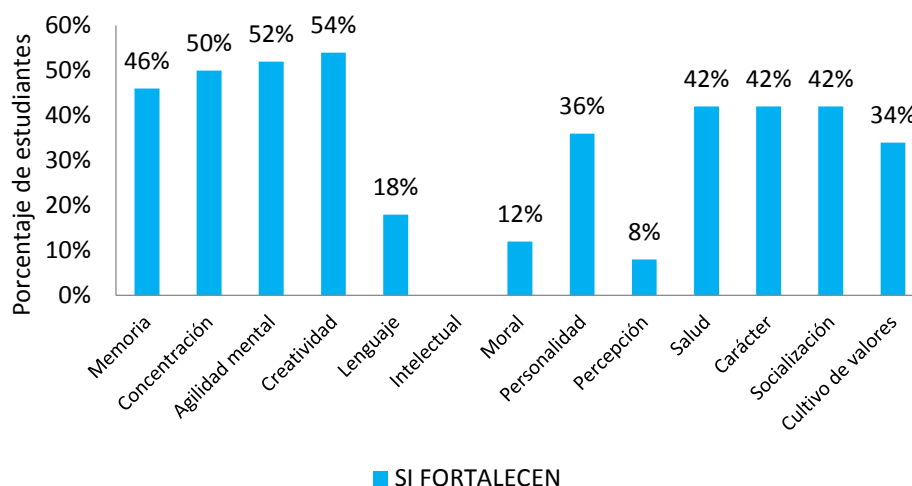


Gráfico 7. Aspectos que fortalecen los juegos tradicionales según los estudiantes

Por lo tanto, estos juegos de calidad al ser utilizados generan resultados de alta intensidad en el mejoramiento de la integridad de los educandos, en consecuencia los juegos tradicionales permiten opinar, manipular, conocer, alcanzar y fortalecer valores, convivencias, a participar con la comunidad educativa; así, el estudiante va adquirir una mayor aplicación en la vida cotidiana para desenvolverse en cualquier ámbito social, e incluso amplificará en la vida familiar y social.

Según Guartatanga y Santacruz (2010), los juegos contribuyen a mejorar el área social, cognitiva y afectiva, por cuanto son considerados como actividades innatas de relación social placentera y estimulante que facilita la comunicación, transmisión de sentimientos, estimulación de la creatividad e imaginación, logrando así una persona con autonomía, autoestima y autocontrol de sus emociones, aspectos fundamentales en la formación de la personalidad del niño/a, adolescente (pág. 16).

El empleo de juegos tradicionales debe ser más frecuente por lo que trasmite una mejor vivencia con su entorno, y a la vez se fortalecen lazos de amistad, otorgar estímulos a otros amigos. Por ejemplo, al poner en práctica algunos juegos los niños ganan a fomentar un mejoramiento en las capacidades físicas, motoras y a descubrir otras innatas, por cuanto estos permiten a los estudiantes reencontrarse con su cultura, su tradición y el medio en que se desenvuelve.

A decir de Pinza y Ureña, (2013)” los juegos tradicionales son la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento al mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con otro” (pág. 11), sin embargo se observa poco interés por parte de los docentes en la aplicación de las mencionadas actividades.

4.1.4. Característica física – motriz desarrollada con la aplicación de juegos tradicionales

Tabla 8.

Característica física motriz de los estudiantes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Maduración biológica	44	22%	156	78%	200	100%
Desarrollo físico	132	66%	68	34%	200	100%
Crecimiento	84	42%	116	58%	200	100%
Orientación	44	22%	156	78%	200	100%
Coordinación	84	42%	116	58%	200	100%
Independencia	28	14%	172	86%	200	100%
Seguridad	108	54%	92	46%	200	100%

Los datos expuestos demuestran que el 66% expresan que se da un desarrollo físico-corporal, el 54% mencionan que se desarrolla la seguridad, el 42% el crecimiento y la coordinación, el 22% maduración biológica y orientación, y el 14% independencia.

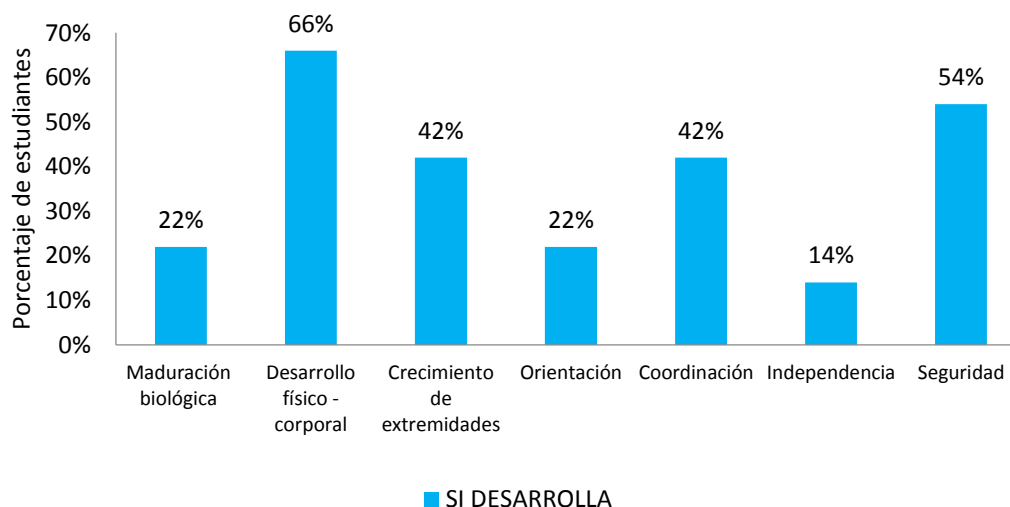


Gráfico 8. Característica física motriz de los estudiantes

Las capacidades físicas motrices están encaminadas a mejorar su condición física siempre cuando lo ponga en práctica de una manera lúdica en lo que se refiere a satisfacer sus necesidades. Las habilidades motrices se las va logrando constancia y perseverancia en la ejecución del juego para su mayor aprendizaje. La mayoría de estudiantes considera que los juegos tradicionales permiten el desarrollo físico-corporal, seguridad y coordinación y lo que menos se desarrolla es la independencia, que es lo que ellos seguramente perciben.

Jiménez (2017) expresa: “los juegos populares o tradicionales, ayudan a mejorar al niño en sus cualidades físicas, moteras, psicomotrices y ayuda a fomentar las relaciones con su entorno directo” (pág. 7).

4.1.5. Razón de importancia de los juegos tradicionales para los estudiantes

Tabla 9

Razón para ser importante los juegos tradicionales según los estudiantes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Auto emoción	72	36%	128	64%	200	100%
Identidad	56	28%	144	72%	200	100%
Desarrollo sensorial y mental	72	36%	128	64%	200	100%
Hábitos de cooperación	48	24%	152	76%	200	100%
Comunicación	88	44%	112	56%	200	100%
Estimula fantasías diarias	20	10%	180	90%	200	100%
Razonamiento lógico	40	20%	160	80%	200	100%
Autoestima	64	32%	136	68%	200	100%
Liderazgo	36	18%	164	82%	200	100%
Amistad	132	66%	68	34%	200	100%
Compañerismo	136	68%	64	32%	200	100%
Entusiasmo	48	24%	152	76%	200	100%
Expresión de sentimientos	44	22%	156	78%	200	100%
Creatividad	124	62%	76	38%	200	100%
Imaginación	116	58%	84	42%	200	100%
Disciplina	148	74%	52	26%	200	100%

El 74% de estudiantes considera que es importante la aplicación de los juegos tradicionales en la unidad didáctica porque ayudan al desarrollo de la disciplina, el 68% dice el compañerismo, el 66% la amistad, el 62% creatividad, el 58% imaginación, el 44% la comunicación, el 36% auto emoción y desarrollo

sensorial-mental, el 32% la autoestima, el 24% hábitos de cooperación y entusiasmo y en menores proporciones expresión de sentimientos, razonamiento lógico y estimulación de fantasías.

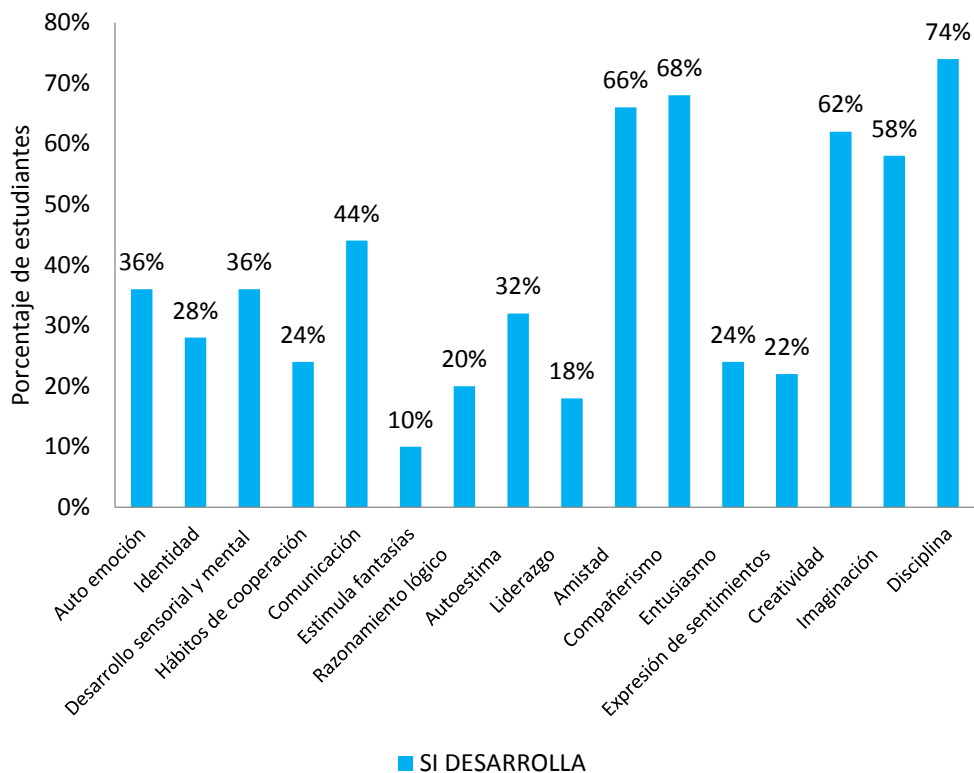


Gráfico 9. Razón para ser importante los juegos tradicionales según los estudiantes

Toda la comunidad educativa tiene esas necesidad de apreciarse en per servir sus necesidades en el medio que le rodea donde pone su practica la inteligencia e imaginación la acción del juego y poderse entretener, en igual forma con lleva a proporcionarse al desarrollo de las actividades recreativas, es así que en todo su entorno que le rodea tiene esa satisfacción de promover ideas.

En consecuencia, los estudiantes piensan que lo que más se desarrolla a través de los juegos tradicionales es la disciplina, el compañerismo, la amistad, la creatividad e imaginación, pero se desconoce que además de gran valor para el fortalecimiento de la comunicación, expresión de sentimientos, razonamiento lógico y estimulación de fantasías, cabe señalar que la participación activa de cada

estudiante por si sola ya apoya a todos los aspectos señalados, por lo que es necesaria una mayor apertura de los docentes al desarrollo de estos juegos.

4.1.6. Aceptación de la Unidad didáctica de juegos tradicionales en Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes

Tabla 10

Porcentaje de aceptación de la Unidad didáctica en Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	174	87%
No	26	13%
Total	200	100%

El 87% de estudiantes encuestados está de acuerdo en que sería importante que exista una guía didáctica sobre juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física para su desarrollo integral, porque propicia la adquisición de conocimientos conceptuales, actitudinales y procedimentales.

