



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ANÁLISIS DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “LOS RÍOS” EN LA PARROQUIA TUFÍÑO, CANTÓN TULCÁN, PROVINCIA DEL CARCHI.”

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física.

AUTORA:

Játiva Montenegro Mayra Andrea

DIRECTOR:

Msc. Jesús León

Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Por la presente hago constar que he leído el trabajo de grado titulado “ANÁLISIS DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “LOS RÍOS” EN LA PARROQUIA TUFÍÑO, CANTÓN TULCÁN, PROVINCIA DEL CARCHI”. Presentado por la estudiante Mayra Andrea Játiva Montenegro, para obtener el título de Licenciada de Cultura Física y acepto asesorarla en calidad de director, durante la etapa del desarrollo hasta su presentación y evaluación.

Es todo cuanto puedo certificar por ser justo y legal.

Ibarra, 2012

Msc. Jesús León

CI. 100092420-7

DEDICATORIA

El actual trabajo va dedicado a mis padres Nelly y Adelmo, quienes han contribuido en mí, toda una vida de igual manera a mis hermanos Oscar, Fernando, Rodrigo, Diego; hermanas Verónica, Tatiana, Yessenia; cuñado Willan y cuñadas Fabiola, Gabriela y Mónica quienes han sido la fortaleza más importante para cumplir este objetivo, quienes son la razón de mi existencia ofreciéndome siempre su apoyo incondicional para que yo pueda soñar y hacer mis sueños realidad enseñándome que el esfuerzo y la perseverancia conducen al éxito.

Mayra Andrea Játiva Montenegro

AGRADECIMIENTO

A Dios y más seres supremos por darme el camino correcto y el conocimiento suficiente para culminar con éxito este trabajo.

Agradezco a la universidad Técnica del Norte por haberme dado la oportunidad de formarme y conseguir una profesión para el bien de mi futuro.

Gracias a mis maestros que conforman el INSTITUTO DE EDUCACIÓN FÍSICA en especial al Msc. Jesús León Tutor del presente documento, Msc Alfonso Chamorro y al Dr. Elmer Meneses por a verme guiado y respaldado en mis momentos más difíciles quienes me ayudaron y aportaron con su experiencia y conocimiento profesional en la realización de esta tesis.

A mis amigos quienes me han sabido apoyar a través de sus consejos ejemplo de honestidad, por sus constantes desafíos y metas personales cumplidas. En especial a la Sra. Carmen Lima, Srta. Dolménica Arcos, Srta. Elvia Merino y Sr. Rodrigo Taramuel.

INDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE GENERAL	v
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	xi
CAPITULO I.....	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 ANTECEDENTES.....	14
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.5 OBJETIVOS	18
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	18
1.7 FACTIBILIDAD	21
CAPÍTULO II.....	22
2. MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	22
2.1.8.2.4.2. Clasificación de juguetes según su didáctica.....	34
2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.....	49
2.3. GLOSARIOS DE TERMINOS.....	50
2.4. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	51
2.5. MATRIZ CATEGORIAL	52
CAPÍTULO III.....	54
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	54
3.2 METODOS	55
3.3 TECNICAS E INSTRUMENTOS.....	57
3.4 POBLACION DE LA INVESTIGACION	57

CAPITULO IV	59
4ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	59
CAPITULO V	80
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	80
5.3CONTESTACIÓN DE LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION.....	82
CAPITULO VI	84
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	84
6.1 TÍTULO.....	84
6.2JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	84
IMPORTANCIA DEL USO DEL MATERIAL RECICLADO	91
6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	95
Nombre del recurso a elaborarse ulas.....	90
Nombre del recurso a elaborarse sonajeros.....	91
Nombre del recurso a elaborarse trompo	93
Nombre del recurso a elaborarse cometa.....	94
Nombre del recurso a elaborarse triquis- tracas.....	95
Nombre del recurso a elaborarse el arco y la flecha	97
Nombre del recurso a elaborarse la rueda y el palo	98
Nombre del recurso a elaborarse el valero.....	99
Nombre del recurso a elaborarse zumbambico	101
Nombre del recurso a elaborarse la resortera	102
Nombre del recurso a elaborarse las hondas	103
Nombre del recurso a elaborarse la sogas.....	105
Nombre del recurso a elaborarse los platillos.....	106
Nombre del recurso a elaborarse los zancos	108
Nombre del recurso a elaborarse el palo encebado	109
Nombre del recurso a elaborarse colchonetas	110
Nombre del recurso a elaborarse el trampolín.....	112
Nombre del recurso a elaborarse juegos de los tillos	113
Nombre del recurso a elaborarse las mascararas	115
Nombre del recurso a elaborarse el yoyo	117

Nombre del recurso a elaborarse el caballo de palo	119
Nombre del recurso a elaborarse pelotas de ule	121
6.7 IMPACTO.	127
6.8. DIFUSIÓN	127
ANEXOS.....	132
Anexo A: Árbol de Problemas.....	132
Anexo B: Matriz de Coherencia	133
Anexo D: Ficha de Observación	136
Anexo E: Encuesta	1362
Anexo F: Fotografías	136
INDICE DE CUADROS	
Cuadro 1 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	53
Cuadro 2 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	54
Cuadro 3 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	55
Cuadro 4 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	56
Cuadro 5 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	57
Cuadro 6 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	58
Cuadro 7 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	59
Cuadro 8 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	60
Cuadro 9 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	61
Cuadro 10 Frecuencia y porcentaje de ficha de observación	62
Cuadro 11 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	63
Cuadro 12 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	64
Cuadro 13 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	65
Cuadro 14 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	66
Cuadro 15 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	67
Cuadro 16 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	68
Cuadro 17 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	69
Cuadro 18 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	70
Cuadro 19 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	71
Cuadro 20 Frecuencia y porcentaje de la encuesta	72

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Realiza y practica juegos tradicionales	53
Gráfico 2 Actividad lúdica mediante el juego	54
Gráfico 3 juega con recursos entregado por los maestros	55
Gráfico 4 El profesor enseña mediante la actividad lúdica	56
Gráfico 5 Recursos que la escuela posee	57
Gráfico 6 Participa y se relaciona en el grupo	58
Gráfico 7 Practica los juegos tradicionales	59
Gráfico 8 Utiliza material del medio para jugar	60
Gráfico 9 Crea recursos didácticos para jugar.....	61
Gráfico 10 El niño juega con materiales	62
Gráfico 11 Utiliza recursos didácticos.....	63
Gráfico 12 Realiza juegos tradicionales.....	64
Gráfico 13 Que juego utilizan con mayor frecuencia	65
Gráfico 14 Que juegos tradicionales realizan	66
Gráfico 15 Que le permite la actividad lúdica	67
Gráfico 16 Practica la actividad lúdica	68
Gráfico 17 Dispone de recursos didácticos	69
Gráfico 18 El desarrollo de los juegos tradicionales	70
Gráfico 19 constan las actividades lúdicas	71
Gráfico 20 Debe existir más recursos didácticos	72

RESUMEN

Jugar es muy importante para los niños de todo el mundo. No importa lo diferentes que sean. Para jugar pueden construirse juguetes, pero también se puede jugar sin necesidad de nada más que nuestra imaginación. En todas las culturas se han inventado maravillosos juegos a los que todos podemos jugar. En este interactivo se verán cuatro ejemplos de juegos tradicionales de diferentes partes del mundo. Al entrar en cada uno de ellos, se encontrará una explicación con el número de jugadores, el material necesario y las instrucciones para poder llevar a cabo el juego. La presente investigación se refiere “Análisis de los recursos didácticos en la enseñanza de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” en la parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.” Para ayudar al niño al desarrollo lúdico a través de los juegos y de actividades, exploraciones y manipulación constante de los recursos didácticos. El marco teórico habla acerca del atavismo como modelo educativo en el desarrollo de los juegos tradicionales con su respectivo recurso didáctico. La población con la que se trabajó son 155 niños y niñas de cuarto, quinto, sexto y séptimo de educación básica de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” como una forma de dar solución al problema se ha desarrollado una propuesta alternativa de la cual como base de la propuesta es que se puede realizar recursos didácticos con material reciclado y del medio para el desarrollo de los juegos tradicionales. La metodología utilizada está enmarcada el método cualitativo de investigación y se ha utilizado básicamente los métodos inductivos, deductivos, analíticos sintéticos, histórico lógico, estadístico y método científico la aplicación encuesta y ficha de observación determinó que para el desarrollo de los juegos tradicionales en los niños y niñas hace falta recursos didácticos. Lo que me motivo a realizar una propuesta la cual es fácil de cumplir la construcción de estos materiales con material reciclado y del medio para ayudar tanto como niños y niñas del establecimiento como a docentes.

ABSTRACT

Play is important for children worldwide. No matter how different they are. To play toys can be built, but you can also play without anything more than our imagination. In all cultures have invented wonderful games that everyone can play. In this interactive will see four examples of traditional games from around the world. Upon entering each of them, an explanation with the number of players, the necessary materials and instructions to carry out the game This investigation concerns "Analysis of teaching resources in the teaching of traditional games children of the Fiscal Primary School "Rivers" in the parish Tufiño Region Tulcán, Carchi province. "To help the child development through fun games and activities, explorations and constant manipulation of teaching resources . The theoretical framework talks about atavism as a model in developing educational games with their respective traditional teaching resource. The people with whom we worked are 155 children in fourth, fifth, sixth and seventh basic education Fiscal Primary School "Rivers" as a way of resolving the problem has developed an alternative proposal which as basis of the proposal is that you can make from recycled materials teaching resources and environment for the development of traditional games. The methodology is framed qualitative research method was used and the methods basically inductive, deductive, analytical, synthetic, logical historical, statistical and scientific method application and observation sheet survey found that for the development of traditional games for children and girls need teaching resources. What motivated me to make a proposal which is easy to enforce these building materials and recycled materials as well as a means to help children and teachers establishment..

INTRODUCCIÓN

El propósito fundamental de este proyecto fue determinar la incidencia de los recursos didácticos en la enseñanza de los juegos tradicionales en niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”; parroquia Tufiño, cantón Tulcán.

En la realización de esta tesis se utilizaron varios métodos e instrumentos de recopilación de datos entre los métodos están los empíricos, teóricos y matemáticos, entre las técnicas e instrumentos están las encuestas dirigidas a los docentes del establecimiento fiscal mixta “Los Ríos” y la ficha de observación a los niños y niñas del mismo establecimiento.

En los resultados que se obtuvieron en esta investigación que hacen falta más recursos didácticos para la enseñanza de los juegos tradicionales, estos juegos no se practican con frecuencia por que no existe la motivación suficiente por parte de los niños a cerca de la práctica de estos juegos.

De acuerdo con los resultados obtenidos se diseñó una propuesta alternativa que fue la construcción de recursos didácticos con material reciclado y del medio. Lo cual el objetivo principal es de contribuir mediante la creación de recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los juegos tradicionales optimizando el desarrollo de estos juegos a demás con esta propuesta buscamos a portar a los docentes con un documento confiable en donde ellos puedan obtener la información adecuada y necesaria para la construcción de recursos didácticos y del medio para la enseñanza de estos juegos. Este

proyecto contó con la descripción necesaria para la enseñanza de los juegos tradicionales.

El capítulo I, se inicia con el planteamiento del problema, considerando los antecedentes históricos propios del objeto de estudio. Se formula el problema de investigación, se plantea y delimita el problema tanto como temporal y espacial, tomando como unidad de observación los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” de la parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi. Luego se plantea los objetivos, la justificación e importancia de la investigación.

El capítulo II, Marco teórico se expone la fundamentación teórica de los recursos didácticos así como los juegos tradicionales, tomando en cuenta los temas más importantes descritas por expertos en el tema, incluyendo definiciones estructuradas por grades expositores.

El capítulo III, En la metodología científica se describe el aspecto metodológico de toda la investigación, utilizadas en el desarrollo del trabajo, con la ayuda de un diseño de investigación no experimental, por lo cual enfocados a la observación directa en su ambiente natural y en su realidad. A continuación se presenta la población objeto de la investigación que se cumple mediante los instrumentos de investigación, los métodos de la recolección de información.

El capítulo IV, es la recopilación de la información de datos obtenidos por observación directa y encuesta para posterior mente analizar a través de una cuantificación; los resultados son interpretados y representados mediante gráficos de barras y pasteles, que permitirán su análisis y diagnósticos del respectivo. Por lo cual se plantea la construcción de recursos didácticos con material reciclado y del medio para el desarrollo

de los juegos tradicionales para los docentes y niños de la escuela fiscal mixta los “Los Ríos” de la parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.

El capítulo V se estableció las conclusiones y recomendaciones producto de los resultados obtenidos con la aplicación del instrumento anteriormente mencionado a partir del cual se realizará la propuesta alternativa a fin de desarrollar los juegos tradicionales.

El capítulo VI, Se refiere a la propuesta alternativa, el objeto de este trabajo culmina con la realización de un Manual de elaboración de recursos didácticos para la enseñanza de los juegos tradicionales con material reciclado y del medio, esto para dar solución al problema encontrado en la institución. Este manual consta de las siguientes partes. Título de la propuesta, justificación, Objetivo general, Objetivos específicos, Importancia, Ubicación Sectorial y física, Factibilidad, Descripción de la propuesta, Impacto y Difusión.

CAPITULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES

La educación Ecuatoriana en especial en las zonas rurales, pasa por una baja calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, hoy en la actualidad en la mediciones académicas da como resultado bajos índices en el aprendizaje como también la falta de recursos didáctico para la ayuda de la formación de los niños en especial en el ámbito creacional y cognitivo en la signatura de Cultura Física los mismo que inciden en el desarrollo del pensamiento.

En el contexto de la educación se observa que casi todas las instituciones de educación básica en especial las que están ubicadas en el sector rural carecen del recursos didáctico, puesto que todo juego se expresa a través del movimiento del cuerpo con la ayuda de un recurso didáctico, los mismos que son muy satisfactorios y entretenedores para los niños no olvidemos que "El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, puestos que maestros, psicólogos y hasta la misma sociedad afirma que los niños aprenden jugando, donde él se refleja tal y como es en su diario vivir.

El Ecuador es un país poseedor de una gran diversidad de culturas, y cada una de ellas conserva y práctica sus tradiciones y creencias de la manera más propia, única y diferente la que marca la diferencia en un país pluricultural como es el Ecuador. Es por eso que se ha enfatizado por

realizar la investigación de los juegos tradicionales y sus respectivos recursos didácticos que ayudarán en la formación física moral y social de los niños de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” de la Provincia del Carchi, Cantón Tulcán, Parroquia Tufiño.

Los juegos tradicionales se los practica desde hace muchos años atrás aun que en aquellos tiempos se los realizaba con mayor frecuencia ya que de esta manera era como se distraían en su tiempo libre. La ciudad donde se realizó la invención de los juegos e implementos para realizar los mismos es Lydia a acepción del juego del ajedrez que fue copias de otros pueblos.

Para los educadores Ecuatorianos de cultura física en la actualidad se ha convertido en el desarrollo de sus clases con los deportes profesionales como el Fútbol, básquetbol, Atletismo, etc. La enseñanza y la práctica de los juegos tradicionales ha ido desapareciendo para como un tema de clase, ya que se puede observar que existe un desinterés y desconocimiento de la importancia de los mismos por parte de los niños. No se puede exigir a los maestros individualmente la instrucción de los juegos tradicionales en las instituciones educativas, es de gran importancia que se involucren actores como las autoridades de gobierno, autoridades de las instituciones educativas, padres de familia para ver la forma de que se imparta la enseñanza de los juegos tradicionales a nuestros niños. El modo como se imparta la enseñanza de los juegos tradicionales será de los profesores de educación física pues de ellos dependerá despertar el interés de los niños con la ayuda de los recursos didácticos para que no solo practique los juegos por la exigencia y porque dependa de una nota para pasar de año, por lo contrario la práctica de los juegos se dé en casa entre familiares, amigos de manera repetitiva y constante.

Los niños actualmente han sustituido la práctica de juegos tradicionales por realizar otras actividades como mirar la televisión, jugar video juegos, pasar mucho tiempo en el internet etc., convirtiéndose esto en una gran problemática para la salud física, mental, moral y psicológica de los mismos, lo que generará a futuro enfermedades cardiovasculares y obesidad por llevar una vida sedentaria.

El Cantón Tulcán pese a ser en general una población con costumbres remotas que se las practica desde ya hace muchos años, sus niños han perdido el interés en seguir con las costumbres de sus abuelos y padres.

En la escuela fiscal mixta “Los Ríos” de la Provincia del Carchi, Cantón Tulcán, parroquia Tufiño se ha podido identificar principalmente el desconocimiento de los juegos tradicionales y sus recursos didácticos, de esta manera impidiendo la contribución al desarrollo físico, mental y moral de los niños y niñas estudiantes.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se evidenció en las escuelas del Cantón Tulcán en especial las que se ubican en la zona rural el profesor de Cultura Física poseen escaso recursos didácticos, el mismo que le ayudaría al desarrollo de su clase volviéndole recreativa y novedosa para los niños y niñas; por lo tanto he observado que la falta de los recursos didáctico impiden el desarrollo de los juegos tradicionales de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” en el Cantón Tulcán, Parroquia Tufiño en el año lectivo 2011-2012, se ha logrado determinar las posibles causas de este problema siendo estas las siguientes:

- La ausencia de recursos didácticos dificultan el desarrollo de la actividad lúdica en los niños y niñas en los distintos juegos tradicionales en la escuela.

- La falta de conocimiento e interés por parte de las autoridades, docentes y estudiantes con respecto a los juegos tradicionales no permite su desarrollo.
- El poco interés a la asignatura de Cultura Física ocasionando bajo rendimiento físico y creativo en los estudiantes ya que mediante esta se aplica diversos juegos.
- El poco recurso didáctico dificulta la clase de cultura física para la utilización de los juegos tradicionales ocasiona discontinuidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación física moral y cultural.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la incidencia del uso de los recursos didácticos, en la enseñanza de los juegos tradicionales en niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” parroquia Tufiño, cantón Tulcán, Provincia del Carchi en el año lectivo 2011- 2012?

1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1. Unidades de Observación

Los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”

1.4.2. Delimitación Espacial

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en:

- La escuela fiscal mixta “Los Ríos”
- En la parroquia Tufiño
- Cantón Tulcán
- Provincia del Carchi

1.4.3. Delimitación Temporal

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en el año 2011-2012.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de los recursos didácticos en la enseñanza de los juegos tradicionales en niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”; parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi del año lectivo 2011-2012.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de recursos didácticos que se utilizan en la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.
- Establecer la clasificación de los juegos tradicionales según su metodología de la enseñanza. En los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.
- Elaborar una propuesta metodológica alternativa para la construcción de recursos didácticos para la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela Fiscal mixta “Los Ríos” parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.

1.6. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tuvo la finalidad de contribuir al mejoramiento del desenvolvimiento de las clases de Cultura Física mediante los juegos tradicionales con su respectivos recursos didácticos, para que los niños y niñas puedan tener muchas ideas de jugar en su tiempo libre y recreativo que tienen después de realizar sus jornadas diarias fuera y dentro de la institución, además saber utilizar los recursos

del medio que estimule la creatividad. En la utilización nuevos recursos didácticos contruidos de material reciclado y del medio, luego de analizar los resultados obtenidos y crear una propuesta que ayude a los niños; docentes a aplicar la metodología adecuada en la enseñanza de las clases y garantizar a los niños una manera divertida y entretenida el desarrollo de una clase de Cultura Física, así consiguiendo cambios notables en un nuevo estilo de educación es la utilización de los recursos didácticos del medio y reciclados, los mismos que ayudarán al maestro como al alumno a tener una interrelación aceptable, agradable y despertar su creatividad sobre todo provocar curiosidad de los alumnos sobre el tema de clase.

Con la información que proporcionó la investigación fueron beneficiados los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” con la cual se ambiciona que estos niños aprendan de una manera más didáctica, con mayor rapidez y que puedan obtener un aprendizaje recreativo, significativo que desarrolle su interés por la práctica de los juegos tradicionales que conlleva a mejorar la formación integral y a conocer nuestra identidad cultural de la Provincia del Carchi, Cantón Tulcán parroquia Tufiño.

Los juegos tradicionales es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Permite la recuperación de las energías perdidas y la predisposición para un mejor desempeño para el aprendizaje con un buen uso de los recursos didácticos.

El manejo de los recursos didácticos ayuda a inter relacionarse con los compañeros y a realizar trabajos en equipo y a su vez permite la inter relación de los valores.

Esta investigación pretendió reintegrar los juegos tradicionales con sus respectivos recursos didácticos y su valor educativo que ayuda a la identidad cultural, su formación integral en la institución ya antes mencionada. Por aquello pretendo dar solución a esta problemática.

Tratamos de concientizar a los niños y niñas a la práctica de los juegos tradicionales con la uso de recursos didácticos elaborados del material del medio y reciclados y a la vez concientizar el cuidado del medio ambiente para que de esta manera ellos puedan distribuir de una mejor manera su tiempo libre y en especial despertar el interés a la práctica de nuestros juegos para que no se constituyan en meros observadores sino más bien en entes activos.

Con la colaboración de profesores y propios estudiantes buscaremos el camino idóneo para que esta problemática sea más fácil de buscar y llegar a una solución, haciendo de los juegos tradicionales sea la preferencia para la recreación de los niños y niñas que les ayudará al mejoramiento y el desenvolvimiento personal dentro y fuera de la escuela.

La práctica de estos juegos permitirá la mejor interrelación y mayor participación en su tiempo de ocio lo que conllevará a los niños y niñas a mejorar su desenvolvimiento en las actividades estudiantiles y extras curriculares.

No nos olvidemos de que la práctica de las actividades lúdicas permite la socialización de todos los entes sociales y lo que es más positivo la

participación desinteresada, motivadora de todos los miembros de la comunidad.

1.7. FACTIBILIDAD

El presente trabajo de investigación fue factible realizarlo por lo que se contó con la colaboración y predisposición de las autoridades, docentes, niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, quienes con su colaboración hicieron posible que el trabajo de investigación se llegue a concluir con éxito.

El trabajo de investigación se orientó a mejorar el estilo y calidad de las clases de Cultura Física mediante la construcción de recursos didácticos con material del medio y reciclables mediante los juegos tradicionales que ayudarán a crear nuevas formas de diversión a los niños y niñas en las clases y su tiempo libre en la escuela como en su casa, barrio o comunidad. También mejorando su estado de ánimo, elevando su autoestima, ayudando a la formación del individuo adoptando valores, favoreciendo la interrelación e integración en la sociedad.

Se contó con los recursos tecnológicos, materiales, amplia bibliografía, materiales e infraestructura de la institución y con lo referente al financiamiento de gastos que demandó la realización de la presente investigación fueron asumidos por la autora de la tesis.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1 Fundamentación Filosófica.

Teoría humanista

La presente investigación se fundamentó en la teoría humanista que concibe una educación democrática, centrada en el niño preocupado tanto por el desarrollo intelectual como por toda su personalidad. Su objetivo es conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permitirá vivir en armonía con los demás.

Rogers Claus (2007) en su obra El secreto de crecer saludable manifiesta que:

“El objetivo de la teoría humanista es conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, las personas aprenden a vivir a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje”. (pág. 52)

El proceso de construcción del conocimiento que orienta al desarrollo del conocimiento, de un pensamiento lógico, crítico-creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en la formación de la enseñanza- aprendizaje mediante el uso de recursos

didácticos de los juegos tradicionales que propone realizar actividades dinámicas donde el niño alcanzará los logros del desempeño participativo donde será capaz de expresar y representar su mundo personal y el de su entorno, mediante una combinación de metodologías aplicadas con materiales que le permite observar, valorar, comparar, ordenar, para producir diferentes maneras de deliberar hacia la interrelación de diferentes pensamientos de los seres humanos proyectando hacia el efecto integradora en la formación cognitiva para un buen vivir en la sumersión del mundo que lo rodea.

En general esta teoría es ayudar al niño a usar sus energías internas que posee cada individuo logra su auto realización de ser un humano libre y creativo que encierra en sí mismo el significado de un ser donde la experiencia, imaginación, sentimientos lo hacen diferentes a los de más, expresándose mediante el juego tal y como es su personalidad.

2.1.2. Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva.

Jean Paige citado por Villarroel 2004 "La psicología es el estudio científico de la conducta y la experiencia, de cómo los seres humanos y los animales, sienten, piensan, aprenden y conocen para adaptarse al medio que les rodea. La psicología moderna se ha dedicado a recoger hechos sobre la conducta y la experiencia y organizarla"

Es importante conocer e identificar las diferentes etapas del desarrollo infantil, es así que se debe observar al niño como un agente activo de su propio aprendizaje la influencia del medio, la familia, y maestros son el eje central para el desenvolvimiento de su inteligencia y socio afectividad que se presenta en la etapa evolutiva en que se encuentra. Por lo cual el maestro debe ser un profesional creativo quien debería enseñar mediante

el uso de recursos didácticos para cumplir con el propósito educativo es formar y saber que el niño aprende jugando, haciendo su aprendizaje significativo, para conseguir su desarrollo integral formando un ser creativo, activo y con valores que pueda relacionarse con su entorno social.

Las investigaciones psicológicas han tenido un mayor desarrollo que los estudios pedagógicos y sociológicos, tanto en la comprensión de la psicología infantil, como en el trascendental campo del aprendizaje. Las personas nacen con ciertas aptitudes y habilidades pero las influencias del medio en este caso los juegos tradicionales, el niño (a) poco a poco va experimentando, madurando y aprendiendo, es por ello que el ser humano cada día aprende. La psicología manifiesta que la mente tiene ciertas ideas traídas desde su nacimiento.

2.1.3. Fundamentación Pedagógica

Teoría Naturalista.

“En nuestro país Ecuador hace falta el adoptar un modelo pedagógico que se pueda adaptar a la realidad que sufre el país” (Villaruel 2003.pag.17)

Basándome en el anterior comentario es real que al Ecuador necesita un modelo pedagógico donde el objetivo sea educar y desarrollar la creatividad de los estudiantes siendo esto necesario en todas las materias incluyendo a la Cultura Física es por eso que se propone el constructivismo, como una alternativa pedagógica para el desarrollo de la enseñanza de los juegos tradicionales con sus recursos didácticos, formando al niño en la libertad, felicidad y el pleno desarrollo de sus potencialidades intelectuales, afectivas y lúdicas es decir el juego es uno de los aspectos importantes para la educación del niño.

El aporte de este modelo a la educación en general y especialmente es la enseñanza de los juegos tradicionales con recursos didácticos será el mejorar la creatividad de los alumnos aumentar su participación en clase, los mismos que ayudarán a reafirmar sus conocimientos intelectuales con la manipulación de estos materiales, los cuales deben ser de colores encendidos que llame la atención del niño, de esta manera tener una forma dinámica de adquirir un conocimiento nuevo y además de hacer que el errar sea una forma de aprender.

2.1.4. Fundamentación epistemológica

Teoría Constructivista.

El aspecto epistemológico tiene que ver con la forma como se aprenden las cosas, la organización de ese conocimiento y las bases para los cambios en el mismo. En el enfoque de arriba a abajo en la organización del currículo está basado en una óptica al esquema del conocimiento que supone que todo el mismo se puede obtener en forma deductiva a partir de un conjunto pequeño de ideas generales, abstractas. Se podría considerar que estas ideas son verdades básicas en esta aprensión.

Esta fundamentación trata que los niños y niñas deban aprender de una forma más adecuada donde tengan oportunidad de utilizar recursos didácticos en su tiempo libre o en su recreo que tiene en su establecimiento de educación básica.

Es una necesidad que debe responder al proceso de la enseñanza de los juegos tradicionales estos haciendo mediadores para la educación del niño en general. Será fundamental para interrelacionar con principios universales como la reflexión, el razonamiento, el entendimiento y juzgamiento de contenidos teóricos -prácticos.

2.1.5. Fundamentación sociológica.

Teoría socio crítica.

La investigación se sustenta en el enfoque socio crítico que recoge aciertos del atavismo y el constructivismo, nace con la intención de subsanar las falencias de la metodología tradicional en la enseñanza tradicional que utiliza el maestro hacia el desarrollo integral del niño que necesita la revaloración cultural que tiene cada uno de nuestros pueblos o de una determinada comunidad esto aportando en el proceso de aprendizaje del individuo.

William, Goleen (2009) en su libro Sociología y educación las características del enfoque socio crítico.

“El enfoque socio crítico demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del niño animándole hacer fiel a sí mismo para eliminar dependencias, integra los valores de la sociedad y a la vez lucha por la transformación del contexto social, El profesor es definido como investigador en el aula: reflexivo, crítico, comprometido con el medio escolar y sociopolítica, los medios didácticos que utiliza son productos de la negociación y el consenso, sobre todo de técnicas de dinámicas y juegos realizadas en grupo donde el educando es el centro de aprendizaje duraderos” (pág.25)

Idea de amplia concordancia con el pensador ya que el enfoque socio crítico pretende recoger los aciertos del atavismo y constructivismo, reivindica la actividad del individuo como centro del aprendizaje. El proceso de aprender involucra dinamismo e interactividad, donde los contenidos son interiorizados y supone una formación personal de los niños, los objetivos se realiza mediante un proceso de enseñanza-aprendizaje y difusión entre los agentes los contenidos son socialmente significativos, los valores básicos a desarrollar son los participativos,

solidarios, y liberadores, emancipadores a partir de una crítica básica a las ideologías, el profesor debe ser un intelectual crítico, transformativo y reflexivo, agente de cambio social. La relación teórico - práctico es indisoluble, a través de una relación dialéctica, a partir del análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones. La práctica es la teoría de la acción que facilita el trabajo individual o colectivo dependiendo del momento del aprendizaje el mediador será el juego y los recursos didácticos los cuales deben ser de fácil manipulación. Tomando en cuenta, que el interés educativo de la sociedad está orientado, esencialmente a potenciar las capacidades del niño a través del juego, donde el ser del individuo se desenvuelve en lo cultural, histórico, social, se acepta que es el tipo de hombre que espera nuestra sociedad. Por tanto, la educación que se imparta debe tratar de conservar sus valores y por otra de servir de instrumento de cambio dentro de la sociedad.

2.1.6. Fundamentación Educativa

Teoría constructivista.

El Constructivista frente a la Educación Física y en la Forma de dictar clases a los niños quiere el cambio, ya que propone salir de la enseñanza tradicional, buscando dejar en el pasado el tiempo en que el profesor dictaba una orden y el alumno obedecía.

El Constructivismo propone que los estudiantes sean los constructores de su propio conocimiento y los docentes sean los guías de dar las pautas y directrices necesarias para que el alumno construya con éxito su propio saber.

El aporte de este modelo a la Cultura Física y en la enseñanza-aprendizaje mediante la utilización de los recursos didácticos y los juegos tradicionales para que por medio de estos, los docentes puedan formar a

personas críticas, creadoras y activas capaces de construir su propio saber, con la manipulación de recursos didácticos que puede construirlos con facilidad así creando nuevas actividades y juegos para ayudar al desarrollo armónico de la actividad lúdica e ingenio de los niños de un forma más significativa y progresivamente mejorar la enseñanza mediante los juegos y manipulación de los materiales logrando la participación del niño en las clases las cuales tienen el fin de conducir al aprendiz a la reflexión sobre su propio desarrollo, el incentivar el trabajo en grupos con el fin que sea el grupo el que genere la participación activa de todos sus integrantes siendo el mediador el juego.