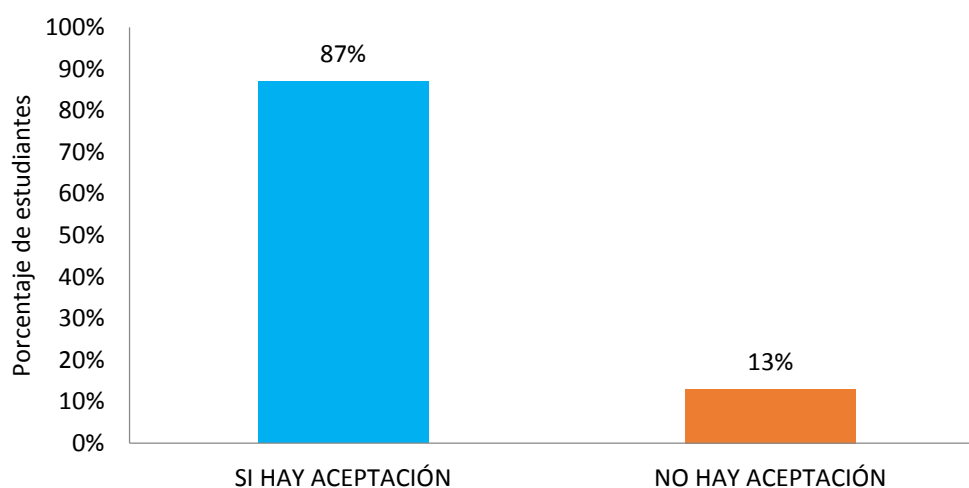


Gráfico 10. Porcentaje de aceptación de la Unidad didáctica en Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes

Por lo tanto, la mayoría opina que debe existir un instrumento que guie las actividades de Educación Física con el empleo de juegos tradicionales, de manera que puedan ser desarrolladas las actividades de una manera más apropiada y los

juegos puedan cumplir con un rol importante en la formación integral de los educandos, más allá del simple hecho de jugar.

Se pretende que los estudiantes se beneficien de la gran cantidad de ventajas que presentan los juegos para fomentar su identidad cultural, crear y fortalecer valores y propiciar un adecuado desarrollo de su personalidad.

4.2. Opinión de los docentes sobre aplicación e importancia de los juegos tradicionales

4.2.1. Uso de juegos tradicionales

Tabla 11

Uso de juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	4	100%
Nunca	0	0%
Total	200	100%

De las encuestas realizadas a los docentes el 100% señala que a veces se emplean los juegos tradicionales en las clases de Educación Física.

En consecuencia, todos los maestros de Educación Física únicamente a veces emplean los juegos tradicionales en sus clases, lo que concuerda con las respuestas dadas por los estudiantes, de manera tal que no se está apoyando de manera efectiva a mantener este legado de la historia de los pueblos.

No se aplica de forma adecuada, por lo que se está desperdiciando un excelente recurso para la formación de los estudiantes a nivel personal y social, los juegos fomentan las interrelaciones, la comunicación y una serie de valores personales y sociales.

4.2.2. Tipos de juegos aplicados por los docentes

4.2.2.1. Aplicación de juegos de persecución en la asignatura de Educación Física

Tabla 12

Juegos de persecución empleados por los docentes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
El gato y el ratón	3	75%	1	25%	4	100%
La serpiente que crece	0	0%	4	100%	4	100%
Perros y venados	0	0%	4	100%	4	100%
Comprador en la granja	0	0%	4	100%	4	100%
La guaraca	0	0%	4	100%	4	100%
Cara y cruz	0	0%	4	100%	4	100%
Quitar sin que te quiten	0	0%	4	100%	4	100%
El hombre negro	0	0%	4	100%	4	100%
La gallina ciega	1	25%	3	75%	4	100%
Policías y ladrones	1	25%	3	75%	4	100%
El lobito	1	25%	3	75%	4	100%
Ponerle el gorro	0	0%	4	100%	4	100%
Cambiarse de casa	0	0%	4	100%	4	100%
Las frutas	1	25%	3	75%	4	100%
A las escondidas	1	25%	3	75%	4	100%
Zapatito rojo	0	0%	4	100%	4	100%

El 75% de los docentes expresan que los juegos de persecución empleados en la asignatura de Educación física son el gato y el ratón, el 25% señala la gallina ciega, policías-ladrones, el lobito, las frutas y las escondidas, en tanto que los demás juegos tradicionales no los emplean.

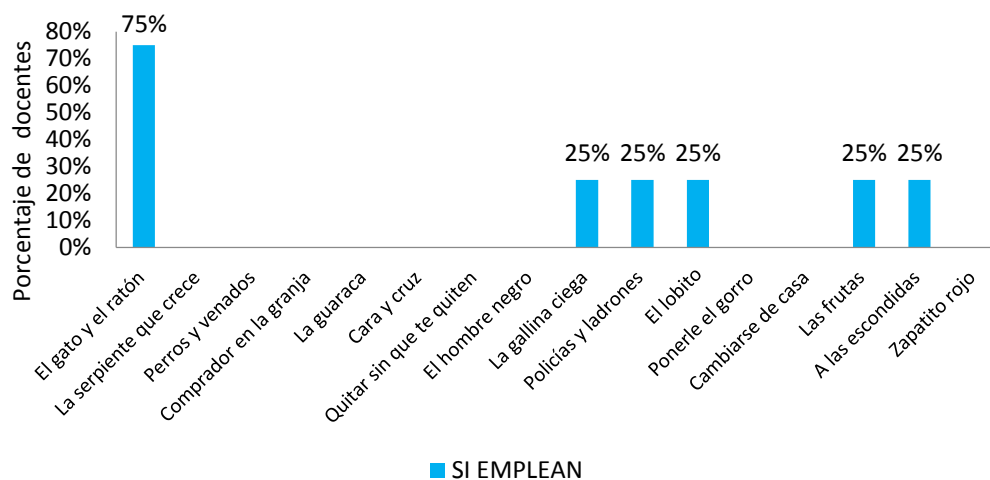


Gráfico 11. Juegos de persecución empleados por los docentes

Por tanto, los únicos juegos de persecución utilizados son el gato- el ratón, en menor porcentaje policías y ladrones, el lobito, las frutas y las escondidas, pero en mínimos porcentajes.

Es evidente la poca importancia que se da a los juegos tradicionales de persecución, que en su mayoría ofrecen grandes ventajas en el desarrollo de capacidades físicas, comunicación, afianzamiento de la psicomotricidad, etc.

4.2.2.2. *Juegos con objetos que los docentes aplican en la asignatura de Educación Física*

Tabla 13

Juegos con objetos aplicados por los docentes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Las canicas	1	25%	3	75%	4	100%
Los trompos	1	25%	3	75%	4	100%
Los yoyos	1	25%	3	75%	4	100%
Los tillos	1	25%	3	75%	4	100%
Las tortas	1	25%	3	75%	4	100%
Los encostalados	2	50%	2	50%	4	100%
La cuerda	3	75%	1	25%	4	100%
La rueda	1	25%	3	75%	4	100%
Los zancos	3	75%	1	25%	4	100%
Las macatetas	0	0%	4	100%	4	100%
La rayuela	1	25%	3	75%	4	100%
La cuchara y el huevo	1	25%	3	75%	4	100%
Frio y caliente	0	0%	4	100%	4	100%
Las cintas	0	0%	4	100%	4	100%

Los datos expuestos evidencian el 75% de docentes encuestados opinan que el más empleado es la cuerda y los zancos, y un 50% los encostalados, 25% las canicas, los trompos, los yoyos, los tillos, las tortas, la rueda, la rayuela y la cuchara-el huevo, las macatetas, frio y caliente y las cintas no se emplean para nada.

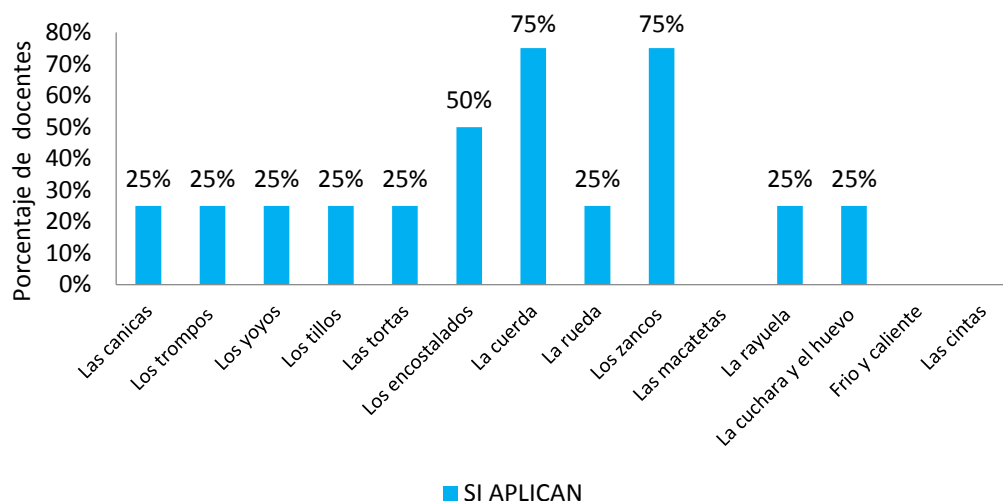


Gráfico 12. Juegos con objetos aplicados por los docentes

Se puede afirmar que los juegos con objetos aplicados por los docentes se limitan a la cuerda, los zancos y los encostalados, sin mirar la gran variedad de ellos, que pueden emplearse en diferentes momentos. Todos los juegos expuestos son de importancia, por cuanto la participación misma favorece a la elevación de la autoestima, al ser tomados en cuenta se sienten importantes.

4.2.2.3. *Juegos con las extremidades superiores e inferiores que los docentes aplican*

Tabla 14

Juegos con las partes del cuerpo aplicados por los docentes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Piedra, papel y tijera	1	25%	3	75%	4	100%
Pares o nones	1	25%	3	75%	4	100%
El pan quemado	0	0%	4	100%	4	100%
Corrida de jinetes	0	0%	4	100%	4	100%
La carretilla	2	50%	2	50%	4	100%
La araña humana	0	0%	4	100%	4	100%
Las estatuas	1	25%	3	75%	4	100%
Los países	0	0%	4	100%	4	100%
Los tres pies	0	0%	4	100%	4	100%
El gusanito	0	0%	4	100%	4	100%
Serpiente come a serpiente	0	0%	4	100%	4	100%
Espejo mágico	0	0%	4	100%	4	100%
San Benedito	1	25%	3	75%	4	100%
El florón	0	0%	4	100%	4	100%

Los docentes encuestados señalan que los juegos con las partes del cuerpo se emplean en los siguientes porcentajes: 50% dice la carretilla, el 25% expresa piedra, papel o tijera, pares o nones, estatuas y san bendito, en tanto que el pan quemado, corrida de jinetes, la araña humana, los países, los tres pies, el gusanito, serpiente come a serpiente, el espejo mágico y el florón no se emplean.

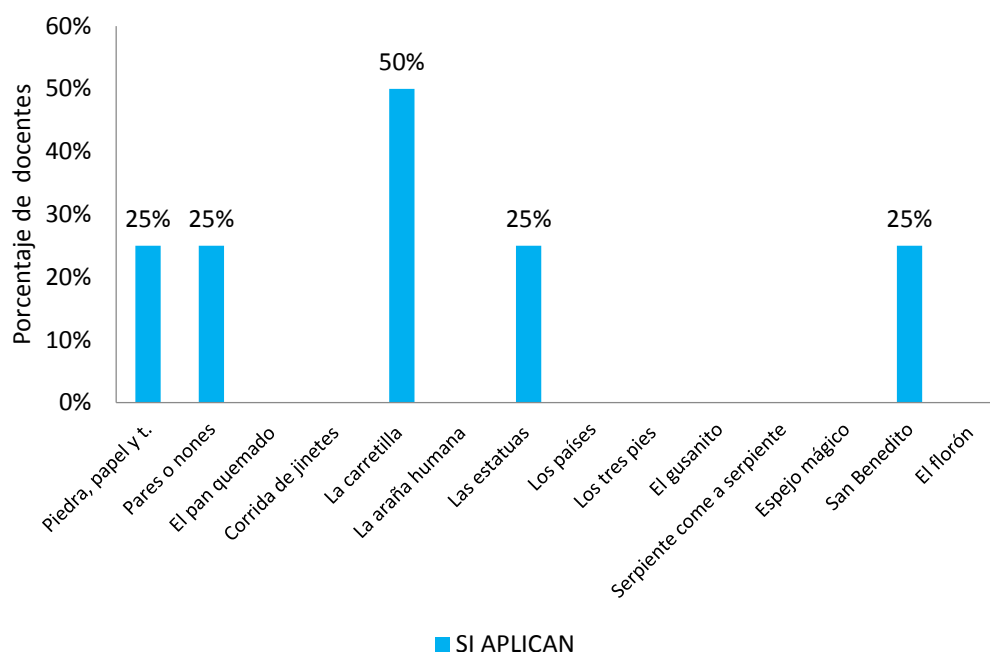


Gráfico 13. Juegos con las partes del cuerpo aplicados por los docentes

Por lo expresado se deduce que las clases se centran en el empleo de las cuatro clases de juegos con las partes del cuerpo, en tanto que los demás se desconocen o pasan desapercibidos, sin tomar en cuenta que cada uno de ellos tiene una función muy importante, fomentan la comunicación, apoyan a la revalorización de su identidad cultural, promueven hábitos de comportamiento y uso adecuado del tiempo libre.

4.2.2.4. Aplicación de juegos verbales en la asignatura de Educación Física

Tabla 15

Juegos verbales que aplican los docentes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Rimas	0	0%	4	100%	4	100%
Trabalenguas	1	25%	3	75%	4	100%
Refranes	0	0%	4	100%	4	100%
Adivinanzas	1	25%	3	75%	4	100%
Chistes	3	75%	1	25%	4	100%
Otros	0	0%	4	100%	4	100%

Entre los juegos tradicionales verbales, de acuerdo a las encuestas realizadas a los docentes, el 75% señala que emplea los chistes, un 25% los trabalenguas e igual porcentaje las adivinanzas, en tanto que las rimas, refranes u otros no se emplean.

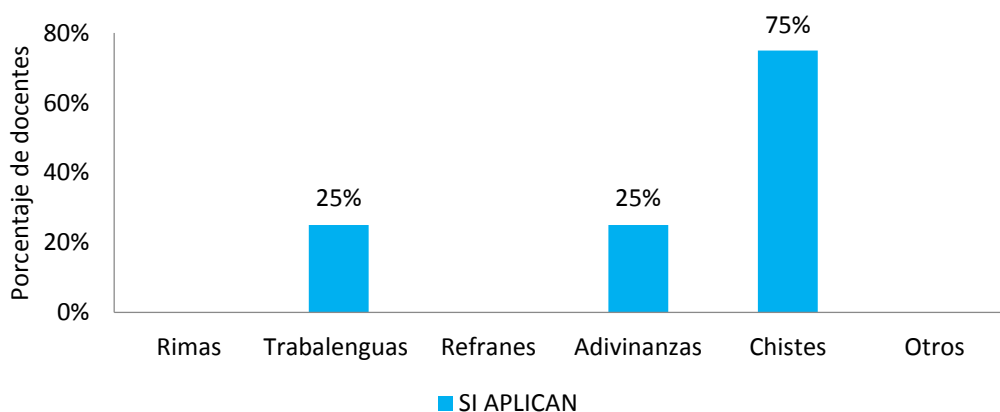


Gráfico 14. Juegos verbales

Por lo expuesto se deduce que la mayoría aplica los chistes, trabalenguas y adivinanzas, pero las rimas y refranes que son de mucha importancia para fortalecer la memoria, capacidad cognitiva, mejorar el vocabulario y el lenguaje no se los considera.

Además, este tipo de juegos son muy apropiados para fomentar sociabilidad, la participación, la creatividad y autonomía en la creación de sus propias rimas, trabalenguas, etc.

4.2.3. Aspectos que se fortalecen con los juegos tradicionales

Tabla 16

Aspectos que fortalecen los juegos tradicionales a criterio de los docentes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Memoria	3	75%	1	25%	4	100%
Concentración	2	50%	2	50%	4	100%
Agilidad mental	3	75%	1	25%	4	100%
Creatividad	3	75%	1	25%	4	100%
Lenguaje	4	100%	0	0%	4	100%
Intelectual	0	0%	4	100%	4	100%
Moral	0	0%	4	100%	4	100%
Personalidad	2	50%	2	50%	4	100%
Percepción	1	25%	3	75%	4	100%
Salud	2	50%	2	50%	4	100%
Carácter	1	25%	3	75%	4	100%
Socialización	2	50%	2	50%	4	100%
Cultivo de valores	2	50%	2	50%	4	100%

De los docentes encuestados el 100% de ellos consideran que a través de los juegos tradicionales se desarrolla el lenguaje, en un 75% señalan la memoria, la agilidad mental y la creatividad, el 50% la concentración, personalidad, salud, socialización y cultivo de valores, el 25% percepción y carácter, mientras que nadie señala la moral.

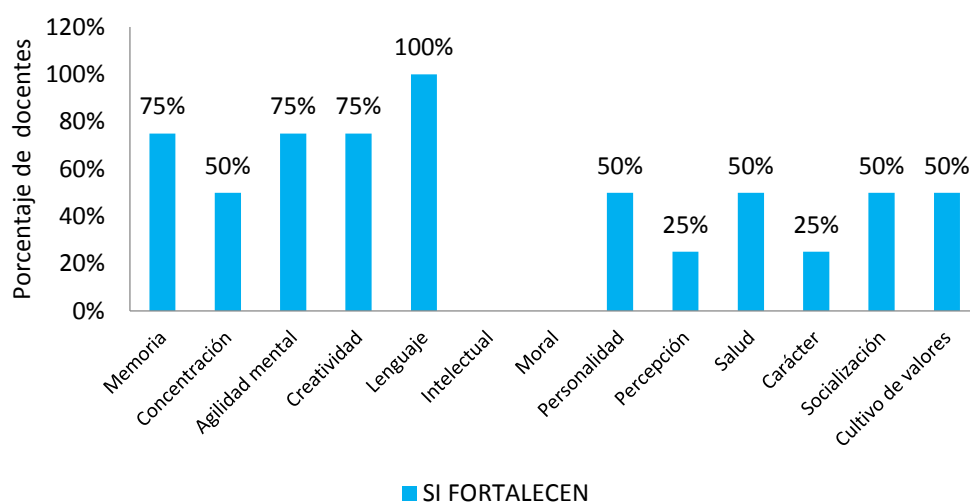


Gráfico 15. Aspectos que fortalecen los juegos tradicionales a criterio de los docentes

A decir de los docentes los aspectos que más se fortalecen con el empleo de juegos tradicionales son el lenguaje, la memoria, la agilidad mental y la creatividad. Los docentes desconocen que mediante la ejercitación de los juegos tradicionales también se desarrollan aspectos como el lenguaje y valores morales de gran importancia en los actuales tiempos.

4.2.4. Frecuencia con que los docentes emplean los juegos tradicionales para el desarrollo de valores

Tabla 17

Frecuencia del empleo de juegos tradicionales por los docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	4	100%
Nunca	0	0%
Total	200	100%

El 100% de docentes encuestados utiliza a veces los juegos tradicionales en las clases de Educación Física para el desarrollo de valores.

Todos los docentes coinciden en que únicamente a veces emplea los juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores, cuando este debería ser una razón muy importante para desarrollar estos juegos, ya que a través de la interacción es posible fortalecer los mismos, y perpetuar su empleo como medio para rescatar la identidad cultural y revitalizar valores, tradiciones, costumbres de sus antepasados, que han ido transmitiéndose de generación en generación.

4.2.5. Característica físicas motrices que se desarrollan con los juegos tradicionales

Tabla 18

Característica físicas motrices según los docentes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Maduración biológica	1	25%	3	75%	4	100%
Desarrollo físico	2	50%	2	50%	4	100%
Crecimiento	2	50%	2	50%	4	100%
Orientación	2	50%	2	50%	4	100%
Coordinación	4	100%	0	0%	4	100%
Independencia	1	25%	3	75%	4	100%
Seguridad	1	25%	3	75%	4	100%

Con respecto a las características físicas que desarrollan los estudiantes con los juegos tradicionales en un 100% los docentes responden la coordinación, en un 50% el desarrollo físico, crecimiento y orientación, el 25% señala maduración biológica, independencia y seguridad.

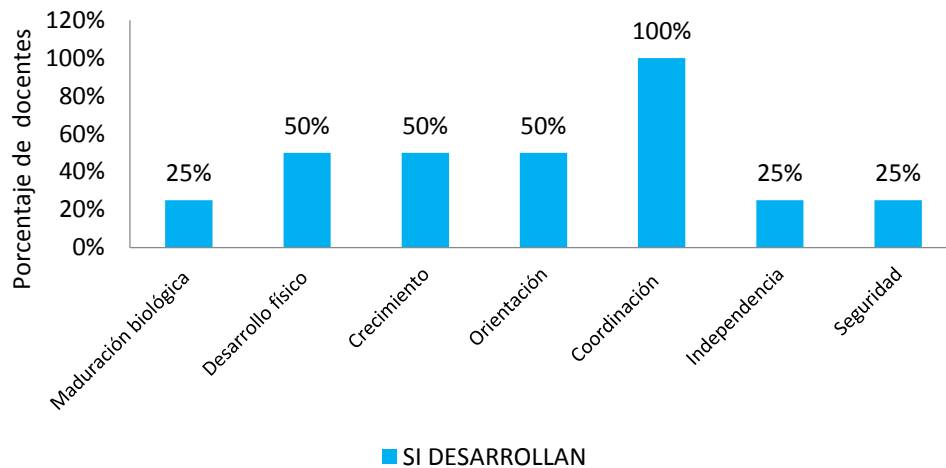


Gráfico 16. Característica físicas motrices según los docentes

La mayoría de docentes considera que lo que más se desarrolla con los juegos tradicionales es la coordinación, el desarrollo físico, crecimiento y orientación. Es importante señalar que son de gran valor en el desarrollo y fortalecimiento de la independencia y seguridad, que gracias a la participación activa de los estudiantes en los juegos, el ser tomado en cuenta, hace que se sientan importantes.

4.2.6. Porcentajes de juegos tradicionales contemplados en la Unidad didáctica de la asignatura de Educación física

Tabla 19

Porcentaje de juegos tradicionales en la Unidad Didáctica de Educación Física

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
20%	4	100%
50%	0	0%
80%	0	0%
Total	200	100%

La totalidad de docentes señala que los juegos tradicionales en la unidad didáctica de Educación Física se aplican en el 20%. Por tanto existe una baja aplicación de los mismos.

Se precisa que pese a existir una gran diversidad de juegos tradicionales, los docente se limitan su utilidad y uso, impidiendo desarrollar adecuadamente las habilidades, destrezas motrices de los estudiantes, además de la creatividad, la imaginación y una serie de factores que pueden ser desarrollados a medida que se empleen la gran gama de los mencionados juegos.