2.1.7. Fundamentación Axiológica

Teoría de los valores

El constructivismo en la enseñanza- aprendizaje de los juegos tradicionales con sus respectivos recursos didácticos contribuirá en el desarrollo de la personalidad del niño ya él, es el que dirige su propio conocimiento esto le ayudará a obtener un grado más de responsabilidad de su parte, a su vez obtendrá valores como la solidaridad, respeto y trabajo en equipo ante sus compañeros para ayudar a superar las dificultades que se presente en el medio que se desenvuelve para superar las dificultades que se presenten en el proceso de crear su propio saber, tratando así que el alumno obtenga una personalidad no conflictiva ante su sociedad, aumentando en él un grado de sensibilización ante los demás.

2.1.8. DESGLOSE DE CONTENIDO

2.1.8.1 El niño y la escuela

La escuela es el universo de la primera socialización del niño de la enseñanza, la que representa un papel fundamental en el orden de la educación y el desarrollo del niño; incluso, se llegan a dar casos en los que la escuela se convierte en el único universo,

el único rincón de afecto de niños ignorados en sus casas.

Los trabajos realizados en el centro de educación inicial ayudan al desarrollo del niño. Un profesor experimentado está en mejores condiciones que los propios padres para detectar alguna dificultad motriz o psicológica, y puede orientar a los padres acerca de las acciones a tomar.

**En el aspecto social, el niño descubre allí un mundo en miniatura, en el que hay individuos tranquilos y violentos, niños y niñas. Aprenderán a defenderse por sí solos sin la protección de su madre. A ellos hay que añadirles los efectos benéficos de la escuela en el terreno del lenguaje. El niño se ve obligado a hacer el esfuerzo necesario para que lo comprendan sus compañeros.
[Http://www.edufuturo.com.ec.](http://www.edufuturo.com.ec)**

Por último, no olvidemos las ventajas comunes a todas las actividades de grupo, que estimulan al esfuerzo y se acostumbran a la disciplina. Las rondas en grupo, que estimulan, los juegos entre varios, que agudizan la imaginación y desarrollan su expresión, obligan a mejorar su imaginación el sentido del espacio y permitiendo al niño:

- Expresar las dificultades ocultas que pueda tener.
- Complementar su ubicación en el tiempo y el espacio
- Manifestar su creatividad, sus posibilidades y sus talentos.
- Situarse a sí mismo frente a los demás y a la sociedad.
- Establecer relaciones más equilibradas con su mundo familiar.
- Afirmar su personalidad.

2.1.8.2 RECURSO DIDÁCTICO

CONCEPTO

Un recurso didáctico es cualquier material que maestros o alumnos elaboren, seleccionen y utilicen para apoyar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Estos recursos apoyan la presentación de los contenidos o temas a abordar, y ayudan al alumno a la reflexión y análisis de los mismos.

La condición para que un recurso sea considerado "didáctico" es que integre una propuesta de aplicación que le informe al docente cuáles son las metas educativas que pueden alcanzarse con su utilización, qué estrategias emplear para su aplicación, y que incluya los materiales necesarios (guías didácticas, manuales, plantillas, formatos, etcétera)

<http://www.s/desharé-met.../recursos didácticos>

2.1.8.2.1 EL RECURSO DIDÁCTICO COMO MATERIAL EDUCATIVO

La actividad del maestro, es decir, la enseñanza, se considera como una actividad de mediación entre la cultura, en su sentido más amplio, representada en el currículo, y el alumno. Por tanto, el maestro, a través de la actividad de la enseñanza, ha de facilitar el aprendizaje del alumno, para lo cual dispone de diferentes elementos, medios o recursos, de los que se ayuda para hacer posible su labor de mediación cultural. Esas ayudas del material didáctico es todo aquel objeto artificial o natural que produzca un aprendizaje significativo en el alumno. Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor con los alumnos de preescolar), pero tenemos que considerar que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de medio didáctico y recurso educativo. Los materiales didácticos son usados para apoyar el desarrollo de niños y niñas en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, los materiales didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea. Las memorizaciones forzadas y las amenazas físicas

dejaron de ser métodos viables hace mucho tiempo, dando paso a la estimulación de los sentidos y la imaginación.

2.1.8.2.2 IMPORTANCIA DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

La importancia que los recursos didácticos tienen en el proceso de innovación ha llevado frecuentemente a asociar creación de recursos con innovación de la educación. Fundamentalmente porque los recursos son intermediarios curriculares, y si queremos incidir en la faceta de diseño curricular los profesores, los recursos didácticos constituyen un importante campo de actuación. En la cultura física acerca de la innovación educativa, es habitual encontrar la incorporación de nuevos recursos, nuevos comportamientos y prácticas de enseñanza, nuevas creencias y concepciones, etc., como cambios relacionados con mejoras en los procesos de enseñanza- aprendizaje de los niños los cuales ayudan a:

- Proporcionar información.
- Guiar los aprendizajes.
- Ejercitar habilidades.
- Motivar.
- Evaluar.
- Proporcionar simulaciones.
- Proporcionar entornos para la expresión y creación del niño.

2.1.8.2.3 FINALIDAD DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

En la actualidad la educación básica es fundamental en la vida de los seres humanos. Es la etapa de formación en la que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas en los educandos con el objetivo de brindarles las herramientas necesarias para su vida cotidiana, así como las disposiciones y actitudes que normarán su vida.

Tiene por finalidad desarrollar al educando, asegurarle una formación indispensable para el ejercicio de la ciudadanía y proveerle medios para progresar en el trabajo y en estudios posteriores. Contempla la educación infantil y la enseñanza fundamental y se puede organizar en series anuales, periodos semestrales, ciclos, alternancia regular de periodos de estudios, grupos no seriados o incluso con base en la edad, competencia y otros criterios, siempre que el interés del proceso de aprendizaje lo recomiende.

Como todo método, necesita estarse innovando día a día, gracias a los avances en la investigación y la recopilación de investigaciones anteriores.

<http://www.mailxmail.com/recursospedagogicos.htm>

2.1.8.2.4 CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos educativos se clasifican desde diversos puntos de vista y con diferentes criterios como por ejemplo:

1.-Clasificación según los medios de comunicación que emplean:

- Dentro de estos recursos impresos y manuscritos he tomado los siguientes: láminas, periódicos murales y collages los cuales sirvieron para exponer la forma y de cómo fue la construcción de los recursos didácticos utilizando materiales y herramientas que ayudaron a llegar a dar forma al recurso.
- Recursos audiovisuales : Convencionalmente incluye a los que presentan simultáneamente imagen y sonido y también a los que presentan solamente imagen o sonido: Videos, películas, series de infantiles, juegos sincronizadas con sonido registrado en CD.
- Recursos Manipulativo: conos, platos, pitos, colchonetas, pelotas, trampolín, mascararas, cometas Incluye piezas para diferentes juegos etc.

- **Juguetes** Entendemos por juguete a aquellos elementos que son diseñados y contruidos específicamente con el objetivo de proveer al usuario con determinado nivel de divertimento y esparcimiento. Diseñados en su gran mayoría para niños o pre-adolescentes.

Si bien la función principal del juguete es brindar a su usuario con un espacio de recreación y esparcimiento, el juguete también puede ser de extrema importancia en casos específicos en los cuales el individuo que los usa puede superar sus dificultades o discapacidades y entrar en contacto con otras personas. Esto es particularmente visible en el caso de terapias infantiles que recurren a los juguetes para permitir la comunicación entre chicos con dificultades y sus terapeutas.

Tradicionalmente, y durante mucho tiempo, el juguete simbolizó un elemento de gran valor no tanto material sino emotivo y psicológico para aquel niño que lo poseía. Aunque tal situación sigue dándose, especialmente con los niños más pequeños, la modernidad y la excesiva oferta de juguetes de todo tipo, color, forma, tamaño y material, hacen difícil que estos objetos duren más de un par de años. Mientras que los materiales utilizados hoy en día son menos resistentes y más descartables (tales como el plástico, la goma o algunas telas), el consumismo hace que los niños deban cambiar de juguetes de manera regular para no perder la atención y el interés sobre cada objeto.

2.1.8.2.4.1 Características que definen el juguete

- Juguete ha de ser visto como un objeto de juego, que favorezca la libertad de elección del juego, que desarrolle capacidades, que incite a la creatividad, imaginación.
- El juguete es cualquier objeto que incita al juego, algunos juegos pueden tener toda clase de funciones. Los juguetes no son imprescindibles, aunque la mayoría de las veces se usan.

- No existe un juguete mejor que otro, ya que depende de las necesidades que satisfaga y del valor que cada uno adjudique a este juguete.
- Lo realmente importante no es el juguete en sí, sino el valor que cada niño o niña le dé.

2.1.8.2.4.2. Clasificación de juguetes según su didáctica

Las prioridades en las que debes centrarte para dar con el juguete deseado deben fomentar su imaginación y ayudar a alimentar su madurez. Pero esto variará según las carencias del niño o la temática en la que se desea o se requiera reforzar para optimizar su aprendizaje.

Existen juegos dirigidos a reforzar distintas disciplinas como por ejemplo, las matemáticas, las ciencias o el lenguaje y un sinfín de posibilidades para encontrar juegos que sean divertidos y que al mismo tiempo contengan las características deseadas. Según las carencias del niño pueden estar dirigidos por ejemplo, a incrementar su creatividad e imaginación, ayudarle a desarrollar de su madurez, a la superación de sus debilidades, a reforzarle en aquellas materias en las que se sienta más perdido o en su capacidad psicomotriz... Para ayudarte a dar con el juguete que necesitan te mostramos una clasificación que los diferencia según su capacidad didáctica. Los juguetes por tanto, podemos diferenciarlos en tres grupos.

2.1.8.2.4.3. Clasificación general de los juguetes según su capacidad didáctica.

<http://www.enfemion.com/niños/concejos>

-**Los técnicos:** son aquellos en los que además de jugar, reforzarán su capacidad para las habilidades manuales e intelectuales. Los juegos que

impliquen construcción, encajar piezas, atornillar, destornillar, pegar, cortar etc.

-Los recreativos: son aquellos que les ayudarán a valorar el arte y a crear una mayor sensibilidad de jugar en una forma entretenedora para llegar hacia las cosas. Del saber jugar con diversos recursos didácticos como pelotas, tableros, mascarás, colchonetas, trompos, cometas, rompecabezas y de esta forma ellos crean sus propios juegos.

Hay que recordar que el juguete ante todo es un recurso facilitador del juego y que lo importante es el resultado de la recreación. Es decir, que si el niño hace una construcción con fichas, lo importante no son las fichas sino la construcción.

Es por eso que los juguetes deben cumplir dos requisitos fundamentales: La creatividad y el valor educativo que tenga sobre el niño.

2.1.9. ASPECTO HISTÓRICO DEL JUEGO

Uno de los primeros que nos habla del juego es Heredado.

Quien señala como lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera como causa histórica un caso anecdótica: "En el reinado de Atys, se experimenta en todo Lydia una carestía de víveres, hombre cruel asoló todo el país, el pueblo lo soporto durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos, entonces inventaron los dados, la pelota y todos los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos.

Se dice que estos juegos se inventaron para distraer al hombre, ya que pasaba un día entero jugando a fin de no pensar en comer, y al día siguiente cuidaban de alimentarse y con esta alternativa vivieron hasta los 18 años.

<http://www.viejocubia.grao.net/juegos/xue/>,htm

Otro argumento de la razón histórica es el origen etimológico del juego, "Ludus" en latín que deriva de la palabra Lydia, si se da como un hecho incontrovertible, su existencia en todos los pueblos, la actividad que tomaron frente a él, las diferencias; así por ejemplo hubieron pueblos como Hebreo que los aceptaron plenamente, y otros como el Hindú, que lo rechazó abiertamente. En la Cultura de Israel se aceptaba este criterio de sabiduría popular "Lo que agrada a los hombres, agrada a Dios" y en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre.

2.1.9.1 CONCEPTO DEL JUEGO.

Casuí, "considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente Físico. Afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego".

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego.

2.1.9.2 TEORIAS DEL JUEGO

Su principal representante **Sherithel**; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad". Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

2.1.9.3 Teoría del crecimiento

Defendido por Groos

Ha definido con al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están

incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores.
<http://regmursia.com/serv/et/s>

2.1.9.4. Teorías Biológicas Del Juego

Formulada por **Schiller** y desarrollada posteriormente por **Hebert Spencer**. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos"

2.1.10 La Educación y El Juego tradicional

<http://www.vancyoh.worderes.com.juegostradicionales.htm>.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

2.1.10.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA

Las afirmaciones de **Schiller**; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el

niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico.

Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que

estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

2.1.10.2. JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedras, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos y materiales reciclados procedentes de la cocina, tienda, taller). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas ,pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de escoba, aviones o barcos de papel disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática.

<http://www.juegostradicionales.htm>.

2.1.10.3. CONCEPTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos

juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

2.1.10.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables.
- No requieren de recursos didácticos tecnológicos más bien material no costo.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

2.1.10.5. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN.

[Htt://www.eswikipedia.org/wiki.juego.htm](http://www.eswikipedia.org/wiki.juego.htm)

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

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

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente

a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

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

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

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

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

2.1.10.6. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ÁMBITO PEDAGÓGICO.

<http://www.es.answers.yahoo.com/question>

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas,

como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los **juegos tradicionales** son múltiples.

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

A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos está jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén. Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos

dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia. Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener gracias a la tecnología registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aún así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada.

2.1.10.7. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Moreno Palos Profesor del INEF de Madrid de la asignatura de Juegos tradicionales y deportes populares, elaboró en 1992 la siguiente clasificación basada fundamentalmente en criterios asociados al ámbito de la educación física:

1. De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
2. De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.
3. De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas ...
4. De pelota y balón:
5. De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje.

Martín Nicolás clasifica en 2002 los juegos Tradicionales y deportes populares de Castilla León tomando como base los criterios utilizados por Moreno Palos, distinguiendo:

1. Lanzamiento de precisión.
2. Lanzamiento a distancia.
3. Juegos de pelota.

2.1.10.8. JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS

Las manifestaciones culturales se manifiestan también en este tipo de actividades, en este caso se puede afirmar que existe una verdadera riqueza que se manifiesta en su profundo contenido de juegos y manifestaciones lúdicas de indudable importancia. Su existencia en las actuales circunstancias, corre el riesgo de sufrir procesos de aculturación y cambios en las tendencias de la sociedad permiten dicha afirmación.

Sin embargo, el compromiso con la recuperación y el mantenimiento de dichas manifestaciones culturales obliga a la búsqueda de los mismos en diversos ámbitos de la sociedad, por lo que en forma general se reconoce como juegos tradicionales de nuestro país los siguientes según SEGOVIA BAUS Fausto en su obra “Juegos infantiles del Ecuador.”

Menciona las cintas o ángel diablo y colores o (sin moverse) perros y venados, la vaca loca, pinocho, pescar, chupillita- chupallita, préndalo-préndalo,

medio limón, sin que te rose, rayuela la semana, (varias alternativas), la reina coja, los zancos, la zorra y las uvas, el gato y el ratón, el lobito, aserrín aserràn, la perinola, la guaraca, pescadito chao chao, las escondidas, la gallina ciega, las ollitas, se mueven las frutas, rocotín rocotán, las topadas, saltar la sogá, el sapo, los huevos del gato, el yoyo mamá angá, pan quemado, medición de fuerzas, pin-pin serafín, ruco mucho, poner la cola al burro, el palo encebado, carrera de ensacados, carrera del huevo y la cuchara, las tienditas, las comiditas, laberintos, las tortas, las estatuas, el caballito y el trompo.(pág 24)

2.1.10.9. JUEGOS TRADICIONALES DEL CANTÓN TULCÁN

<http://www.cantontulcan.com.juegostradicionales.htm>

Todas las actividades de estos juegos se conservan en la memoria de quienes procuran su conservación y tradicionalmente han sido los mecanismos más empleados para su desarrollo en los procesos educativos y actividades extracurriculares que tienen los niños.

En el cantón Tulcán es indudable que en tiempos pasados su utilización era permanente, y con poca satisfacción se puede observar que existe aún una identificación en las festividades de la ciudad. Se puede señalar como juegos tradicionales más comunes los perros y venados, el ángel y el diablo, la vaca loca, pescar, agua de limón, sin que te rose, rayuela la semana, el gato (varias alternativas) la resortera, los zancos, el gato y el ratón, el lobito, aserrín asierran, la perinola, la resortera (puntería), al pescadito ya lo vamos a salar, las escondidas, la gallina ciega, las ollitas, se mueven las frutas, rocotín, las topadas, saltar la sogá, halar la sogá los zumbambicos, yeimis, el yoyo, pan quemado, medición de fuerzas, los sures, las canicas, poner la cola al burro, el palo encebado, carrera de ensacados, carrera del huevo y la cuchara, las tienditas, las comiditas, laberintos, las tortas, las estatuas, el caballito y el trompo.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.

La investigación se apoya en la teoría del atavismo expuesto por **Stanley Hall** que según dice “los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron, los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad”.

A través del tiempo en la educación se ha presentado varios modelos pedagógicos que guían el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo llegar a cumplir los objetivos educacionales.

De tal manera la presente investigación toma en cuenta Teorías Biológicas Del Juego formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos. El juego no siempre es para gastar energías, sino parar reponerse.

Teorías Del Juego Su principal representante Sherithel; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad".

Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas. Sugerimos a los docentes de Cultura Física a la enseñanza de nuestros juegos tradicionales haciendo pequeñas competencias entre los niños y niñas relacionados con mi tema de investigación, para así evitar que incrementen los factores que impiden el desarrollo de los juegos tradicionales ya que estos ayudan al proceso de enseñanza – aprendizaje, realizando actividades lúdicas para el desarrollo físico moral de los niños y niñas.

2.3. GLOSARIOS DE TERMINOS

Aprendizaje: Acción de aprender un arte u oficio, tiempo que en aquello se emplea la experiencia.

Autoestima: proceso por el cual el ser humano realiza un juicio personal de valor que se expresa en las actitudes del individuo.

Creatividad: actitud del ser humano ante el mundo, caracterizada por la capacidad de descubrir nuevas relaciones..

Coadyudan: Contribuir, asistir, ayudar a la consecución de alguna cosa.

Cognoscitiva: proceso a través del cual evoluciona y se expresa el área intelectual y del conocimiento.

Entorno: ambiente que rodea a todo individuo.

Escuela:es el universo de la primera sociabilización del niño de la enseñanza, la que representa un papel muy importante en el orden de la educación y del desarrollo del niño.

Interiorización: proceso por el cual los seres humanos se apropian, llevando a su interior los aprendizajes y experiencias que le posibilitan después la acción de los mismos.

Juego: se considera como un fenómeno físico, afirma el equilibrio orgánico es una causa biológica.

Juegos tradicionales: son juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin la ayuda de juguetes tecnológicamente complejos sino con

el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros.<http://www.juegostradicionales.htm>

Personalidad: Diferencia individual que distingue una persona de otra.
Personaje, sujeto de distinción

Recurso didáctico: es cualquier recurso que maestros y alumnos seleccionan utilizan para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.4. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Qué tipo de recursos didácticos se utilizan en la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi?
- Cuál es la clasificación de los juegos tradicionales según su metodología de la enseñanza. En los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.
- ¿Cómo sería la propuesta alternativa para la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela Fiscal mixta “Los Ríos” parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi

2.5. MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Un recurso didáctico es cualquier material que maestros o alumnos elaboren, seleccionen y utilicen para apoyar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.	RECURSOS DIDÁCTICOS	<p>-Recursos impresos y manuscritos</p> <p>-Recursos audiovisuales</p> <p>-Recursos manipulables</p> <p>-Juguetes</p>	<p>Láminas, periódicos murales, collages</p> <p>-Imagen, sonido, videos, películas infantiles, juegos</p> <p>-Conos, pito, colchonetas, pelotas, -Mascaras, cometas.</p> <p>-Técnicos -recreativos</p>
Juegos tradicionales son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando,	JUEGOS TRADICIONALES	<p>-De locomoción, Carreras.</p> <p>Saltos</p>	<p>- Los venados, policías y ladrones. El lobito, carreras de huevos, las escondidas, etc.</p> <p>-Saltar la cuerda</p>

<p>pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.</p>		<p>Equilibrio</p> <p>-De lanzamientos</p> <p>-De fuerza.</p>	<p>(en diferentes formas), los ensacados.</p> <p>- zancos, la rayuela, las estatuas,</p> <p>- La resortera, el arco y la fecha, los platillos voladores, los sucres. el trompo,</p> <p>-Levantamiento, transporte, tracción, empuje, mediciones de fuerza.</p>
---	--	--	--

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.2 Investigación Bibliográfica

Es elemental porque permitió recolectar toda clase de información mediante libros, folletos, revistas, periódicos, documentos oficiales, internet, entre otros. Lo cual nos permitió fundamentar teóricamente los conocimientos científicos mediante la investigación bibliográfica recolectando toda información sobre el tema a investigar.

3.1.3. Investigación de Campo

Este tipo de investigación permitió conocer e identificar el porcentaje de la incidencia de los recursos didácticos en la que se obtuvo los resultados requeridos en el lugar de los hechos en donde se encuentran los sujetos de investigación.

3.1.4 Investigación Descriptiva

El presente trabajo de investigación buscó dar solución con base teórica planteada, describiendo las causas y efectos del “análisis de los recursos didácticos en la enseñanza de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” en la parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.” Condiendo hacia una propuesta alternativa que contribuyó como solución del problema de la realidad educativa que tienen los sectores rurales; Sustentada en la realización de los recursos didácticos con material reciclado y del midió para la en la enseñanza de los juegos tradicionales en los niños.

3.1.5 Investigación propositiva:

Parte de ideas innovadoras, de la necesidad de solucionar un problema a nivel local que permitirá elaborar un modelo de investigación estratégica cuya finalidad es convertirse en una herramienta práctica para el desarrollo, el fortalecimiento y el mantenimiento de estándares de calidad, con el fin de lograr altos niveles de productividad o alcanzar reconocimiento interno y externo.

3.2 METODOS

3.2.1. Observación Científica

Permitió alcanzar una percepción intencional, para observar hechos y realidades de la forma de analizar el uso de los recursos didácticos en la enseñanza de los juegos tradicionales en los niños de la escuela donde pasan la mayoría de su tiempo para obtener datos que son objetos de la observación en sus condiciones naturales.

Este método se utilizó en el inicio del proceso investigativo para poder identificar y ubicarnos en el tema de investigación y a la vez plantearlo como problema existente en la escuela afectando directamente a los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” digno de investigar sus causas y efectos que estaba produciendo el problema.

3.2.2 La Recolección de la Información

La recolección de la información se la obtuvo mediante las técnicas de recolectar los datos y métodos empíricos que se utilizó en la investigación aplicación los instrumentos de investigación dirigidos a los estudiantes y maestros de la institución a investigarse.

3.2.2 METODOS TEÓRICOS

3.2.2.1 Método Científico

Este método fue utilizado en todas las etapas de la investigación y es general porque posibilita la relación teórica - práctica con el objetivo de encontrar una solución al problema planteado y luego para el informe final del trabajo de grado.

3.2.2.2 Método Analítico-Sintético

Este fue de gran necesidad para recolección de la información de los niños, niñas y profesores sobre los recursos didácticos quienes, proporcionaron toda la información que necesita para dar solución a la problemática existente, también sirvió en el desarrollo que se plantea como solución al problema la propuesta como parte del transcurso del análisis del respaldo teórico científico para luego procesar dicha información científica bibliográfica.

3.2.2.3 Inductivo-Deductivo

Sirvió en el inicio del tratamiento del problema partiendo de aspectos generales hasta llegar de una manera secuencial a tratamientos particulares referentes al tema de investigación. De igual manera en la propuesta que se presentó, donde se describe la construcción de los recursos didácticos con material reciclado y del medio quienes ayudaran en la enseñanza de los juegos tradicionales a los niños aportando con recursos didácticos para la escuela.

3.2.2.4 Método matemático estadístico

Los métodos estadísticos me condujeron hacia el tratamiento de los datos empíricos obtenidos y registrados dichos datos. Ayudando a analizar e interpretación de los resultados obtenidos de la investigación, quienes nos

condujeron hacia el tratamiento de la información que obtendremos en el trabajo de campo nos servirá para:

- Tabular información
- Determinar las distribuciones de la frecuencia
- Representar y simbolizar la información
- Examinar y analizar la información

Tabulación de encuestas y ficha de observación a través de la Estadística, con la representación de cuadros de frecuencia y gráficos de representación visual en barras paralelas, pasteles o círculos.

3.3 TECNICAS E INSTRUMENTOS

3.3.1 Ficha de Observación

Fue utilizado mediante aspectos a observarse dirigido a niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” del cantón Tulcán que ayudará a la recolección de resultados claros del problema planteado.

3.3.2 Encuesta

Mediante esta encuesta se recopiló la información a los profesores y autoridades de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” del cantón Tulcán que ayudó a la recolección de resultados claros del problema planteado de un cuestionario estructurado de 10 preguntas.

3.4 POBLACION DE LA INVESTIGACION

Esta investigación cuenta con elementos circunscritos como los niños y niñas que asisten a la escuela fiscal mixta “Los Ríos” de la Provincia del Carchi, cantón Tulcán, Parroquia Tufiño.

**CUADRO POBLACIÓN DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “LOS RIOS”
DE LA PRROQUIA TUFÍÑO DEL CANTÓN TULCÁN**

Año Básico	Niños
Cuarto	35
Quinto	35
Sexto	29
Séptimo “A”	22
Séptimo “B”	23
TOTAL	144

DOCENTES	14
-----------------	-----------

3.5 Muestra

Por ser la población pequeña alumnos como docentes se tomó en cuenta como muestra para aplicarse los instrumento de investigación, los siguientes años de básica cuarto con 35, quinto con 35, sexto con 29, séptimo” A” 22, séptimo”B” 23 obteniendo un total de 158 niños y niñas contamos con los maestros que fueron 14 esto dio el total entre docentes y estudiantes.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Una vez aplicado los instrumentos de investigación como la ficha de observación dirigida a los niños y niñas. La encuesta a los docentes que están dentro del objeto de estudio, se presentó el informe sobre los resultados obtenidos durante la investigación, el análisis de los resultados en la investigación realizada a los alumnos y maestros de la escuela fiscal mixta los “Los Ríos”. Para luego los resultados obtenidos fueron organizados, tabulados e interpretados en términos descriptivos con frecuencias y porcentajes de acuerdo a las observaciones y preguntas enunciadas.

Para completar todo este proceso se empleo el programa estadístico de Excel en el cual se tabuló toda la información obtenida de los instrumentos de investigación aplicada a maestros, niños y niñas del establecimiento, las mismas que se organizaron como a continuación se detalla.

_Análisis descriptivo de cada pregunta o aspectos a observarse

_Cuadro, formado por ítems, frecuencia y porcentaje.

_ se presentó el grafico el cual esta detallando mediante barras la frecuencia y el porcentaje del análisis descriptivo de cada pregunta o aspectos a observarse

TABULACION DE LA INFORMACION

De las fichas de observación aplicadas a los niños y niñas.

1. En el recreo el niño realiza y practica los juegos tradicionales.

Cuadro # 1

	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	58	46	40	144
Porcentaje (%)	40	32	28	100

Fuente: ficha de observación
alumnos

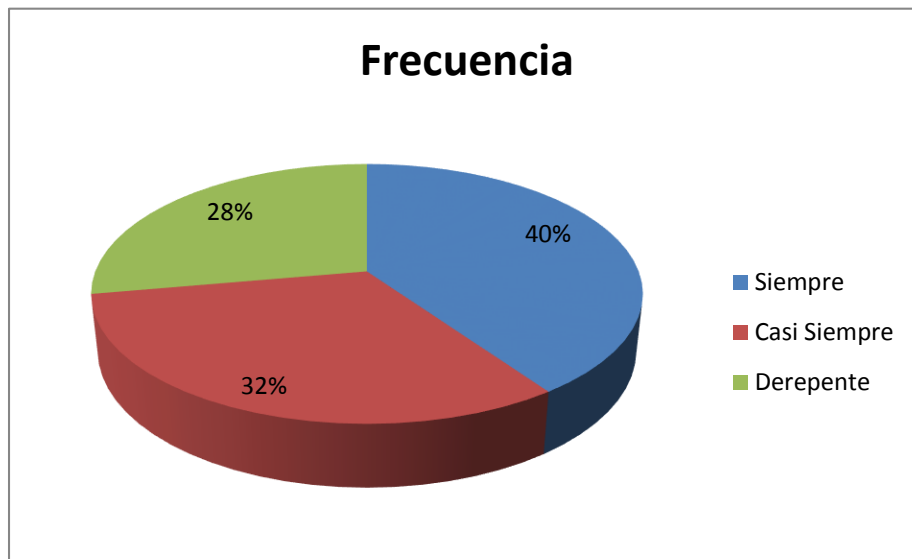


Gráfico # 1

INTERPRETACIÓN

Se comprueba con los resultados obtenidos que, el 40% de los niños y niñas **siempre** realizan y practican los juegos tradicionales en el recreo, mientras que 32% de los niños y niñas **casi siempre** realiza y practica los juegos tradicionales en el recreo, en cuanto el 28% de los niños y niñas **De repente**, realiza y practica los juegos tradicionales en el recreo. Por lo cual se pudo concluir que menos de la mitad realiza y practica los juegos tradicionales en el recreo.

2. El tiempo que dedica el niño a la actividad lúdica es mediante el juego tradicional.

Cuadro # 2

	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	28	80	36	144
Porcentaje (%)	19	56	25	100

Fuente: ficha de observación alumnos

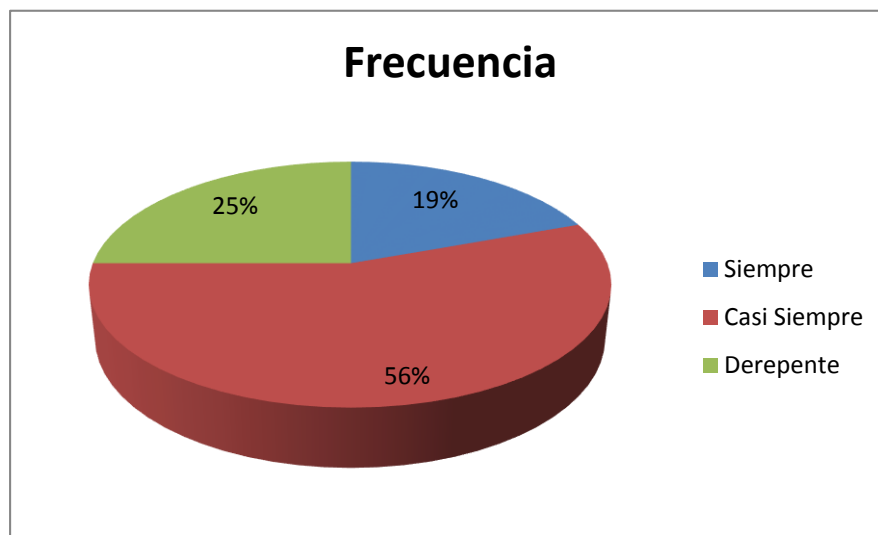


Grafico # 2
INTERPRETACIÓN

Se observa que el 56% de los niños y niñas **casi siempre** el tiempo que dedican a la actividad lúdica es mediante el juego, mientras que el 25% de los niños y niñas **De repente** el tiempo que dedican a la actividad lúdica es mediante el juego, 19% de los niños y niñas **siempre** el tiempo que dedican a la actividad lúdica es mediante el juego. Con lo cual se pudo deducir que más de la mitad de estos niños y niñas casi siempre del tiempo que dedica a la actividad lúdica es mediante el juego.