4.2.7. Razón para ser importantes los juegos tradicionales en la Unidad Didáctica de Educación física

Tabla 20

Por que son importantes los juegos tradiucionales en la Unidad Didáctica de Educación Física a criterio de los docentes

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Auto emoción	0	0%	4	100%	4	100%
Identidad	3	75%	1	25%	4	100%
Desarrollo sensorial y mental	3	75%	1	25%	4	100%
Hábitos de cooperación	2	50%	2	50%	4	100%
Comunicación	3	75%	1	25%	4	100%
Estimula fantasías diarias	1	25%	3	75%	4	100%
Razonamiento lógico	1	25%	3	75%	4	100%
Autoestima	3	75%	1	25%	4	100%
Liderazgo	3	75%	1	25%	4	100%
Amistad	3	75%	1	25%	4	100%
Compañerismo	3	75%	1	25%	4	100%
Entusiasmo	2	50%	2	50%	4	100%
Expresión de sentimientos	1	25%	3	75%	4	100%
Creatividad	4	100%	0	0%	4	100%
Imaginación	3	75%	1	25%	4	100%
Disciplina	2	50%	2	50%	4	100%

Los docentes encuestados en un 100% señalan que una de las razones por las que es importante la aplicación de los juegos tradicionales en la unidad didáctica es porque ayudan al desarrollo de la creatividad, el 75% dice identidad, desarrollo sensoria-mental, comunicación, autoestima, liderazgo, amistad, compañerismo e

imaginación, el 50% expresa hábitos de cooperación, entusiasmo y disciplina, el 25% estimulación de fantasías, razonamiento lógico y expresión de sentimientos, ningún docente señala la auto emoción.

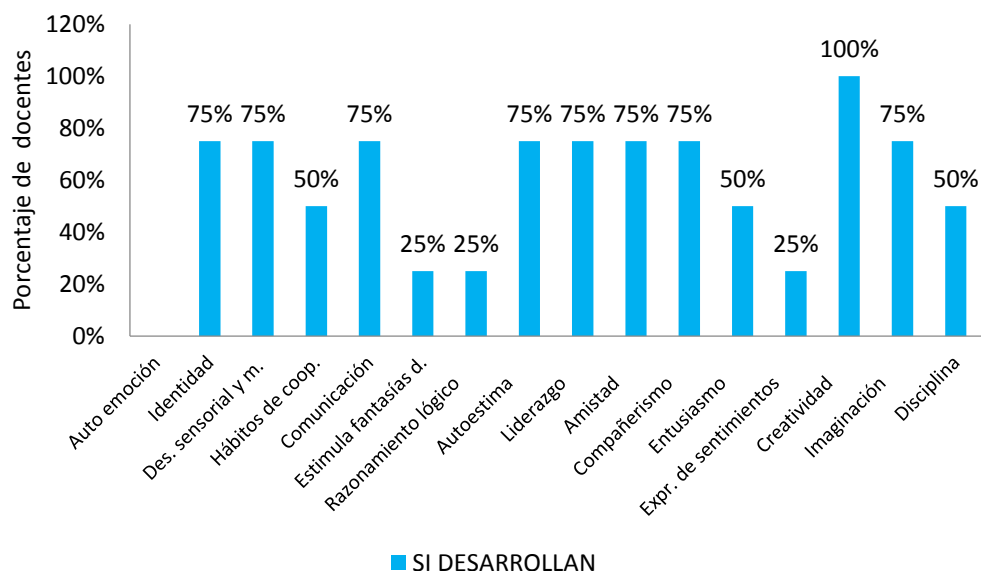


Gráfico 17. Por que son importantes los juegos tradiucionales en la Unidad Didáctica de Educación Física a criterio de los docentes

Es decir que según el criterio de los docentes son varias las razones por las que se deben aplicar los juegos tradicionales, sin embrago, se está aplicando muy poco esta clase de juegos.

4.2.8. Estrategias metodológicas que los docentes emplean en el diseño de la Unidad Didáctica de Educación Física con juegos tradicionales

Tabla 21

Estrategias metodológicas en el diseño de la Unidad Didáctica

Alternativas	SI		NO		TOTAL	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Métodos frontales	0	0%	4	100%	4	100%
Descubrimiento guiado	2	50%	2	50%	4	100%
Resolución de problemas	2	50%	2	50%	4	100%
Asignación de tareas	0	0%	4	100%	4	100%

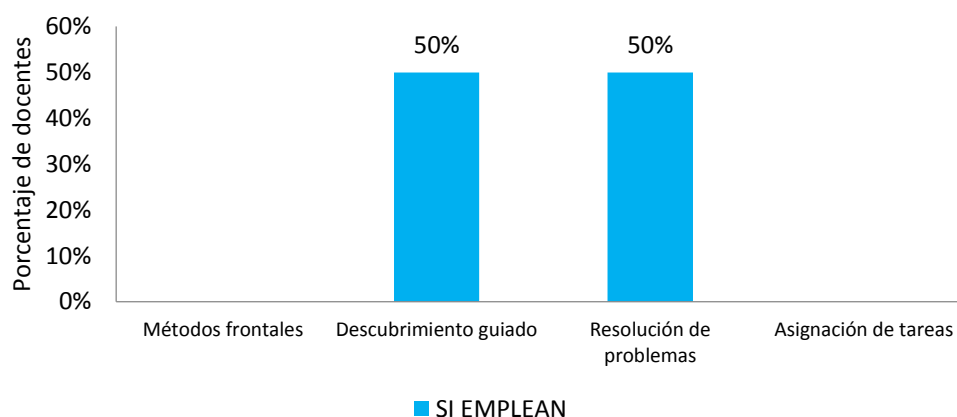


Gráfico 18. Estrategias metodológicas en el diseño de la unidad didáctica

El 50% de docentes señala que en el diseño de la unidad didáctica sobre juegos tradicionales para la asignatura de Educación Física se desarrollan las destrezas metodológicas del descubrimiento guiado y la resolución de problemas, mientras que ningún docente señala los métodos frontales y la asignación de tareas.

Es conveniente que la unidad didáctica no solo se limite a ciertas estrategias, sino que se busque la aplicación de una mayor diversidad como es el caso de los métodos frontales y la asignación de tareas que apoyan a la formación integral de los estudiantes, creando responsabilidad, seriedad en la ejecución de sus tareas.

4.2.9. Aceptación de los docentes de aplicar la Unidad didáctica en Educación Física para el desarrollo integral en los estudiantes

Tabla 22

Aceptación de la guía didáctica en Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

La totalidad de docentes encuestados señalan que les gustaría contar con una unidad didáctica sobre juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes.

Por lo tanto, se considera necesaria la implementación de una unidad didáctica de juegos tradicionales para Educación Física, para poder guiarse en la ejecución de los juegos tradicionales, conociendo las ventajas y la importancia de cada uno de ellos es más interesante ejercitar su utilización en las clases a la vez que serán de mayor beneficio para los estudiantes.

4.2.10. Opinión acerca de mejorar habilidades y destrezas con la práctica de juegos tradicionales.

Tabla 23

Mejoramiento de habilidades y destrezas con los juegos tradicionales a criterio de los docentes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Todos los maestros encuestados consideran que las habilidades y destrezas siempre mejorarán con la práctica de juegos tradicionales.

Los docentes están conscientes de que es importante el empleo de juegos tradicionales en sus clases, sin embargo no existe mayor aplicación de los mismos, posiblemente por desconocimiento, sin embargo cabe señalar que no existen normas y reglas establecidas que no puedan ser modificadas, sino que más bien se da apertura a la creación e imaginación tanto del maestro como de los estudiantes para desarrollarlas de acuerdo a las características del grupo y las condiciones en las que se desee ejercitar.

4.3. Opinión de Docentes y estudiantes sobre conocimiento y aplicación de Juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física en la Unidad Educativa “Nelson Torres” de Cayambe

4.3.1. Aplicación de juegos de persecución

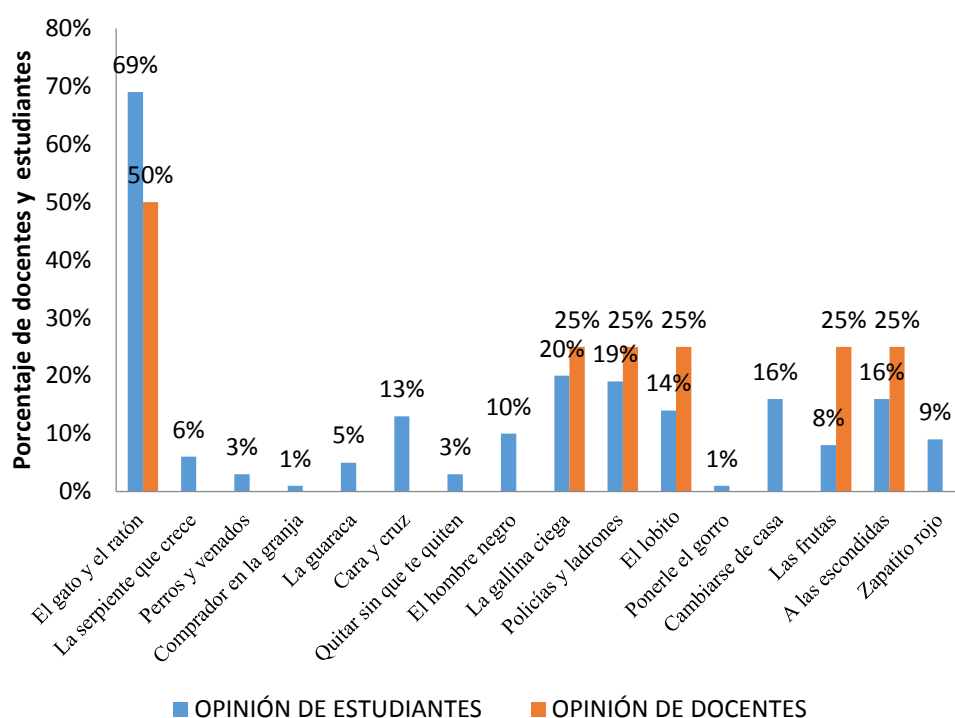


Gráfico 19. Juegos de persecución aplicados en Educación Física según estudiantes y docentes

De las encuestas aplicadas se deduce que la mayoría de estudiantes (69%) y de estudiantes un 50%, conocen y practican el juego denominado el gato y el ratón; mientras que la gallina ciega, policías y ladrones corresponde al 18 y 20% respectivamente para las dos opiniones; las escondidas y el lobito se ubican en la tercera parte (15%) tanto para docentes y estudiantes; las demás alternativas de este tipo de juego, como zapatito rojo, cara y cruz, la guaraca, perros y venados, el hombre negro y otros juegos de persecución son desconocidos por los docentes.

Como se puede apreciar que los estudiantes al conocer en mayor número este tipo de juegos, seguramente los aplican tanto para relacionarse e integrarse con sus compañeros, vecinos, amigos. Cabe señalar también que otros juegos de

importancia de este grupo, están desapercibidos lo que debido a la escasa aplicación en las clases de Educación Física, que afectaría al desarrollo motriz y psicológico de los estudiantes.

Al respecto, García, Gutiérrez, Marqués, Román, Ruiz y Samper (2000) señalan que se debe concebir al juego como un factor de desarrollo cognitivo, afectivo, social y motriz de importancia para la autorrealización personal, ofreciendo al oportunidad de desarrollar en las personas sentimientos que los hacen sentirse felices y ser cada vez más humanos (pág. 13).