3. El niño juega con recursos entregado por los profesores.

Cuadro # 3

	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	43	46	55	144
Porcentaje (%)	30	32	38	100

Fuente: Ficha de observación alumnos

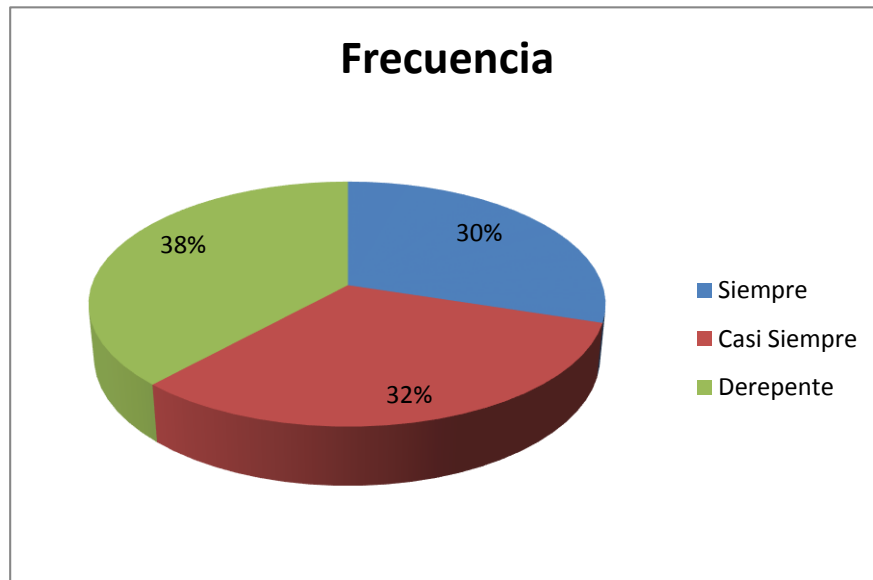


Gráfico # 3

INTERPRETACIÓN

Mediante los resultados obtenidos, se comprueba que el 38% de los niños y niñas **De repente** juegan con recursos entregados por los profesores, mientras que 32% de los niños y niñas **casi siempre** juegan con recursos entregados por los profesores. El 30% de los niños y niñas **siempre** juegan con recursos entregados por los profesores. Se pudo concluir que la mayoría de los niños y niñas juegan con recursos entregados por los profesores.

4. El profesor les enseña la actividad lúdica mediante el juego tradicional.

Cuadro # 4

	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	22	0	122	144
Porcentaje (%)	15	0	85	100

Fuente: Ficha de observación alumnos

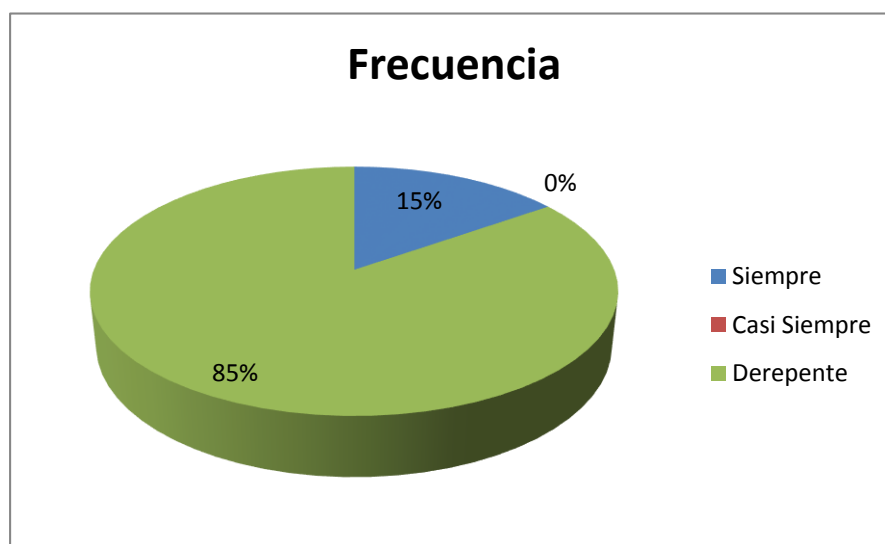


Gráfico # 4

INTERPRETACIÓN

En este gráfico se observa que el 85% de los niños y niñas **De repente** el profesor les enseña la actividad lúdica mediante el juego, mientras 15% de los niños y niñas **siempre** el profesor les enseña la actividad lúdica mediante el juego. Se pudo concluir que la mayor parte de los niños y niñas de repente el profesor les enseña la actividad lúdica mediante el juego.

5. Cuando juega el niño, utilizan recursos didácticos que la escuela posee.

Cuadro # 5

	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	26	20	98	144
Porcentaje (%)	18	14	68	100

Fuente: Ficha de observación alumnos

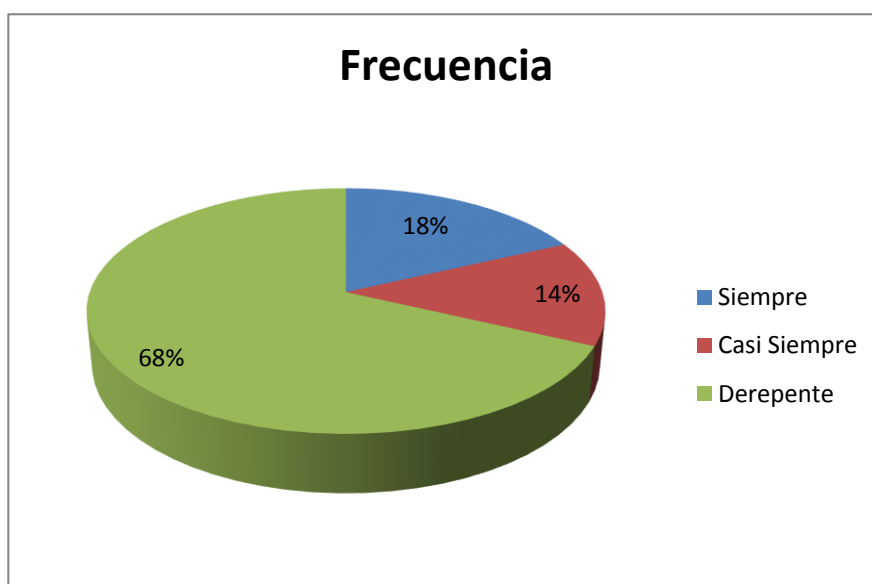


Gráfico # 5

INTERPRETACIÓN

Mediante los resultados se comprueba que el 68% de niños y niñas, **De repente** cuando juegan los niños/as utilizan recursos didácticos que la escuela posee, mientras que 18% de los niños y niñas, **siempre** cuando juega el niño utiliza recursos didácticos que la escuela posee, en cambio 14% niños y niñas, **Casi siempre** cuando juega el niño utiliza recursos didácticos que la escuela posee. Por lo cual se pudo concluir que la mayoría de los niños y niñas cuando juegan no utilizan recursos didácticos que la escuela posee.

6. Cuando juega el niño participa y se interrelaciona con el grupo.

Cuadro # 6

Ítem	Siempre	Casi Siempre	Derepente	Total
Frecuencia	41	61	42	144
Porcentaje (%)	28	42	29	100

Fuente: Ficha de Observación alumnos

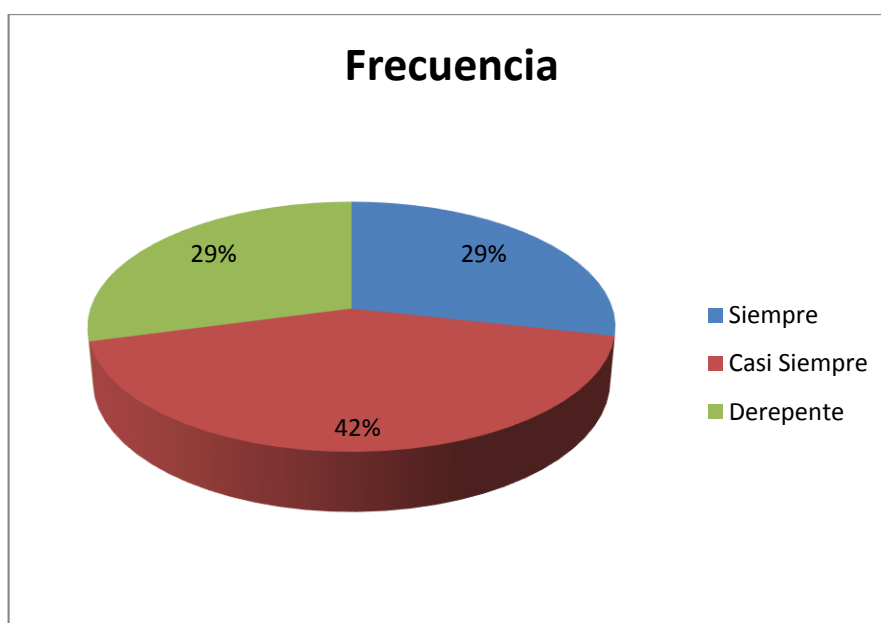


Gráfico # 6

INTERPRETACIÓN

Hecha la observación, se comprueba que el 42% de los niños y niñas, **Casi siempre** el niño participan y se interrelaciona con el grupo cuando juega, mientras que 29% de los niños y niñas **De repente** el niño participan y se interrelaciona con el grupo cuando juega, mientras con mismo porcentaje, **Siempre**, el niño participan y se interrelaciona con el grupo cuando juega. Dados los resultados se pudo deducir que la mayoría de los niños y niñas casi siempre cuando juega participa y se interrelaciona con el grupo.

7. El niño práctica los juegos tradicionales propios de su entorno.

Cuadro # 7

	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	36	24	84	144
Porcentaje (%)	25	17	58	100

Fuente: ficha de observación alumnos

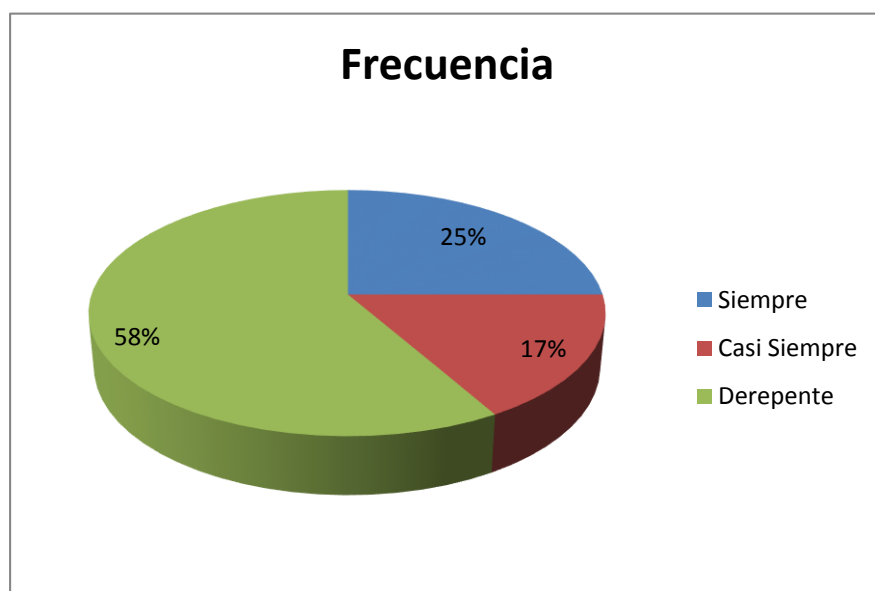


Gráfico # 7

INTERPRETACIÓN

Se observa que el 58% de los niños y niñas **De repente** practica juegos tradicionales de su entorno, mientras que 25% de los niños y niñas, **siempre** practica los juegos tradicionales de su entorno, en cambio 17% de los niños y niñas, **Casi siempre** practica los juegos tradicionales de su entorno. Se pudo deducir que la mayoría de los estudiantes de repente practica juegos tradicionales de su entorno.

8. El niño utiliza material del medio para jugar.

Cuadro # 8

	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	26	64	54	144
Porcentaje (%)	18	44	38	100

Fuente: Ficha de observación alumnos

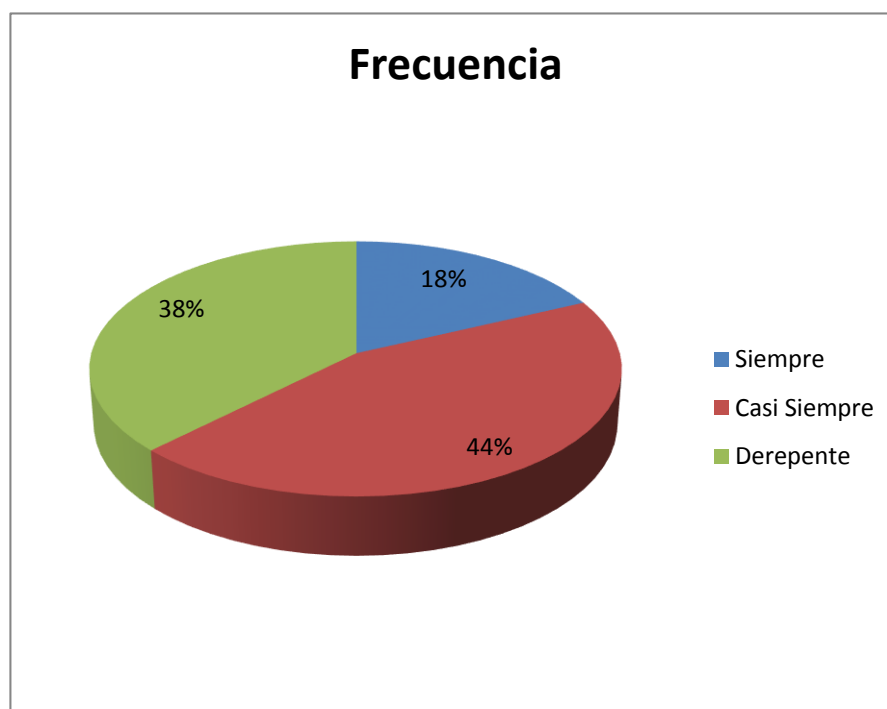


Gráfico # 8

INTERPRETACIÓN

Después de observar se comprueba que el 44% de los niños y niñas **Casi siempre** utiliza material del medio para jugar, mientras que 38% de los niños y niñas **De repente** utiliza material del medio para jugar, en cambio 18% de los niños y niñas, **Siempre** utiliza material del medio para jugar. Se pudo concluir que la mayoría de los niños y niñas siempre utilizan material del medio para jugar.

9. El niño crea sus recursos didácticos para jugar.

Cuadro # 9

	Siempre	Casi Siempre	Derepente	Total
Frecuencia	31	30	83	144
Porcentaje (%)	22	21	58	100

Fuente: Ficha de observación alumnos

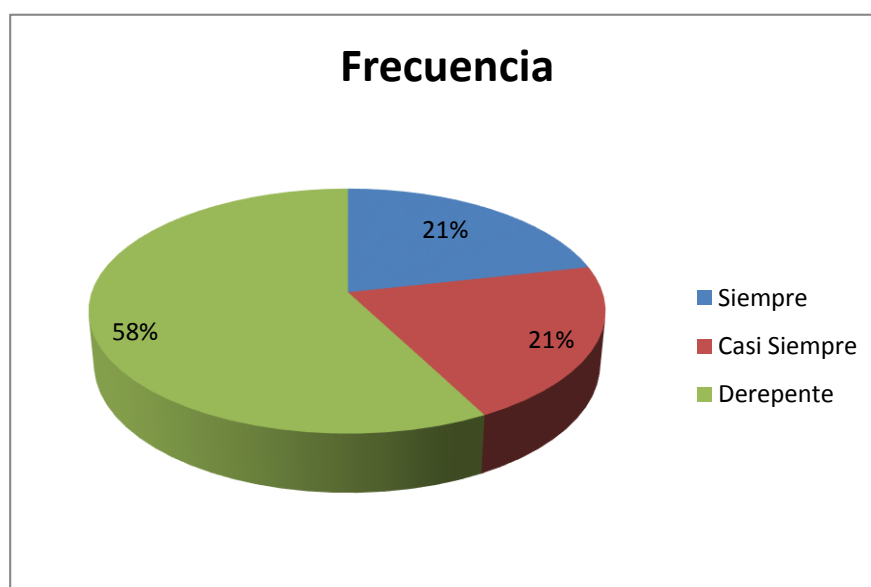


Gráfico # 9

INTERPRETACIÓN

Se determina que el 58% de los niños y niñas, **De repente** crea recursos didácticos para jugar, mientras que 21% de los niños y niñas **siempre** crea recursos didácticos para jugar, en cambio el con el mismo porcentaje anterior los niños y niñas, **Casi siempre** crea recursos didácticos para jugar. Se pudo deducir que la mayoría de los niños y niñas de repente crea recursos didácticos para jugar.

10. El niño juega con materiales o recursos didácticos y se recrea.

Cuadro # 10

	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	27	66	51	144
Porcentaje (%)	19	46	35	100

Fuente: Ficha de observación alumnos

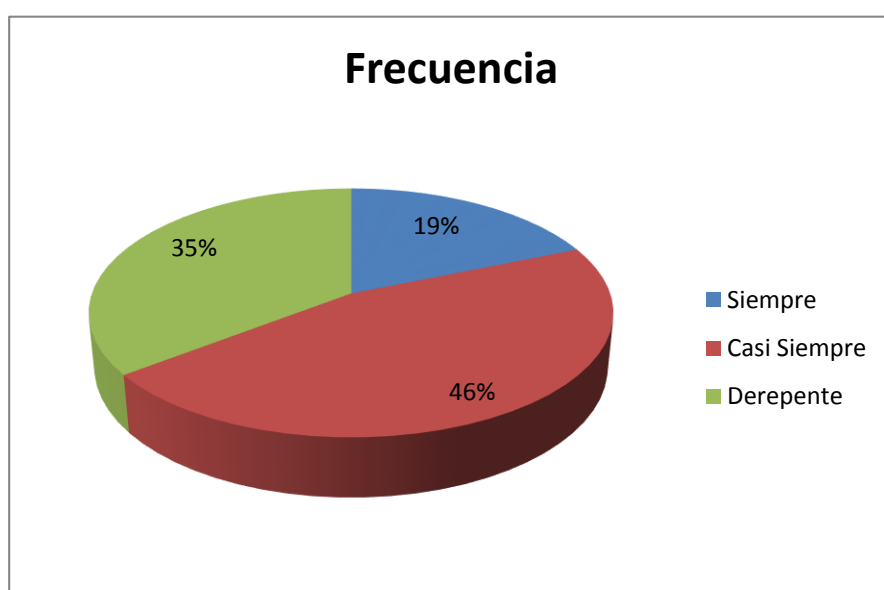


Gráfico # 10

INTERPRETACIÓN

Después de la observación realizada, se comprueba que el 46% de los niños y niñas, **Casi siempre** juegan con materiales o recursos didácticos y se recrea, mientras que 35% de los niños y niñas, **De repente** juegan con materiales o recursos didácticos y se recrea, en cambio 19% de los niños y niñas, **Siempre** juegan con materiales o recursos didácticos y se recrea. Se pudo concluir que la mayoría de los niños y niñas casi siempre juegan con materiales o recursos didácticos y se recrea.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PROFESORES

1. Utiliza Ud. recursos didácticos para la realización de los juegos tradicionales.

Cuadro # 11

	Mucho	Poco	Nada	Total
Frecuencia	0	11	3	14
Porcentaje (%)	0	79	21	10

Fuente: Encuesta
A docentes

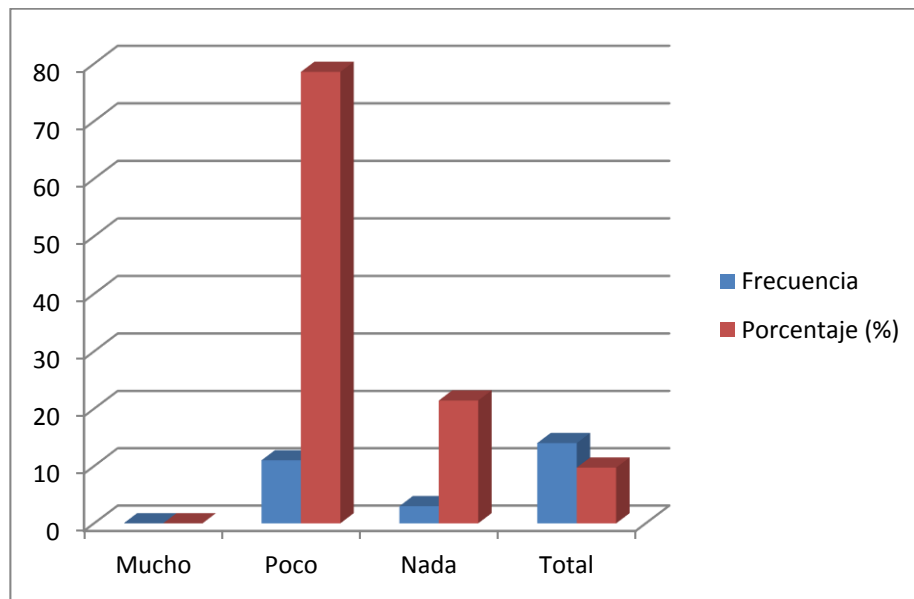


Gráfico # 11

INTERPRETACIÓN

Mediante a los resultados obtenidos se comprueba que el 79% de los profesores de la institución utilizan **poco** recursos didácticos para la realización de juegos tradicionales, mientras que 21% de los profesores **No** utilizan recursos didácticos para la realización de los juegos tradicionales. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes utilizan poco recursos didácticos para la realización de los juegos tradicionales.

2 Con qué frecuencia usted realiza los juegos tradicionales con los niños.

Cuadro #1 2

Ítems	Mucho	Medianamente	Poco	Total
Frecuencia	1	3	10	14
Porcentaje (%)	7	21	71	10

Fuente: Encuesta
A docentes

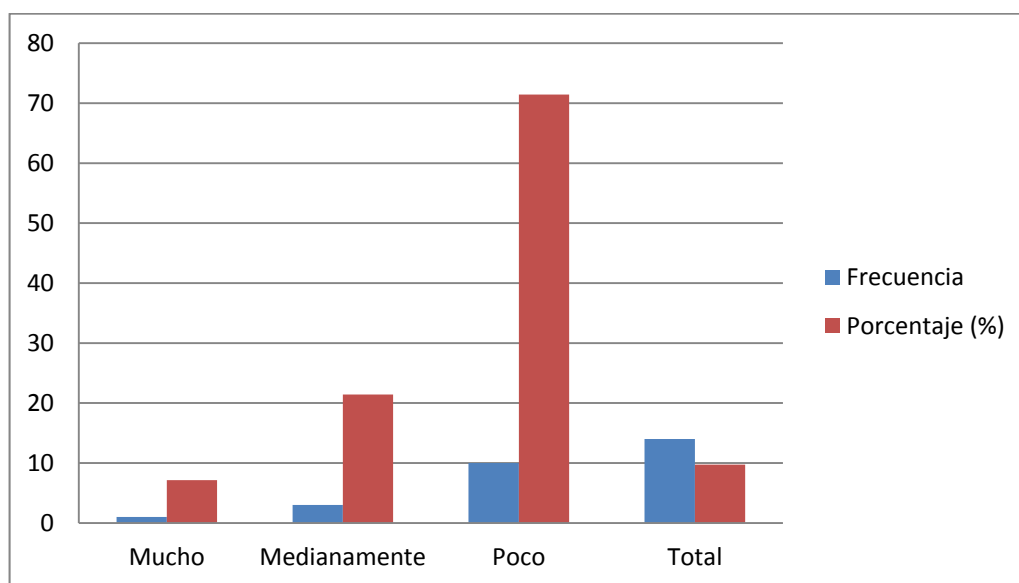


Gráfico #12

INTERPRETACIÓN

Se comprueba con los resultados obtenidos que el 71% de los profesores **Poco** realizan los juegos tradicionales con los niños en la clase, mientras que 21% **Medianamente** realizan los juegos tradicionales con los niños en la clase y 7% de los profesores **Mucho** realizan los juegos tradicionales con los niños en la clase. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes dicen que realizan poco los juegos tradicionales con los niños en la clase.

3 Que juegos tradicionales utilizan con mayor frecuencia para la enseñanza de los niños

Cuadro # 13

Ítems	Persecución	Ida y vuelta	Búsqueda	otros	Total
Frecuencia	5	6	2	1	14
Porcentaje (%)	36	43	14	7	100

Fuente: encuesta
A docentes

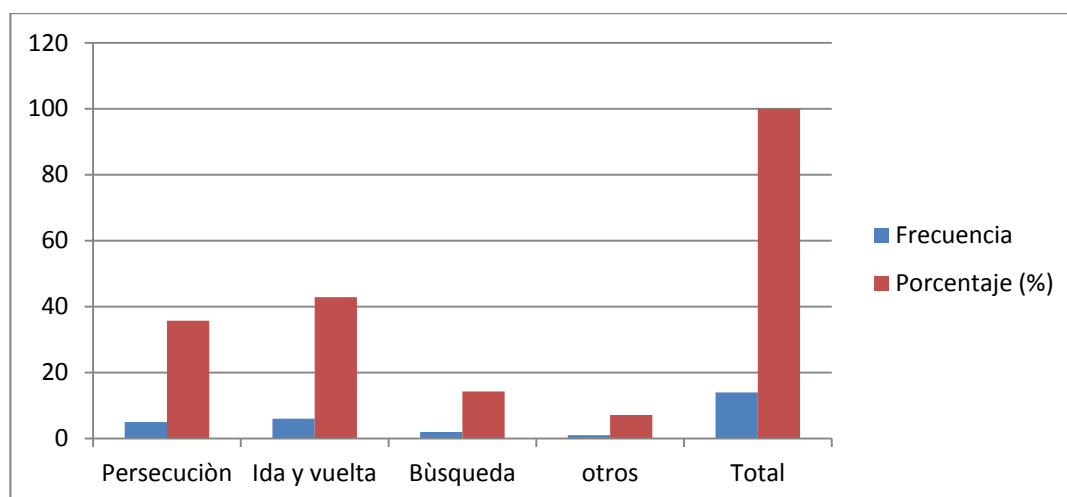


Gráfico # 13

INTERPRETACIÓN

Con los resultados obtenidos se observa que el 43% de los encuestados afirma que los juegos tradicionales que utiliza con mayor frecuencia para la enseñanza de los niños son **juegos de ida y vuelta**, mientras que 36% de los encuestados indican que utilizan en la que los juegos tradicionales que utilizan **juegos de persecución**, mientras que 14% de los encuestados afirma que juegos tradicionales que más utiliza son de **Búsqueda**, en cambio 7% de los encuestados utilizan **Otros juegos** tradicionales para la enseñanza de los niños. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes utilizan con mayor frecuencia juegos de ida y vuelta

4 En la escuela que juegos tradicionales realizan los niños con mayor frecuencia.

Cuadro # 14

Ítems	Rayuela	Con Pelota	De persecución	Total
Frecuencia	2	8	4	14
Porcentaje (%)	14	57	29	100

Fuente: encuesta
A docentes

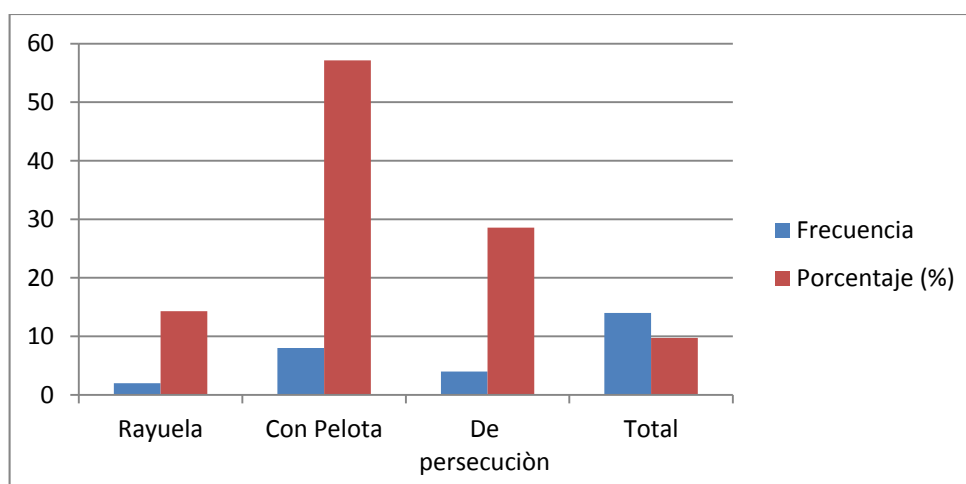


Gráfico # 14

INTERPRETACIÓN

En el cuadro tenemos que 57% de los encuestados indican que los niños y niñas realizan juegos tradicionales con mayor frecuencia son **juegos con pelota**, en cambio tenemos que 29% de los encuestados indican que los niños y niñas utilizan juegos tradicionales **de persecución** y 14% de los encuestados manifiestan que los niños y niñas utilizan el juego tradicional de la **rayuela**. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes consideran que los niños y niñas realizan juegos tradicionales con mayor frecuencia son juegos con pelota.

5 Cuando el niño juega que le permite la actividad.

Cuadro # 15

Ítems	Socializar	Experiencias	Crear	Total
Frecuencia	10	2	2	14
Porcentaje (%)	71	14	14	100

Fuente: Encuesta
A docentes

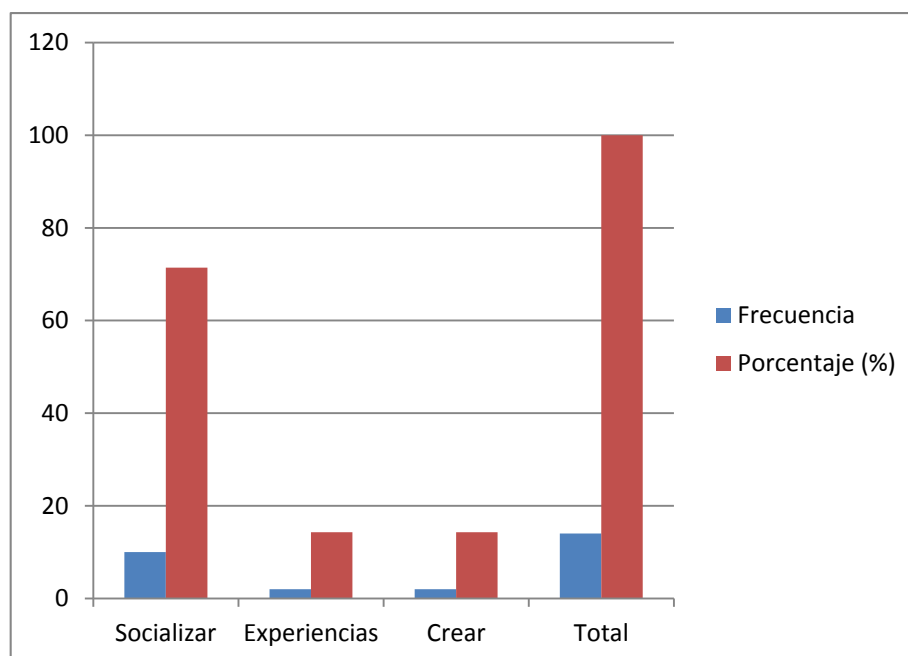


Grafico # 15

INTERPRETACIÓN

Mediante los resultados obtenidos se observa que el 71% de los profesores indican que el niño cuando juega le permite **socializarse**, mientras que 14% de los encuestados dicen que cuando el niño juega la actividad le permite **compartir experiencias**, de igual porcentaje señalan los encuestados que cuando el niño juega la actividad le permite **crear**. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes consideran que cuando el niño juega le permite socializarse.