4.3.2. Aplicación de juegos con objetos

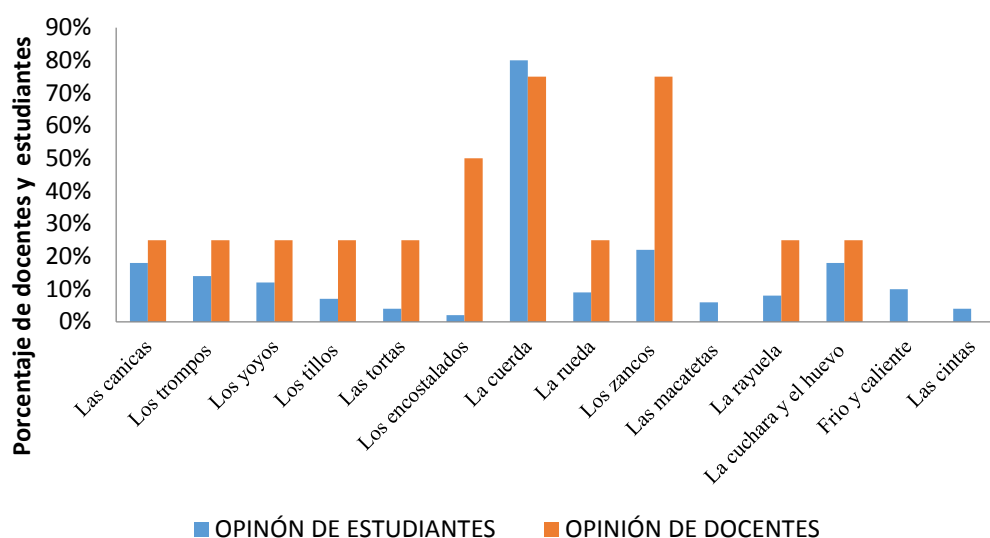


Gráfico 20. Juegos con objetos empleados a criterio de estudiantes y docentes

Al realizar una comparación entre los datos proporcionados por los docentes y estudiantes mediante la encuesta se evidencia concordancia en que los juegos con objetos más aplicados son la cuerda representada por un 80% y 75% respectivamente y los zancos con el 75% para los docentes y 22% para los estudiantes, seguido de las canicas, trompos, la cuchara - el huevo. Los menos aplicados son las cintas, frío-caliente, macatetas; sin embargo, existe una contradicción en cuanto a la aplicación de los tillos, tortas y los encostalados, donde los docentes marcan un elevado porcentaje y los estudiantes señalan un

mínimo porcentaje. En el caso de los encostalados, se marca la mayor diferencia; mientras que los docentes señalan un 50%, los estudiantes marcan el 2%.

Los juegos son importantes para el desarrollo de la capacidad, creatividad y generar relaciones sociales. Empero, se evidencia que la mayoría de juegos no se aplican, lo que conlleva a la pérdida de este valioso patrimonio cultural que genera interés específico en cuanto a su trayectoria a través de la oralidad ancestral lúdica que según Bernabeu y Goldstein (2009) señalan “el juego promueve y facilita cualquier aprendizaje tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz, etc.) como mental”. (pág. 52)

4.3.3. Aplicación de juegos con las partes del cuerpo

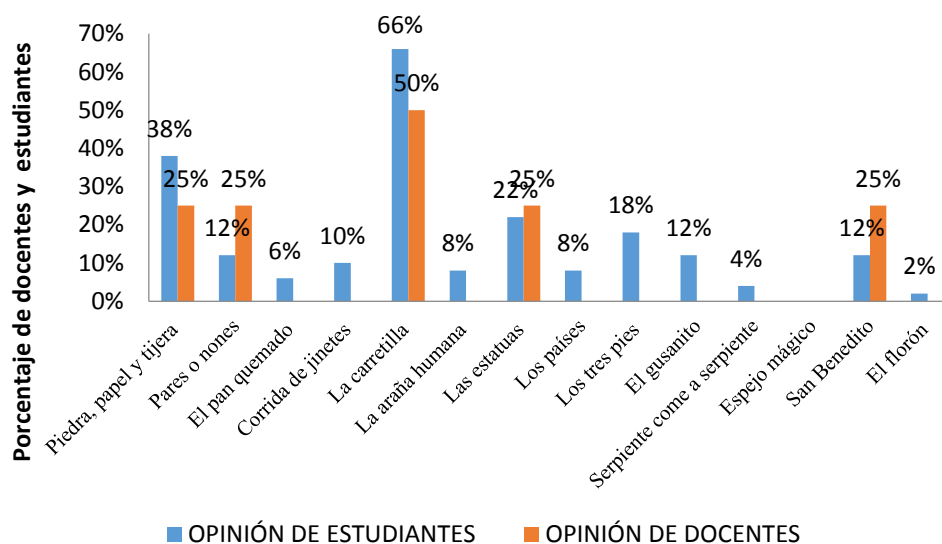


Gráfico 21. Juegos con las partes del cuerpo según la opinión de los estudiantes y docentes

En cuanto a la aplicación de los juegos con las partes del cuerpo los docentes y los estudiantes coinciden en que los juegos de mayor aplicación son. La carretilla con el 66% para los estudiantes y el 50% para los docentes, piedra, papel o tijera con el 38% para los estudiantes y el 25% para los docentes y las estatuas representado por el 22% estudiantes y el 25% docentes, seguido de pares o nones y san bendito, los demás representan menos del 12% para los estudiantes y nada

para los docentes, concordando en que el menos empleado es el juego del espejo representado con el 0% tanto para docentes como para estudiantes.

Los juegos representan un gran elemento en el desarrollo de su personalidad, autoestima y valoración de sí mismo, fomentan la comunicación y el conocimiento. Según Delgado (2011) el juego facilita la adquisición del esquema corporal, la identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y reconocimiento de cada uno como un ser diferente a los demás y único (pág. 26).

4.3.4. Aplicación de juegos verbales

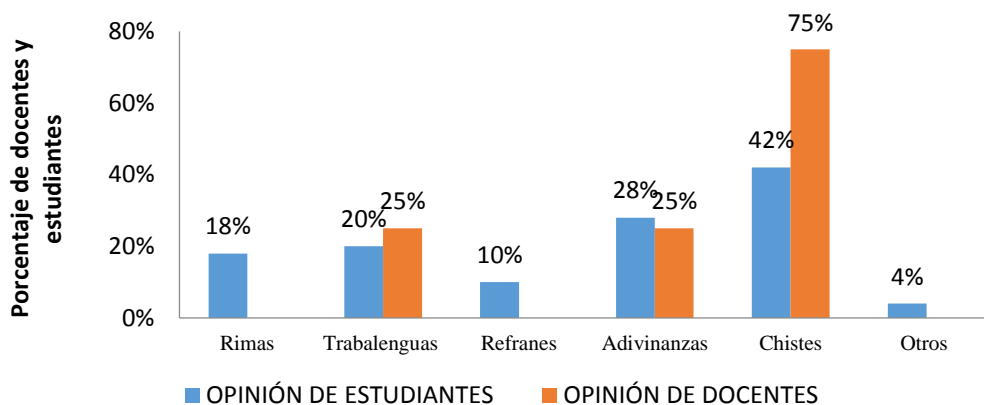


Gráfico 22. Aplicación de Juegos verbales a decir de estudiantes y docentes

En lo referente a los juegos verbales, tanto en los docentes como en los estudiantes se representa el mayor porcentaje en los chistes con un 75% los docentes y 42% los estudiantes, seguido de las adivinanzas con un 25% y 28% respectivamente y los trabalenguas con el 25% según los docentes y el 20% de acuerdo a la opinión de los estudiantes. Las rimas, los refranes y otros tipos de juegos tienen un pequeño porcentaje para los estudiantes en tanto que los docentes señalan nada.

A través de la interacción entre participantes, se consigue una mayor y mejor comunicación, expresión de ideas y pensamientos necesarios para un adecuado desempeño en el medio en que se desenvuelve.

Los juegos verbales deberían ser ejercitados con mayor frecuencia, como dice Colombres (s.f.): “Especial importancia cultural cobran los juegos verbales, por ser una ejercitación del lenguaje” (pág. 164).

4.4. Guía de observación in situ-clase demostrativa, para determinar la aplicación de Juegos Tradicionales en la Unidad Didáctica N° 1.

Fechas: abril y mayo, horas de la mañana.

Tabla 24.

Guía de observación

Elementos	Contenidos		Los juegos como estrategias de aprendizaje		Tipo de recursos utilizados		Evaluación de destrezas mediante juegos		Investigación de aula mediante de juegos	
	Aplican	No aplican	Si	No	Adecuados	No adecuados	Si	No	Si	No
JUEGOS TRADICIONALES DE PERSECUCIÓN										
El gato y el ratón				1	1					
La serpiente que crece										
Perros y venados										
Comprador en la granja										
La guaraca				1	1					
Cara y cruz										
Quitar sin que te quiten										
El hombre negro										
La gallina ciega										
Policías y ladrones										
El lobito										
Ponerle el gorro										
Cambiarse de casa				1	1					
Las frutas										
Las escondidas										
Zapatito rojo										
Total	3	0	0	3	3	0	0	0	0	0
JUEGOS TRADICIONALES CON OBJETOS										
Las canicas				1	1					
Los trompos										
Los yoyos										
Los tillos										
Las tortas										
Encostalados										
La cuerda				1	1					
La rueda										

Los zancos										
Las macatetas										
La rayuela										
La cuchara y el huevo										
Frio y caliente										
Las cintas										
Total	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0
JUEGOS TRADICIONALES CON LAS PARTES DEL CUERPO										
Piedra, papel y tijera										
Pares o nones										
El pan quemado										
Corrida de jinetes										
La carretilla				1	1					
La araña humana										
Las estatuas										
Los países										
Los tres pies										
El gusanito										
Serpiente come a serpiente										
Espejo mágico										
San Benedito										
El florón										
Total	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
JUEGOS TRADICIONALES VERBALES										
Rimas										
Trabalenguas										
Refranes										

La observación se realizó a tres clases de Educación física, donde se evidenció que los docentes no aplican juegos tradicionales y es así que 6 de ellos realizaron algún juego de entre todos los señalados, pero el mismo se desarrolló como una actividad complementaria a la clase, más no como parte de ella, ni tampoco fue considerada como estrategia de aprendizaje, para evaluación o investigación en clase.

Un docente desarrolló el juegos tradicional de persecución del gato y el ratón, otro la guaraca y otro cambiarse de casa, entre los juegos con objetos, un docente realizó el juego de los trompos y otro la cuerda, de los juegos con las partes del cuerpo, un docente realizó el juego de la carretilla y de los juegos tradicionales verbales, nadie realizó ninguno.

CAPITULO V

PROPUESTA

UNIDAD DIDÁCTICA “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD INTELECTUAL, EMOTIVA Y PSICOMOTRIZ”.

5.1. Introducción

La creación de una Unidad Didáctica para la asignatura de Educación Física para la Unidad Educativa “Nelson Torres” del circuito 2 de Cayambe, representa un apoyo al trabajo que realizan los docentes de la institución, quienes tendrán un documento que posibilite un mejor desarrollo de las clases de Educación Física, de manera que estas se constituyan en una forma de fortalecer la amistad, el compañerismo, la creatividad, la imaginación, entre tantos aspectos importantes que pueden ser desarrollados en los estudiantes con el empleo de los juegos tradicionales, para coadyuvar su formación integral.

El desarrollo de los juegos tradicionales es parte fundamental en la formación integral de los estudiantes, por cuanto, permite no solo impartir conocimientos, sino que a través de ellos hacer partícipes y constructores de su propia cultura y tradición, a la vez que se fomentan grandes valores. A través del juego y la diversión, las clases se tornan agradables, motivadoras y constituyen una manera de mirar la importancia de su aplicación dentro del contexto intelectual y social.

5.2. Justificación

El Diseño de una Unidad Didáctica en la asignatura de Educación Física es de mucha importancia porque en ella se expresan desde los objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, indicadores de evaluación y actividades evaluativas, a realizar, lo cual facilita la actividad pedagógica.

La unidad didáctica se constituye en la guía que orienta cada actividad a ejecutar en la hora de clase, en virtud de lo cual hace referencia no solo al tipo de juegos que se van a emplear, sino también al proceso de aplicación, recursos utilizados y la evaluación de las actividades planteadas.

Con el diseño de este instrumento serán beneficiados no solo los docentes que van a poseer una herramienta guía, sino también los estudiantes que van a participar de clases más activas, motivadoras e interesantes, de manera que sientan gusto y un disfrute de cada actividad que se desarrolle a la vez que mejoran sus destrezas, habilidades, motivación, compañerismo, amistad, entre tantos otros aspectos.

5.3. Objetivos

5.3.1. Objetivo General

Generar habilidades intelectuales y emotivas, a través de la aplicación de los juegos tradicionales en clases de Educación Física.

5.3.2. Objetivos específicos

- Motivar a los docentes en el desarrollo, rescate, aplicación de los juegos tradicionales durante las clases de Educación Física.
- Apoyar a la labor docente de los maestros de Educación Física, dando a conocer estrategias, contenidos, actividades evaluativas con base en la aplicación de juegos tradicionales.

5.4. Fundamentación

5.4.1. Fundamentación pedagógica

El proceso educativo a través de actividades lúdicas como los juegos tradicionales permite que los estudiantes capten de mejor manera los aprendizajes para que lo apliquen en su contexto. Además representan un gran aporte al desarrollo de habilidades y capacidades cognitivas y actitudinales.

Son varias las ventajas que presenta el desarrollo de los juegos tradicionales, no solo como parte de la asignatura de Educación Física, sino porque fomenta el desarrollo de la inteligencia en los estudiantes.

5.4.2. *Fundamentación sociológica*

El ser humano por naturaleza necesita interactuar con otros individuos con quienes comparte, socializa y adquiere conocimientos, costumbres, tradiciones, es así que, a través de dicha interacción se podrá conocer, aplicar y mantener los juegos tradicionales como parte de su identidad patrimonial. En tal sentido, la enseñanza mediante la aplicación de juegos tradicionales contribuye a la interacción social de los estudiantes, a la identificación y valorización de su cultura, propicia espacios de socialización y comunicación.

5.4.3. *Fundamentación psicológica*

La interacción con el medio, contribuye a que los educandos adquieran aprendizajes útiles y duraderos, al ser ellos parte de la construcción de sus propios aprendizajes, por cuanto en los juegos tradicionales, las reglas no son estables, pueden ser modificadas según la necesidad y creatividad de los participantes, generando comportamientos de compromiso, decisión, alegría y liderazgo.

5.5. Beneficiarios

5.5.1. *Beneficiarios directos*

- 4 Docentes de Educación Física de la Unidad Educativa “Nelson Torres”.

5.5.2. *Beneficiarios Indirectos*

- Estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa “Nelson Torres”.

5.6. Construcción de la Unidad Didáctica de Juegos Tradicionales

Al realizar la Unidad Didáctica, se contó con la participación y el compromiso de los docentes, porque reflexionaron sobre la importancia de aplicar los juegos

tradicionales en sus clases, en el sentido de hacerlas más atractivas y agradables a los estudiantes, en quienes se evidenciará cambios sustanciales.

5.7. Descripción de la propuesta

Se ha diseñado una unidad didáctica correspondiente a la Unidad Didáctica N° 1. “Juegos tradicionales para el desarrollo de la capacidad intelectual, emotiva y psicomotriz” en Educación General Básica, siguiendo el formato entregado por el Ministerio de educación

5.7.1. Estructura de la propuesta

Consta de: introducción, justificación, objetivos, fundamentaciones, ubicación sectorial y física, descripción de la propuesta, unidad Didáctica con todos sus componentes.



UNIDAD DIDÁCTICA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA



DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA “NELSON TORRES”

DOCENTE: LIC. LUIS ROSERO

FECHA:

ÁREA: Educación Física

CURSO: Octavo

AÑO LECTIVO: 2017-2018

ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA

TIEMPO: 6 semanas

UNIDAD DIDÁCTICA: 1. Prácticas Lúdicas: los juegos y el jugar

BLOQUE: JUEGOS TRADICIONALES (Habilidades motoras)

OBJETIVOS: Lograr que los estudiantes participen, se integren de forma activa, armónica y desarrollen un aprendizaje significativo, adquiriendo destrezas socio afectivos, habilidades psico-motrices, creatividad y seguridad en sí mismo.

DESTREZAS	TEMA	INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Desarrollar integralmente en los estudiantes la motricidad, visomotora mediante la aplicación del juego	JUEGOS DE PERSECUCIÓN El gato y el ratón La gallina ciega Policías y ladrones Cambiar de casa	Generación de empatía, liderazgo, compromiso y actitud de solidaridad entre los participantes.	Socializar sobre la importancia de los diferentes juegos tradicionales en la formación integral del estudiante.	Recursos materiales: Espacio físico Correa Prendas de vestir Silbatos Soga Recursos del medio.	Técnica: Observación directa. Instrumentos: Lista de cotejo.

	<p>Las escondidas El lobito La guaraca Cara y cruz El hombre negro Perros y venados Zapatito rojo</p>		<p>Seleccionar a los integrantes de los juegos de persecución</p> <p>Poner reglas y normas de juego</p> <p>Acatar las instrucciones y reglas para realizar el juego</p> <p>Observar el juego, ensayado previamente.</p> <p>Analizar la dimensión del mismo Corregir posibles errores. Conceptualizar el juego. Comparar la importancia de los diferentes juegos de persecución.</p> <p>Formar grupos de trabajo para analizar la importancia del juego. Ejecutar el juego</p>	<p>Recurso humano:</p> <p>Estudiantes Docentes.</p>	<p>Ficha de observación.</p> <p>Rubrica por de indicadores de evaluación.</p>
--	---	--	---	---	---

<p>Desarrollar en los estudiantes las capacidades sensorial, motriz, muscular, coordinación, equilibrio, agilidad y psicomotriz de su cuerpo</p>	<p>JUEGOS CON OBJETOS</p> <p>Canicas Trompos Yoyos Cuerda Zancos Cauchara-huevo Frío-caliente Tillos Rayuela Macatetas La rueda Cintas</p>		<p>Comentar sobre la dinámica</p> <p>Explicar la utilización de los diferentes objetos: bolas, trompos, tillos, tortas, rodela, ruedas, otros</p> <p>¿Pueden cambiarse las reglas del juego?</p> <p>Explicar las limitaciones para su ejecución</p> <p>Escuchar normas y reglas para jugar.</p> <p>Observar el juego</p> <p>Comentar sobre del mismo.</p> <p>Relacionar un juego con otro.</p> <p>Formar grupos de trabajo.</p> <p>Ejecutar los diferentes juegos.</p> <p>Corregir posibles errores.</p> <p>Mencionar juicios de valor.</p>	<p>Recursos materiales:</p> <p>Bolas Balón Trompo Tillos Cuerdas Zancos Ruedas Hulas</p> <p>Recurso humano:</p> <p>Estudiantes Docentes.</p>	<p>Técnica: Observación directa.</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo. Ficha de observación. Rubrica por de indicadores de evaluación</p>
--	---	--	---	--	---

			Definir el juego. Inventar nuevos juegos por medio de la creatividad		
Identificar partes del cuerpo valorar el autoestima, de sí mismo y fomentan la comunicación.	PARTES DEL CUERPO Piedra-papel y tijera Carretilla Estatuas Tres pies Gusanito San bendito El pan quemado Corrida de jinetes Araña humana Países Serpiente come serpiente El florón El espejo	Conocer las funciones de las partes del cuerpo. Comprende las reglas. Cumple las tareas asignadas.	Dinámica “Tópate, tócate”. Dialogar sobre la dinámica. Mencionar las partes que se nombra en la dinámica. Señalar las partes mencionadas en su cuerpo. Escuchar las reglas para la aplicación del juego. Observar el juego con las diferentes partes del cuerpo. Analizar lo observado Formar grupos de trabajo. Aplicar el juego. Corregir errores. Conceptualizar el juego.	Recurso humano: Estudiantes Docentes.	Técnica: Observación directa. Instrumentos: Lista de cotejo. Ficha de observación. Rubrica por de indicadores de evaluación.

			Emitir juicio de valor. Juega aplicando las reglas establecidas.		
Desarrollar destrezas mediante el lenguaje oral tomando en cuenta las conciencias lingüísticas, fonológicas y semántica.	JUEGOS VERBALES Rimas trabalenguas Refranes Adivinanzas Chistes Otros	Escucha los turnos en la comunicación. Modula adecuadamente la voz. Escucha con atención las indicaciones.	Nombrar adivinanzas, trabalenguas, retahílas, chistes. Reflexionar sobre las adivinanzas para el desarrollo de la imaginación Practicar los trabalenguas mediante concursos Las retahílas con pequeñas o extensas Escuchar un juego verbal. Repetir el mismo. Comentar sobre el juego verbal. Comparar cada uno de los diferentes juegos verbales.	Trabalenguas Adivinanzas Amorfinos Versos Acertijos Cuentos Recursos humanos: Estudiantes Docentes.	Técnica: Observación directa. Instrumentos: Lista de cotejo. Ficha de observación. Rubrica por de indicadores de evaluación.

			<p>Crear con sus propias palabras nuevos juegos verbales utilizando gestos.</p> <p>Presentar la creación de juegos verbales.</p> <p>Aplicando variedad de expresiones mediante su cuerpo</p>		
--	--	--	--	--	--

Observaciones: _____

JUEGOS TRADICIONALES EN LA UNIDAD DIDÁCTICA

Juego Tradicional: La cuchara y el huevo

Tipo de juego: Juego con objetos



Objetivo: Propiciar en los estudiantes la búsqueda de estrategias cooperativas para la solución de problemas, desde el trabajo individual y colectivo.

Materiales:

Huevo cocinado o crudo, según como acuerden en el grupo y una cuchara.

Desarrollo

- Se organizan equipos de 2 a 8 estudiantes o los que se considere conveniente.
- Cada estudiante debe tener una cuchara y deben tener por lo menos un huevo por equipo.
- El huevo puede ser cocinado o crudo, de acuerdo a lo que se acuerde en el grupo (para todos los equipos por igual).
- Los estudiantes de cada equipo se ubican. El primero en el inicio de la competencia llevando la cuchara en la boca y un huevo sobre ella, debe mantener las manos hacia atrás durante la competencia, los demás compañeros del equipo se sitúan a diferentes distancias (5 a 10 metros entre ellos según el número de integrantes del equipo) donde esperan a su compañero con la cuchara puesta en la boca para que su compañero que llega con el huevo lo coloque en su cuchara sin emplear las manos.
- Una vez que el estudiante logra poner el huevo en la cuchara de su compañero, este último continúa la competencia hasta encontrarse con el siguiente compañero, quien lleva otro tramo y entrega al siguiente, así sucesivamente hasta llegar a la meta.

- El equipo que llegue primero a la meta sin romper las reglas del juego es el ganador.

Recomendaciones: Los estudiantes con la guía del docente pueden sugerir ciertos cambios, modificaciones, tanto en las normas como en los materiales, antes de iniciar la competencia, para que estas sean aplicadas a todos los equipos por igual.

Se debe escoger un espacio amplio, libre de obstáculos para evitar accidentes.

Es recomendable que antes prever el material con anterioridad y organizar los grupos por medio de otros juegos como los verbales.

Juego tradicional: Cambiarse de casa

Tipo de Juego: Juego de persecución



Objetivo: Fomentar la creatividad, trabajo en equipo y participación activa de los estudiantes, mediante la ejecución de actividades dinámicas y motivadoras.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- Formar equipos de tres estudiantes, uno debe quedar solo para que haga de moderador.
- Dos estudiantes se toman de las manos entre ellos, haciendo de casa y uno queda dentro de la casa- el inquilino
- El moderador comenzará el juego contando una historia como: En un barrio del cantón Cayambe, existían unas **casas** muy bonitas, pero como ya estaban viejas tuvieron que remodelar y por ello todos los **inquilinos** desocuparon las viviendas para ir a buscar otra **casa**. Algunos de los

inquilinos prefirieron regresar a su antiguo vecindario y ya estando allí sucedió un **terremoto** en el que se cayeron todas las **casas** y quedaron desprotegidos los **inquilinos**.