6 Los niños practican juegos tradicionales

Cuadro # 16

Ítems	Mucho	Poco	Nada	Total
Frecuencia	0	12	2	14
Porcentaje (%)	0	86	14	10

Fuente: Encuesta
A docentes

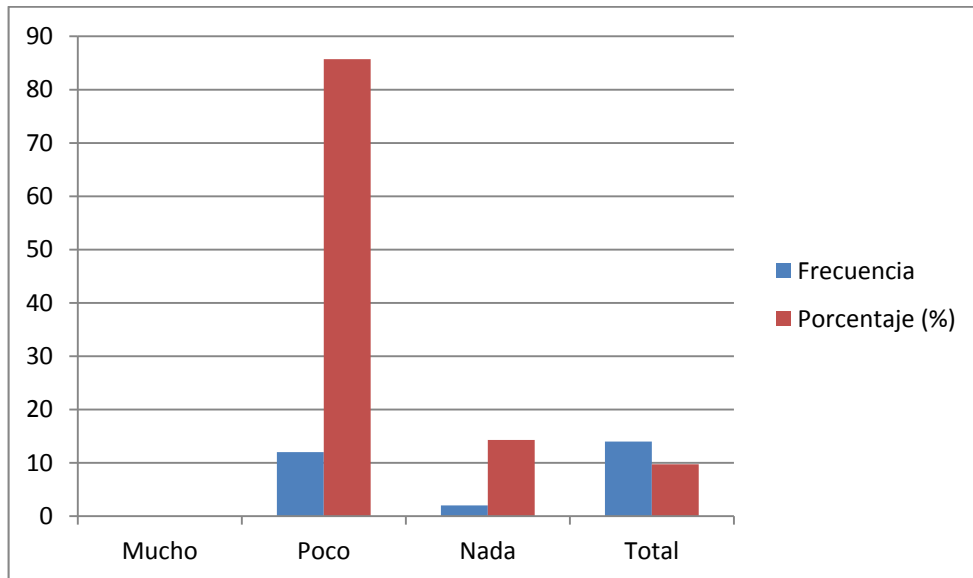


Gráfico # 16

INTERPRETACIÓN

En base a los resultados obtenidos se observa que el 86% de los profesores, dicen que los niños y niñas **Poco** practican los juegos tradicionales, mientras que 14% de los encuestados indican que los niños y niñas **no practican** los juegos tradicionales, en cambio tenemos que el 0 de profesores indican que los niños **Mucho** practican juegos tradicionales. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes consideran que los niños y niñas poco practican los juegos tradicionales.

7 Cuando el niño practica los juegos tradicionales dispone de recursos didácticos.

Cuadro #17

Ítems	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	0	2	12	14
Porcentaje (%)	0	14	86	100

Fuente: Encuesta
A docentes

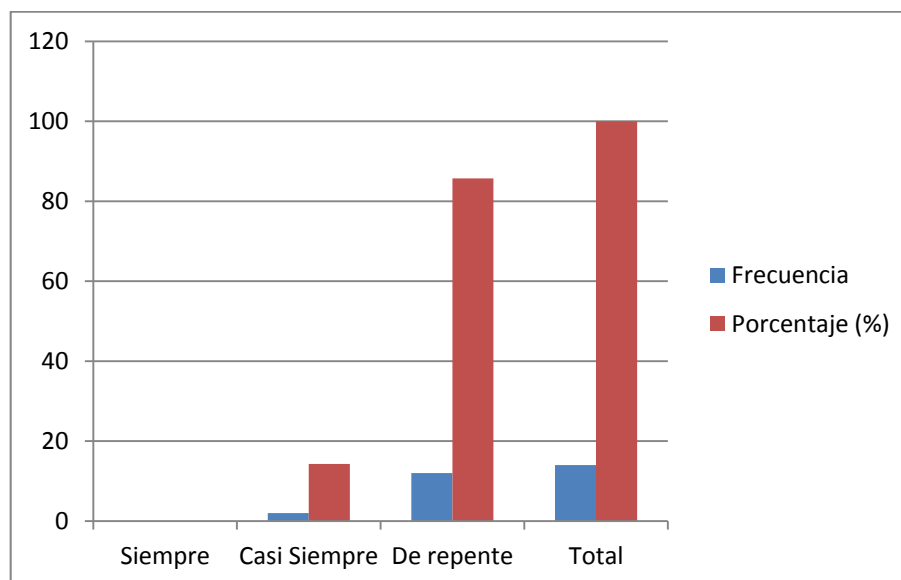


Gráfico # 17

INTERPRETACIÓN

Mediante los resultados obtenidos se comprueba, que el 86% de los profesores indican que **De repente** cuando el niño practica los juegos tradicionales dispone de recursos didácticos, mientras que 14% de los encuestados afirman que **Casi siempre** cuando el niño practica los juegos tradicionales dispone de recursos didácticos. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes consideran que de repente cuando los niños practica los juegos tradicionales dispone de recursos didácticos.

8 Que recursos didácticos utilizan con mayor frecuencia con los niños en el desarrollo de los juegos tradicionales.

Cuadro # 18

Ítems	Cacha	Costales	Soga	Trompo	Ulas
Frecuencia	2	5	8	1	3
Porcentaje (%)	11	26	42	5	16

Fuente: Encuesta
A docentes

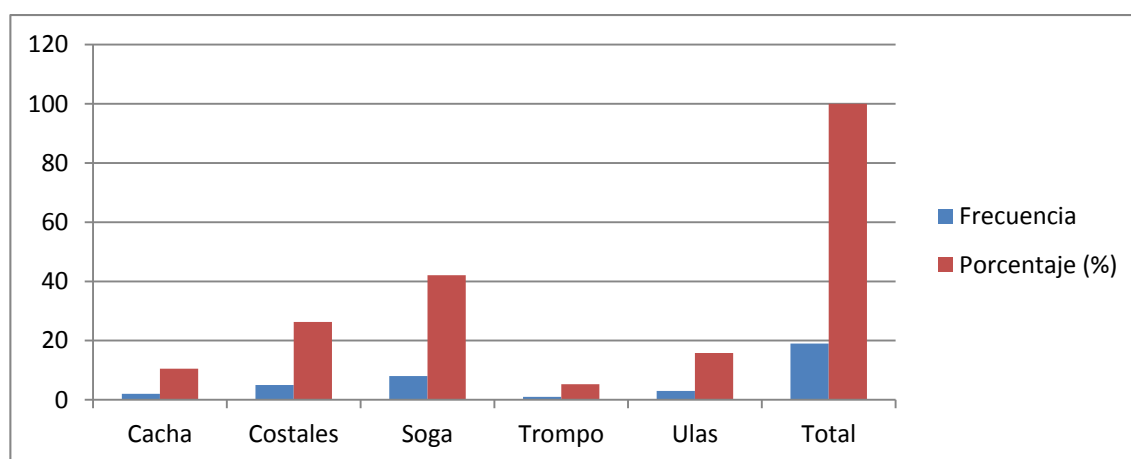


Gráfico # 18

INTERPRETACIÓN

Con los resultados obtenidos se comprueba que el 42% de los docentes utilizan con más frecuencia **la soga** en el desarrollo de los juegos tradicionales con los niños, el 26% utilizan el recurso didáctico con los niños en el desarrollo de los juegos tradicionales **los costales**, un 11% utiliza el recurso didáctico de **la cacha** en el desarrollo de estos juegos, un 5% **los trompos** el recurso didáctico para el desarrollo de estos juegos y **ulas** podemos apreciar el uso de este recurso didáctico es el 3% en el desarrollo de estos juego. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes utilizan el recurso didáctico la soga en el desarrollo de los juegos tradicionales.

9 En la planificación de su clase constan las actividades lúdicas.

Cuadro # 19

Ítems	Siempre	Casi Siempre	De repente	Total
Frecuencia	12	1	1	14
Porcentaje (%)	86	7	7	100

Fuente: Encuesta
A docentes

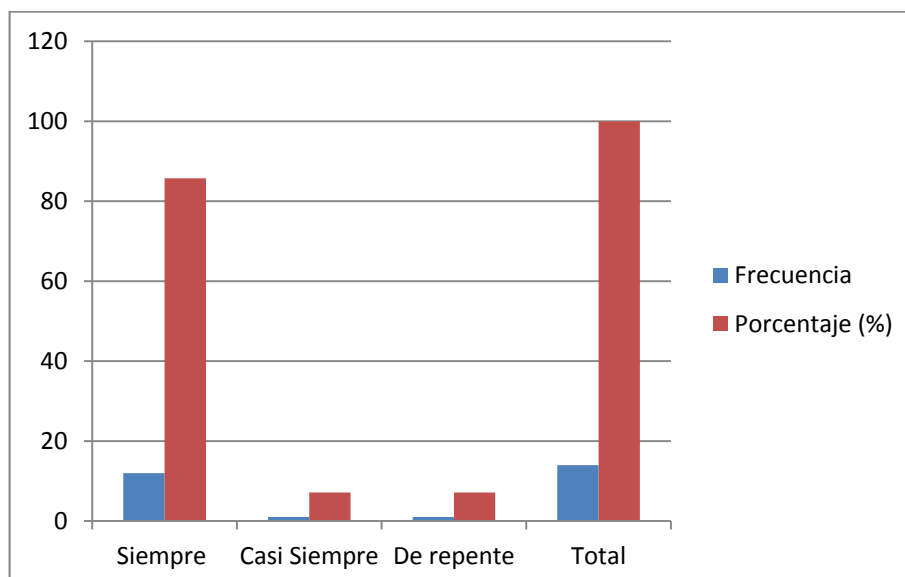


Grafico # 19

INTERPRETACIÓN

Con los resultados obtenidos se observa que el 86% de los docentes manifiestan que, **siempre** en la planificación de su clase consta las actividades lúdicas, 7% de los docentes afirma que, **Casi siempre** en la planificación de su clase consta las actividades lúdicas, mientras que el mismo porcentaje afirma que, **De repente** en la planificación de su clase consta las actividades lúdicas. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes comentan que siempre en la planificación de su clase consta las actividades lúdicas.

10 Considera usted que para el desarrollo de los juegos tradicionales debe existir más recursos didácticos.

Cuadro # 20

Ítems	Está de acuerdo	Poco de acuerdo	No de acuerdo	Total
Frecuencia	14	0	0	14
Porcentaje (%)	100	0	0	10

Fuente: Encuesta
A docentes

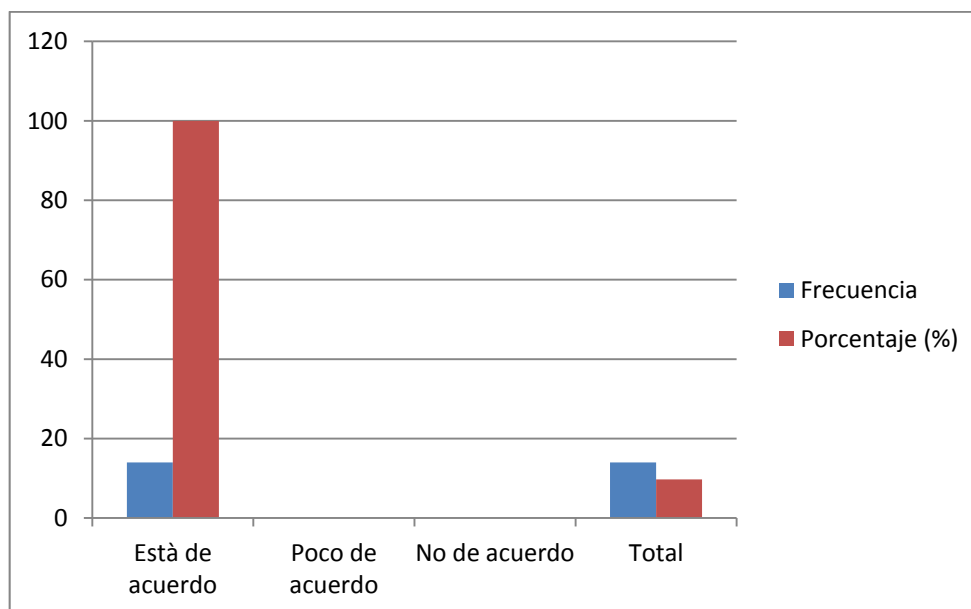


Grafico # 20

INTERPRETACIÓN

Según esta representación gráfica podemos observar que el 100% de los encuestados **están de acuerdo** que para el desarrollo de los juegos tradicionales debe existir más recursos didácticos, mientras que **poco de acuerdo** y **no de acuerdo** tienen un porcentaje de 0. Se pudo deducir que la mayoría de los docentes están de acuerdo que para el desarrollo de los juegos tradicionales debe existir más recursos didácticos.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones:

Una vez revisado los resultados se concluye que:

- La mayoría de los niños y niñas se dedican casi siempre a la actividad lúdica lo hacen mediante el juego tradicional.
- Los niños y niñas en ocasiones juegan con recursos didácticos entregados por los profesores de la institución
- Los niños practica los juegos tradicionales propios de su entorno los mismos que los realizan en una forma espontánea, respetando sus reglas.
- La mayoría de los alumnos cuando lo ameritan usan materiales del medio para la realización de los juegos tradicionales.
- Los profesores en la mayoría poco utilizan recursos didácticos para la realización de los juegos tradicionales.
- Los maestros manifiestan que en la escuela los juegos tradicionales que los niños realizan con mayor frecuencia son juegos de pelota, puesto que este es un recurso fácil de obtener en la escuela y en sus hogares.
- Los docentes afirman que cuando el niño practica los juegos tradicionales ellos en ocasiones disponen de recursos didácticos.

- Los docentes coinciden en su totalidad que para el desarrollo de los juegos tradicionales debe existir más recursos didácticos.

5.2. Recomendaciones:

- Que los niños se les debe enseñar nuevas formas y medios para jugar para así lograr que el niño no se convierta en meros observadores sino más bien en entes activos generando así en el niño su creatividad y a una formación moral y social.
- Se recomienda que los profesores y los niños, utilicen los materiales reciclados y del medio para construir recursos didácticos para poder realizar cierto tipo de juegos tradicionales.
- Se invita a los niños de la escuela que indaguen con sus padres, abuelos y personas que sepan de juegos tradicionales que jugaban en su etapa de la niñez, como eran y de que materiales realizados estos recursos didácticos.
- Se recomienda que los profesores pongan un poco más de empeño y creatividad junto con los niños, para realizar material didáctico, solo con recurso reciclado y materiales del medio para practicar los juegos tradicionales.
- Juntos con los juegos de pelotas a los niños, se les enseñen a construir nuevos recursos didácticos en una forma fácil de obtener materiales que tienen en su propio medio como es los materiales reciclados; para que el niño aprenda a crear su propio material de juego.
- Los niños como maestros deben aprovechar y utilizar los materiales reciclados y del medio, para elaborar recursos didácticos para que el

profesor enseñe diversos juegos tradicionales y los niños aprendan más sobre los juegos propios de su entorno.

- Los docentes pueden obtener más recursos didácticos elaborados por ellos mismo con la participación de los niños utilizando material reciclado y del medio haciendo de esto algo recreativo y para despertar la creatividad de sus los alumnos.

5.3 CONTESTACIÓN DE LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION

¿Qué tipo de recursos didácticos que se utilizan en la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi?

Los recursos didácticos que se utilizan en la enseñanza de los juegos tradicionales son escasos y deteriorados motivo por el cual solo se pudo observar lo poco que poseen es: la cacha, costales, sogá, y trompo, pelotas, ulas, la resortera, los cuales no aportan lo suficiente para la enseñanza de estos juegos y mucho menos a la actividad lúdica en los niños ni la socialización que representa obtener un material acorde al medio que les rodea.

¿Cuál es la clasificación de los juegos tradicionales según su metodología de la enseñanza? En los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi?

De los resultados obtenidos en la investigación tenemos que la clasificación de los juegos según la metodología de la enseñanza son de persecución, de ida y vuelta, búsqueda entre otros la rayuela, encostalados, saltar la sogá, el trompo, la resortera De por ende podemos decir que más de la mitad del alumnado no conoce de estos tipos de

juegos, el cual por medio de la propuesta pretendo enseñar a realizar estos materiales para los diferentes juegos que ellos desconocen de su entorno.