- En el momento que el moderador pronuncia la palabra casa, los estudiantes que hacen el papel de casa abandonan su inquilino y van a buscar otro inquilino (que permanece en su lugar) sin soltarse de las manos, si dice la palabra inquilino, las casas no se mueven, el inquilino sale a buscar otra casa y cuando se pronuncie la palabra terremoto, casa e inquilinos salen en busca de otra casa o inquilino según corresponda.
- Los inquilinos deben tratar de no quedarse sin casa, (el moderador también debe procurar pasar a ocupar una casa) quien se quede sin casa continua haciendo de moderador y si se queda por más de tres veces sin casa la misma persona, entonces se le asigna una penitencia.
- Para las penitencias es preferible que se den misiones fáciles de cumplir, pero graciosas para hacer reír a los compañeros y pasar un momento agradable todos.
- Debe contar la historia muy lentamente dando tiempo a que se pueda cumplir con la orden.

Nota: se pueden hacer las modificaciones que desee según el criterio de los estudiantes; cambiar de nombres al juego, modificar reglas, etc., por ejemplo: el nido y el polluelo, la jaula y el pájaro, la cárcel y el preso, el auto y el conductor... Es conveniente dejar que los estudiantes desarrollen su creatividad y la pongan de manifiesto en los juegos.

Juego tradicional: Piedra, papel o tijera
Tipo de juego: Juego con las partes del cuerpo



Objetivo: Demostrar estrategias comunicativas, que les permitan cooperativamente y de manera segura llegar a acuerdos para alcanzar un propósito determinado.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

- Se divide al grupo en dos equipos, el profesor hace de moderador.
- Se da a conocer las reglas del juego: los estudiantes de cada equipo se ubican en fila de espaldas al otro equipo.
- Se ponen de acuerdo mediante gestos, señales entre los integrantes de cada equipo en las respuestas que van a dar: piedra (puño cerrado), papel (palma de la mano abierta), tijera (dedo medio e índice aparentando unas tijeras) y cuando el moderador pronuncie en voz alta: piedra, papel o tijera, todos dan media vuelta e indican sus manos según lo acordado.
- Entre tijera y papel, gana tijera cortando al papel, entre tijera y piedra, gana piedra rompiendo a la tijera, entre papel y piedra, vence el papel envolviendo a la piedra.
- Todos los integrantes del grupo deben hacer la misma señal, si hay estudiantes que se equivocaron, el equipo pierde. Además si los dos equipos indican la misma señal, los dos pierden.

Recomendaciones:

Se puede realizar en grupos grandes, pequeños e inclusive de dos en dos estudiantes.

La actividad puede ejecutarse tantas veces como se desee hasta que exista un ganador, por ejemplo quien gano tres veces seguidas o el grupo donde hubo menos equivocaciones, etc.

Juego tradicional: Policías y ladrones
Tipo de juego: Juego de competencia



Objetivo: Fomentar la unión, el compañerismo y respeto a las diferencias entre pares, a través del trabajo en equipo.

Materiales: ninguno

Desarrollo:

- Organizar el grupo de manera que de acuerdo a sus capacidades cumplan los papeles de policías y ladrones y otros de ladrones, deberá existir en el grupo entre 6 a 8 policías.
- Los menos ágiles para correr alrededor de unos 10 formarán un cuadrado tomándose de las manos para hacer de cárcel, los restantes compañeros será los ladrones.
- Cuando el profesor de la orden los policías deben iniciar la persecución a los ladrones, en el momento en que los toquen quedan detenidos y serán

conducidos a la cárcel que organizó anteriormente. Los ladrones deben esperar dentro de la cárcel hasta que algún compañero de afuera, al paso logre darle la mano, entonces lo habrá liberado.

- Si los policías logran llevar a la cárcel a todos los ladrones, ellos ganan y si no lo hacen en el tiempo establecido, ganan los ladrones.

Recomendaciones:

- El número de policías puede variar dependiendo del número de estudiantes
- Las reglas pueden modificarse y/o establecerse de acuerdo al criterio de los educandos.

Juego tradicional: La gallina ciega

Tipo de juego: Juego con objetos



Objetivo: Fomentar la creatividad para la búsqueda de estrategias que le permitan resolver diversas situaciones en forma individual.

Materiales: Bufandas, pañuelos, prendas de vestir.

Desarrollo:

De entre todos los participantes se escoge un estudiante que puede ser elegido por sus compañeros para que haga de gallinita ciega, a quien se le venda los ojos.

Los demás compañeros se ubican alrededor de “la gallinita ciega”, formando un círculo y empiezan el juego preguntándole ¿Qué se te ha perdido?, la gallinita responde: una aguja en un dedal, entonces vuelven a preguntar los compañeros:

¿cuantas vueltas quieres?, a lo que responde un determinado número (dos, tres,...), las vueltas que desee que le den. Después de que le dan las vueltas determinadas a la “gallinita ciega”, este jugador deberá acercarse a un compañero para tocar el rostro o cuerpo y tratar de descubrir de quien se trata; si adivina, deja de ser la gallinita ciega y le cede ese papel al jugador descubierto.

Recomendaciones: Este juego puede utilizar diversas alternativas como el permitir que todos los participantes coloquen en un determinado espacio, una prenda de vestir: zapatos, sacos, chompas, bufandas, gorras, cualquier otra prenda. Después de que todos ubicaran en el espacio asignado, seleccionar a la “gallinita ciega”, los demás se sientan en círculo alrededor de él. Iniciar el juego con las vueltas y luego la “gallinita ciega” deberá reconocer sus prendas y vestirse con ellas. Esto hace del juego mucho más agradable porque causa mucha euforia el observar cuando se viste con prendas que no le corresponden.

Juego tradicional: La carretilla

Tipo de juego: Juego con las partes del cuerpo



Objetivo: Fortalecer la sana convivencia entre compañeros, a través del cuidado, respeto y confianza entre ellos, ante situaciones de riesgo, mediante la organización y ejecución de actividades individuales y de equipo.

Materiales: Ninguno

Desarrollo:

Se organiza al grupo en parejas, uno de ellos hace de carretilla y el otro es quien conduce la carretilla.

Quien hace de carretilla debe andar con las manos, en tanto que el otro sujeta de los pies para llevarlo.

Emprenden una carrera las parejas, gana la pareja que llegue primero a la meta, sin soltar en ningún momento a “la carretilla”.

Evaluación

ESCALA VALORATIVA	
Nivel: Educación General Básica Superior	
Año:	
Destreza con criterio de Evaluación: EF.4.1.1. Participar en diferentes categorías de juegos (tradicionales, populares, modificados, masivos, expresivos, con elementos, en el medio natural, entre otros) reconociendo el aporte cultural proveniente de sus orígenes, objetivos y lógicas a la identidad nacional	
Tema: Juego tradicional: La cuchara y el huevo	
Indicador de Evaluación	I.EF.4.1.1. Participa individualmente y con pares en diferentes categorías de juegos, reconociendo lógicas, características, orígenes, demandas y conocimientos corporales que le permitan mejorar cooperativamente y de manera segura las posibilidades de resolución de tácticas y estrategias colectivas. (J.1., S.4.)
Indicadores	Participación individual Participación grupal Cooperación Comunicación Integración Desarrollo motriz Desarrollo de capacidades afectivas
Nombres y apellidos	
	Alcívar Anderson
	Arroyo Marcia
	Bastantes Yadira

Escala de valoración	Puntaje	Símbolo
Excelente: Se desempeña de manera superior a lo esperado	5	E
Muy bueno: Se desempeña de la manera esperada	4	MB
Buena: Se desempeña de manera inferior a la esperada	3	B
Mejorable: Se inicia en el logro del nivel esperado	2	M
Sin realizar: No existe intención de realizar la actividad o tuvo gran dificultad.	1	S/R

Evaluado por: **Firma:** **Fecha:**

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Dentro los juegos tradiciones de persecución, los de mayor utilización, tanto para estudiantes y docentes en las clases de Educación Física de la Unidad Educativa “Nelson Torres”, son el gato y el ratón, la gallina ciega, policías-ladrones y las escondidas. En cuanto a los juegos con objetos, están la cuerda y los zancos; los que corresponden a partes del cuerpo son piedra, papel o tijera, las estatuas, pares o nones y san bendito; y entre los juegos tradicionales verbales están los chistes, seguido de las adivinanzas y trabalenguas; mientras que un gran número de juegos son desconocidos por los docentes, lo que limita al desarrollo físico-motriz y psicológico, cognitivo y emocional de los estudiantes y sobre todo al desconocimiento de su propia identidad cultural.
- En cuanto a la presencia de los cuatro tipos de juegos tradicionales en la unidad didáctica del área de Educación Física, no se evidencia su aplicación por parte de los docentes como estrategias de aprendizaje para el desarrollo integral de los estudiantes.
- En cuanto a la estructura de la unidad didáctica del área de Educación Física existió la colaboración de los docentes, quienes aportaron decididamente para que los juegos tradicionales sean aplicados en la Institución y se beneficien significativamente los estudiantes y la comunidad educativa.

Recomendaciones

- Establecer alianzas y convenios con los Ministerio de Educación, de Patrimonio Cultural y el Ministerio del Deporte para dar a conocer sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo cognitivo, afectivo, social y motriz, de la autoestima, la personalidad y valores en los estudiantes, a la vez que contribuye con la salvaguardia de la Identidad Cultural del cantón Cayambe.

- Realizar concursos interinstitucionales a nivel local, regional y nacional para el desarrollo de juegos verbales, toda vez que estas actividades logran la interacción socio-afectiva, promoviendo la comunicación y expresión, factores de gran importancia en la conservación de la cultura de los pueblos mediante la tradición oral, que es un gran legado identitario del pueblo Cayambi.

BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, K. (2013). *Los juegos tradicionales*. Obtenido de <http://juegostradiccion.blogspot.com>
- Alcoba, A. (2001). *Enciclopedia del deporte*. Madrid: Librerías deportivas Esteban Sáenz, S.L.
- Angel, C., Araya, M., Espinoza, M., Parra, Y., & Villarroel, E. (2009). *Juegos verbales*. Chile.
- Argentina, M. d. (2010). *El portal educativo del Estado argentino*. Obtenido de <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/debates/el-juego-y-la-importancia-de-s.php>
- Bantulá, J., & Mora, J. (2005). *Juegos Multiculturales*. Barcelona: Paidotribo.
- Batalla, A. (2000). *Habilidades Motrices*. Barcelona. INDE
- Becerra, N. (2011). *Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de Educación Básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo, durante el año lectivo 2010-2011*.(Tesis de grado) Universidad Central del Ecuador. Quito.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid: NARCEA, S. A.
- Blázquez, D. (s.f.). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE.
- Bustos, M., Carrión, M., García, J., Guzmán , J., Irigoyen, A., & Larraya, I. (2010). *Juegos Populares. Propuesta práctica para la Educación Física*. Pila Teleña.
- Caicedo, D. (2015). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto años de la Unidad Educativa “República de Venezuela” de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua*. (Tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato. Ambato.

- Castro, A. d. (2008). *Juegos para Educación Física*. Madrid: NARCEA.
- Colombres, A. (s.f.). *Manual del promotor cultural*. Argentina.
- Crespillo, E. (octubre de 2010). *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo S.A.
- Entsakua, C. (2015). *Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en educación infantil*. Cuenca.
- Froh, J., & Bono, G. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*. Obtenido de <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>
- García, A., & Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX.
- García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J., Román, R., Ruiz, F., & Samper, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los niños de los 6 a los 12 años*. España: INDE.
- García, G. (2011). *El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar*. Quito: Pontificial Universidad Católica del Ecuador.
- Garvey, C. (1985). *El juego Infantil*. Madrid: Morata.
- Guartatanga, D., & Claudia Santacruz. (s.f). *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo*. Cuenca.
- Hernández, F. C. (2007). *Metodología de la Investigación*. . México: McGraw-Hill.
- Hernández, J., Segovia, N., & López, M. (2007). *Estudio acerca del deterioro de los juegos populares tradicionales infantiles en las ciudades de Matanzas, Cárdenas y Varadero*. *Revista digital*, 1-12.

- INNOVA. (2003). *El papel del docente en modalidades no convencionales*. Guadalajara: INNOVA.
- Jiménez, M. (2017). *Importancia de los juegos tradicionales y los juegos populares*. Obtenido de <http://equilibrioyrecepciones.blogspot.com/2013/04/importancia-de-los-juegos-tradicionales.html>
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. INDE.
- Lavega, P., Filella, G., Agullo, M., Soldevilla, A., & March, J. (2011). *Conocer las emociones a través de juegos...* España: EOS.
- López, P. (2002). *Mitos y falsas creencias en la práctica deportiva*. España: INDE.
- M. Bustos, Carrión, M., García, M., Guzmán, F., Irigoyen, A., Larraya, E., . . . Zoroza, A. (2010). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la Educación Física*. Pila Teleña.
- Marón, M., Garzón, M., Comas, O., Pubill, G., Garaigordobil, M., Soler, P., . . . Cardona, C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. España: GRÓ, de IRIF, SL.
- Ministerio de Educacion de Bolivia (s.f.). *Programa de Formacion Complementaria para Mestros y Maestras en ejercicio*. Bolivia. PROTUCOM.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (1989). *Documento base del diseño curricular*. Madrid: Gráficas Iberoamericanas.
- Ministerio de Educación y Ciencia (2006). *Juego y Deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*. España.
- Ministerio de Educacion (2010). *Actualización y Fortalecimiento curricular de Educación Física*. Quito: M.E.
- Ministerio de Educacion (2010). *Actualización y Fortalecimiento curricular de la educación básica*. Documento, Quito.

- Ministerio de Educación de Argentina (30 de 01 de 2010). *El portal educativo del Estado argentino*. Obtenido de <http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/debates/el-juego-y-la-importancia-de-s.php>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo de Educación Física Educación General Básica*. Quito: M.E.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo de EGB y BGU. Educación Física*. Quito: MINEDÚ.
- Ministerio de Educación (2016). *Educación Física Educación General Básica Superior*. Quito: M.E.
- Ministerio de Educación (2016). *Instructivo para planificaciones curriculares para el sistema nacional de Educación*. Quito: M.E.
- Monereo, C. (1999). La práctica psicológica en educación formal. En *La práctica psicológica en educación formal* (págs. 45-71). Barcelona: UOC.
- Monjas, R., Ponce, A., & Gea, J. (2015). *La transmisión de valores a través del deporte. Deporte escolar y deporte federado: relaciones, puentes*. España: UAEM.
- Moreno, B. (1987). *Introducción a la metodología de la investigación educativa*. Ed. Progreso.
- Morillo, M., & Santo, M. (2011). *Estudio de la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas de los niños de primer año de Educación Básica del jardín de infantes "San Antonio y Azaya"*. Ibarra.
- Nieva, M. (2015). *Juegos tradicionales de la Región Pácifica*. Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. España: PAIDOTRIBO.
- Peralta, S., & Zamora, P. (2012). *Fortalecimiento de la Identidad Cultural de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Milagro.

- Peralta, S., & Zamora, P. (2012). *Incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro.
- Perczyk, J. (2003). El deporte ¿es un contenido a enseñar por la escuela? *efdeportes.com*, 2.
- Pérez, C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad*. Ambato.
- Pérez, G. (2004). *Modelos de investigación cualitativa*. Madrid-España: NARCEA, S.A.
- Pérez, J. (2008). *Definición de Educación*. Obtenido de <https://definicion.de/educacion/>
- Posso, M. (2013). *Proyectos, tesis y marco lógico*. Quito.
- Rebollo, J. (2002). *Juegos Populares: Una propuesta para la escuela*. España: ISSN.
- Restrepo, O. (2008). *La Educación física en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes*. Colombia.
- Rodríguez, I. M. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria*. Universidad de la Rioja.
- Ruiz Monteros, P. J. (2009). *Los Contenidos de la Educación Física en el Sistema Educativo*. *Revista digital efdeportes* (Nº 129), pág. 1. Buenos Aires.
- Stoy, P. (1996). *El juego espontáneo Vehículo de comunicación y aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Tigueros, C., & Rivera, E. (2004). *El desarrollo de habilidades motrices a través del juego*. Colombia.

- Torres, S. (2013). *Los Juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro educativo Reformas Integral CERIT.* (Tesis de grado) Universidad Técnica de Ambato. Ambato.
- Trujillo, C., Lomas, R., Moncada, J.A., Aranguren, J., y Erazo. M. (2016). *Plan de Desarrollo Turístico con Enfoque de Sustentabilidad de la parroquia La Paz, cantón Montúfar, provincia del Carchi. La Paz. GAD*
- Ureña, G. P. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Mons. Óscar Romero" (Tesis de grado).* Universidad Nacional de Loja.
- Valencia, N. (2016). *Relación entre estrategias de enseñanza y rendimiento académico en la asignatura de matemática I de ingeniería en sistemas de una institución de educación superior. Cuenca.*
- Valiño, G. (2007). *Juego y desarrollo cognitivo.* Obtenido de <https://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>



ANEXOS



ANEXO A. ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN

Objetivo: La presente encuesta tiene por finalidad realizar una investigación acerca de la utilización de los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física en la educación básica superior de la Unidad Educativa “Nelson Torres” del circuito 2 de Cayambe. La información que usted proporcione será de gran utilidad y será el sustento para el desarrollo de mi tesis de grado.

Instrucción: Lea cuidadosamente las siguientes preguntas y marque con una X la alternativa que considere que sea la correcta.

Pregunta N° 1. ¿Con que frecuencia emplea los juegos tradicionales en las clases de Educación Física?

- Siempre ()
A veces ()
Nunca ()

Pregunta N° 2. ¿De los siguientes juegos tradicionales de persecución cuáles usted aplica en la asignatura de Educación Física?

- El gato y el ratón ()
La serpiente que crece ()
Perros y venados ()
Comprador en la granja ()
La guaraca ()
Cara y cruz ()
Quitar sin que te quiten ()
El hombre negro ()
La gallina ciega ()

- Policías y ladrones ()
- El lobito ()
- Ponerle el gorro ()
- Cambiarse de casa ()
- Las frutas ()
- A las escondidas ()
- Zapatito rojo ()

Pregunta N° 3. ¿De los siguientes juegos tradicionales con objetos cuáles usted aplica en la asignatura de Educación Física?

- Las canicas ()
- Los trompos ()
- Los yoyos ()
- Los tillos ()
- Las tortas ()
- Los encostalados ()
- La cuerda ()
- La rueda ()
- Los zancos ()
- Las macatetas ()
- La rayuela ()
- La cuchara y el huevo ()
- Frio y caliente ()
- Las cintas ()

Pregunta N° 4. ¿De los siguientes juegos tradicionales con las partes del cuerpo cuáles usted aplica en la asignatura de Educación Física?

- Piedra, papel y tijera ()
- Pares o nones ()
- El pan quemado ()

- Corrida de jinetes ()
- La carretilla ()
- La araña humana ()
- Las estatuas ()
- Los países ()
- Los tres pies ()
- El gusanito ()
- Serpiente come a serpiente ()
- Espejo mágico ()
- San Benedito ()
- El florón ()

Pregunta N° 5. ¿De los siguientes juegos tradicionales verbales cuáles usted aplica en la asignatura de Educación Física?

- Rimas ()
- Trabalenguas ()
- Refranes ()
- Adivinanzas ()
- Chistes ()
- Otros () Cuales:.....

Pregunta N° 6. ¿Cuáles de los siguientes aspectos consideran que se fortalecen con uso de los juegos tradicionales?

- Memoria ()
- Concentración ()
- Agilidad mental ()
- Creatividad ()
- Lenguaje ()
- Intelectual ()
- Moral ()

- Personalidad ()
- Percepción ()
- Salud ()
- Carácter ()
- Socialización ()
- Cultivo de valores ()

Pregunta N° 7. ¿Con que frecuencia emplea los juegos tradicionales en las clases de Educación Física para el desarrollo de valores?

- Siempre ()
- A veces ()
- Nunca ()

Pregunta N° 8. ¿Qué características físicas motrices desarrollan los niños al aplicar al aplicar los juegos tradicionales?

- Maduración biológica ()
- Desarrollo físico ()
- Crecimiento ()
- Orientación ()
- Coordinación ()
- Independencia ()
- Seguridad ()

Pregunta N° 9. ¿Qué porcentajes de juegos tradicionales contempla en la unidad didáctica a la asignatura de educación física?

- 20% ()
- 50% ()
- 80% ()

Pregunta N° 10. ¿Por cuáles de las siguientes razones considera que es importante la aplicación de los juegos tradicionales en la unidad didáctica?

- Auto emoción ()
- Identidad ()
- Desarrollo sensorial y mental ()
- Hábitos de cooperación ()
- Comunicación ()
- Estimula fantasías diarias ()
- Razonamiento lógico ()
- Autoestima ()
- Liderazgo ()
- Amistad ()
- Compañerismo ()
- Entusiasmo ()
- Expresión de sentimientos ()
- Creatividad ()
- Imaginación ()
- Disciplina ()

Pregunta N° 11. ¿De las siguientes estrategias metodológicas cuáles emplea en el diseño de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física?

- Métodos frontales ()
- Descubrimiento guiado ()
- Resolución de problemas ()
- Asignación de tareas ()

Pregunta N° 12. ¿Le gustaría contar con guía didáctica sobre juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física para el desarrollo integral de los estudiantes?

Sí ()

No ()

¿Por qué?

Pregunta 13.- ¿Considera usted que las habilidades y destrezas mejoraran con la práctica de juegos tradicionales?

Siempre ())

A veces ())

Nunca ())

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Cayambe, a 17 de Mayo del 2017

Msc. Guillermo Guaña
RECTOR LA UNIDAD EDUCATIVA "NELSON TORRES"
Presente.-

Con especial beneplácito, tengo el honor de dirigirme a usted para hacerle llegar un cordial saludo y a la vez desearle éxitos en sus delicadas funciones.

Dentro de la formación de Posgrado de la Maestría en Gestión de la Calidad en Educación de la Universidad Técnica del Norte, se considera muy importante la realización de actividades de investigación como requisito de grado.

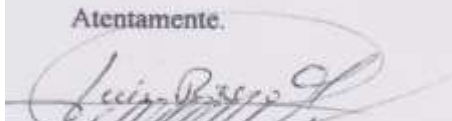
Razón por la cual solicito comedidamente autorice a quien corresponda, el desarrollo del estudio sobre la aplicación de una unidad didáctica basado en juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en la institución que Usted acertadamente dirige.

La presente investigación se desarrollara con los estudiantes de los novenos grados "A" y "B" y los docentes del área de Educación Física.

Es importante señalar que esta actividad no conlleva ningún gasto para la institución y se tomaran los resguardos necesarios para no interferir con el normal funcionamiento de las actividades propias de la institución.

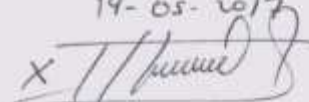
Seguro de contar con su valiosa aprobación, le hago llegar de antemano mi agradecimiento.

Atentamente.


Lic. Luis Rosero

NOTA: Adjunto modelo de aceptación de la petición.



Autorizado
19-05-2017
X 



UNIDAD EDUCATIVA "NELSON ISAURO TORRES"

CAYAMBE ECUADOR

2016-2017

Cayambe 17 de Mayo del 2017
Oficio Nro. 061/R-UENEIT

Magister
Jorge Caraguay
DIRECTOR(a) POSGRADO UTN
Presente.-

Me permito informar a usted que el (la) señor(a): Luis Enrique Rosero Aceldo, con número de cedula 1001888906, estudiantes del Programa de Maestría en: Gestión en la Calidad en Educación, ha sido aceptado (a) en esta institución para realizar su trabajo de grado. La Institución brindará las facilidades e información necesaria, así como garantiza la implementación de los resultados.

Agradezco su atención.

Atentamente:

MSc: Guillermo Guaña
RECTOR



GG/nva.
Ori. Dest.
Cc:archivo