¿Cómo elaborar una propuesta alternativa para la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela Fiscal mixta “Los Ríos” parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi?

Una vez obtenido los resultados de la investigación se ha resuelto elaborar un manual de elaboración de recursos didácticos para la enseñanza de los juegos tradicionales con materiales reciclados y del medio, los mismos que están detallados paso a paso para su respectiva construcción, logrando despertar el interés, curiosidad y la creatividad que posee cada uno de los niños y niñas que asisten a esta escuela.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO

MANUAL DE ELABORACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON MATERIAL RECICLADO Y DEL MEDIO EN LA ESCUELA FISCAL MIXTA “LOS RÍOS” DE LA PARROQUIA TUFÍÑO, CANTÓN TULCÁN, PROVINCIA DEL CARCHI.

6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La escasez de los recursos didácticos en la enseñanza de los juegos tradicionales obliga que se tome otro tipo de materiales tales como materiales reciclados y del medio para la elaboración de recursos didácticos para la enseñanza de los juegos tradicionales, para cambiar la situación actual que tienen los niños, ya que ellos están en la edad apropiada para la práctica de los juegos tradicionales lo que le permite a la educación el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo lo que le ayudará a formarse intelectual, afectivo, y sobre todo le permitirá relacionarse y actuar de manera más adecuada individual y colectivamente.

La ausencia de recursos didácticos se vuelve una problemática centrada en especial en las escuelas rurales, este hecho hace que los niños no tengan interés en el desarrollo de las clases de Cultura Física, provocando que el proceso de enseñanza y aprendizaje se torne rutinario en que el profesor es el que ordena y es quien decide que hacer y cómo

hacerlo, mientras que el alumno se limita exclusivamente a ejecutar la orden impidiendo así la interrelación del estudiante y el maestro. Con este manual esperamos obtener acogida de los maestros, cuartando la creatividad e imaginación de estos niños.

Este manual ayuda a la confección de recursos didácticos para la enseñanza de los juegos tradicionales con material reciclado y del medio para llegar a este objetivo se recopiló información e imágenes de libros, revistas y páginas web. El mismo que será un documento de apoyo para el docente que le ayudará a complementar su necesidad con el uso de recursos didácticos en la enseñanza de los juegos tradicionales.

El manual es un aporte pedagógico y educativo ya que tiene como meta fundamental contribuir a mejorar la calidad de educación que les ayudará a enseñar de mejor manera a los niños mediante el juego. Con recursos que les ayuden a crear nuevas variantes de actividades y ejercicios que se ajusten a las características del grupo que dirige para lograr los objetivos planteados para la clase.

Este manual será de fácil manejo y comprensible para el maestro y el alumno. La explicación para la elaboración del material será claro y sistematizado para alcanzar una comprensión total de su confección lo que le permitirá mejorar y motivar haciendo de las clases un disfrute, recreacional, dinámicas y participativas todo para que se ajusten a las características del grupo que con un buen uso de los recursos didácticos les ayudará a desarrollar su creatividad y sus habilidades motrices, quienes tendrán nuevas alternativas para lograr una formación integral que les servirá en su tiempo libre que tiene después de sus jornadas diarias dentro y fuera de la institución constituyéndose de esta manera el elemento socializador de los alumnos.

Factibilidad

La realización del presente trabajo de investigación se lo considera un proyecto factible tomando en cuenta los siguientes aspectos:

Existe el apoyo por parte de las autoridades, maestros, niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, instrumentos de investigación, recursos económicos y bibliográficos.

6.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

¿QUE ES UN MANUAL?

Un manual es una publicación que incluye lo más sustancial de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo. Un usuario es, por otra parte, la persona que usa ordinariamente algo o que es destinataria de un servicio. Estas dos definiciones nos permiten comprender qué es un manual de usuario. Este tipo de publicaciones brinda las instrucciones necesarias para que un usuario pueda utilizar un determinado producto o servicio. Un manual de usuario es, por lo tanto, un documento de comunicación técnica que busca brindar asistencia a los sujetos que lo usan. Más allá de su especialidad.

VENTAJAS EN LA ELABORACIÓN DE MANUALES DE USUARIO

- Permiten al usuario tener una guía o tutorial que les va a permitir iniciar la creación de su página, paso a paso.
- Cualquiera puede acceder a crear su página.
- Fácil de usar y aprender.
- Personas situadas en diferentes partes del mundo pueden acceder trabajar en el mismo documento o manual.

- Amplía el acceso al poder de publicación web para usuarios no técnicos.
- Es una herramienta flexible que puede utilizarse para una amplia gama de aplicaciones.
- Son herramientas sin costo.
- Permite tener una información secuencial.
- Facilitan mucho la tarea y como resultados de la disponibilidad de estas herramientas se ha extendido notablemente el número de usuarios que poseen una página Web.
- Permite dar a conocer diferentes programas para crear páginas Web.

DESVENTAJAS DE LOS MANUALES DEL USUARIO

- Pueden ser manuales con información muy básica, no ofrece demasiadas opciones y esto debido a que no siempre están hechos por personas calificadas.
- Pueden carecer de información completa o clara y al realizar acciones complejas se complica todo y puede generar confusión.
- La información puede carecer de secuencias lógicas o estar desordenadas.

¿QUÉ FUNCIONES DESARROLLAN LOS RECURSOS DIDÁCTICOS?

A continuación lo resumiremos en seis funciones:

1. Los recursos didácticos proporcionan información al alumno.
2. Son una guía para los aprendizajes, ya que nos ayudan a organizar la información que queremos transmitir. De esta manera ofrecemos nuevos conocimientos al alumno.
3. Nos ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas.
4. Los recursos didácticos despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.
5. Evaluación. Los recursos didácticos nos permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente suelen contener una serie de cuestiones sobre las que queremos que el alumno reflexione.
6. Nos proporcionan un entorno para la expresión del alumno. Como por ejemplo, rellenar una ficha mediante una conversación en la que alumno y docente interactúan.

DEFINICIÓN DE ENSEÑANZA

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de

conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante como medio de un proceso de interacción.

La enseñanza como transmisión de conocimientos se basa en la percepción, principalmente a través de la oratoria y escritura. La exposición del docente, el apoyo en texto y las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas en que se concreta el proceso de enseñanza.

JUEGOS TRADICIONALES

Juegos tradicionales son los clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedos, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas).

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en

la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura.

Juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o formando equipos.

EL RECICLAJE

El reciclaje es una forma de someter a un material usado por un proceso para usarlo nuevamente y además sacarle provecho.

VENTAJAS DEL RECICLAJE

Recuperar los materiales reciclables disminuye la cantidad de residuos sólidos que se depositan en los sistemas de relleno sanitario, y se prolonga la vida útil de estas instalaciones. Al disminuir el volumen de los residuos sólidos destinados a los sistemas de relleno sanitario, los costos de recolección y disposición final son menores. El uso de materiales reciclables como materia prima en la manufactura de nuevos productos ayuda a conservar recursos naturales renovables y no renovables. Al reciclar ayudamos a desacelerar el calentamiento global al reducir las emisiones de carbono que la causan.

TIPOS DE MATERIALES QUE PUEDEN SER RECICLADOS

- Papeles y Cartones: casi todos son reciclables, excepto aquellos que están muy sucios o plastificados. En el proceso de reciclaje se utiliza

el papel o cartón como base para la fabricación de nuevo papel. Por ejemplo para cuadernos, envases y embalajes, papel higiénico, toallas de papel y servilletas.

- Vidrios: es un material duro e higiénico, usado principalmente en botellas y frascos. A través de un proceso de fundición puede ser continuamente reciclado para producir botellas nuevas.
- Plásticos: es fabricado a partir del petróleo, es un material liviano y resistente que sirve para hacer muchos productos, tales como envases (bolsas, frascos, bidones, etc.), cañerías, artefactos domésticos; existiendo muchos tipos de plásticos, sólo algunos de ellos pueden ser reciclados industrialmente, como por ejemplo algunos bolsas, frascos, bidones, de bebidas.
- Metales: a nivel de consumo doméstico se usan principalmente para la fabricación de latas o tarros para conservas y bebidas entre otros; pueden ser fabricados de diferentes metales: aluminio, estaño, acero. La producción de estos envases metálicos es bastante más costosa que la del vidrio e igualmente implica usar recursos naturales no renovables (metales), y producir contaminación atmosférica y acuática. Actualmente el aluminio está siendo cada vez más usado y su reciclaje también va en aumento.

IMPORTANCIA DEL USO DEL MATERIAL RECICLADO

YORLADY VILLARREAL C. LICENCIADA EN EDUCACION ESCOLAR
UNIVERSIDAD.ANTONIO.NARIÑO-CALI.

El reciclaje es un proceso de reutilización de materiales que ya cumplieron su función para el que ha sido o fueron creados. El concepto

de reutilización sugiere la capacidad de utilizar un material para sus funciones habituales o para otras, lo cual admite que el propio objeto pueda ser empleado o mejorado por otro material de forma inmediata.

Este aprovechamiento puede hacerse a través de su utilización como material educativo didáctico, a fin de explotar su estructura y hacerlos partícipes del proceso educativo en aras de mejorar la calidad de la enseñanza.

IMPORTANTE.

Determinar la importancia del material reciclable que puede ser usado en el proceso de enseñanza de aprendizajes significativos. Conocer de que manera los materiales reciclables utilizados nos pueden servir como material didáctico y como pueden influir en los aprendizajes del niño y niña.

TENER EN CUENTA EN EL MOMENTO DE ELABORAR RECURSOS DIDÁCTICOS CON MATERIAL RECICLABLE Y DEL ENTORNO LO SIGUIENTE.

Higiene “limpieza del material” Buen estado del material reciclado Seguridad para los niños y niñas. Objetivo pedagógico. Características.

- Qué queremos enseñar al alumno.
- Explicaciones claras y sencillas. Realizaremos un desarrollo previo de las mismas y los ejemplos que vamos a aportar en cada momento.
- La cercanía del recurso, es decir, que sea conocido y accesible para el alumno.

- Apariencia del recurso. Debe tener un aspecto agradable para el alumno, por ejemplo añadir al texto un dibujo que le haga ver rápidamente el tema del que trata y así crear un estímulo atractivo para el alumno.
- Interacción del alumno con el recurso. Qué el alumno conozca el recurso y cómo manejarlo.

2.1.7.5. ELABORACIÓN DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS:

El profesor o equipo de profesores puede elaborar los recursos educativos que necesita para el desarrollo de su actividad de aprendizaje. Generalmente no se requiere de técnicas muy sofisticadas ni de procedimientos excesivamente costosos para preparar materiales que resulten eficaces en función de los objetivos que deben lograr los estudiantes.

El proceso de elaboración de recursos educativos comprende cuatro etapas:

1.- Etapa de planificación para su respectiva elaboración o preparación:

Se determina qué capacidades han de ser logradas, las características de los estudiantes, como: conocimientos previos, nivel de comprensión de lenguajes y códigos, capacidades para fijar y mantener la atención y seguir instrucciones verbales y no verbales, interés y dificultades en el recurso del curso; entre otras. Se determina la estructura general y las características físicas y didácticas que tendrán el recurso, el número de ejemplares requerido y la forma y circunstancias en que será utilizado durante el proceso de aprendizaje. Se establece la metodología del trabajo, el cronograma y los materiales y facilidades necesarias para elaborar un recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje del alumno.

2.-Etapa de diseño y forma que tendrá el material reciclado del recurso a elaborarse.

Es necesario planificar cuidadosamente su “esquema” Es preciso determinar su estructura, su organización interna y la secuencia y ubicación de los contenidos. Por ejemplo, si se trata de un impreso: la organización de los temas en capítulos, subcapítulos y subtítulos, la secuencia en que se desarrollarán los contenidos de cada tema y las relaciones de los contenidos entre sí. Al preparar el plano del texto se distribuyen y ubican las informaciones, ejemplos, ilustraciones, ejercicios u otras ayudas didácticas, los procedimientos de evaluación, instrucciones.

3.- Producto: Diseño del recurso didáctico sin presidir la etapa de ensayo:

En ningún caso es conveniente proceder a desarrollar el recurso prescindiendo de esta etapa: trabajar “ensayo y error” resultan un procedimiento más largo, costoso y con menor posibilidad de éxito.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo general.

Contribuir con el manual al mejoramiento profesional de los docentes y con la educación integral de los niños y niñas de la institución.

6.4.2 Objetivos específicos.

- Mejorar el nivel de conocimiento en el uso del material reciclado en la confección de los recursos didácticos para la enseñanza de los juegos tradicionales.
- Lograr que el niño colabore en la clase para la práctica de los de los juegos tradicionales que les permitirá obtener habilidades manuales, intelectuales, afectivas, sociales y morales.

- Ofrecer una visión amplia del uso de materiales reciclados y del medio para la elaboración de recursos didácticos.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL O FÍSICA

País: Ecuador

Provincia: Carchi

Cantón: Tulcán

Parroquia: Tufiño

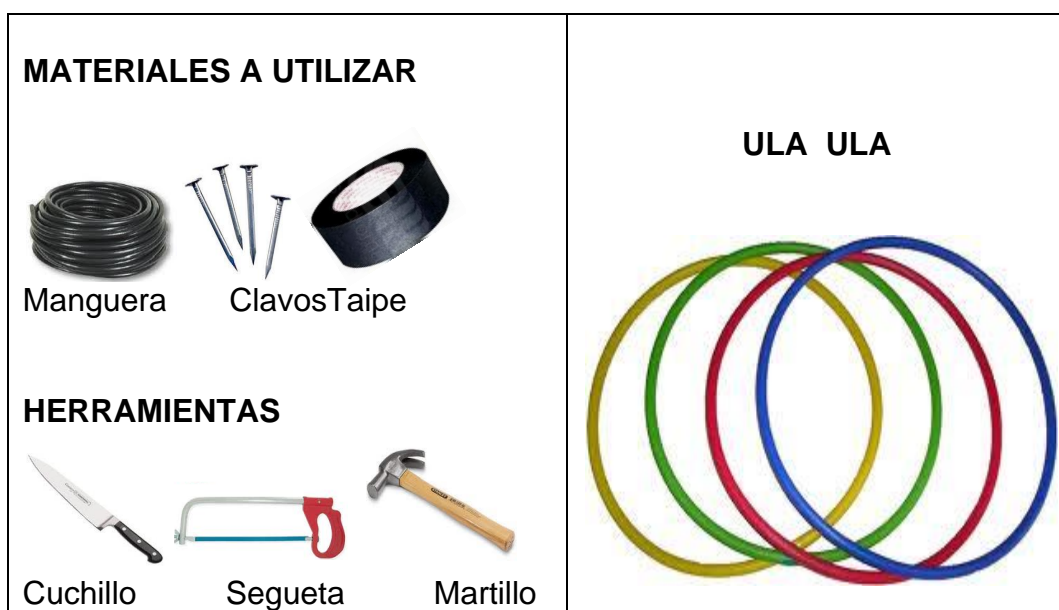
Institución: Escuela Fiscal “Los Ríos”

Infraestructura: Propia

Población: Mixta

6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

NOMBRE DEL RECURSO A ELABORARSE LAS ULAS



ELABORACIÓN:

Los pedazos de manguera deben ser de un material resistente que puede medir 1,75 metros, los pedazos de madera deben medir 12 centímetros aproximadamente, el mismo que tiene que ser casi el mismo grosor de las dos puntas de la manguera puesto que estos trozos se colocarán en un extremo de la manguera para luego se introducirá en la otra punta para así poder juntar las dos puntas y dar la forma del recurso. Para asegurarlo debemos clavar dos clavos en el trozo que une las dos puntas de la manguera, luego lo decoramos con los taipes de diferentes colores.

PROCESO



Los niños y niñas harán movimientos circulares y el ula girará alrededor del segmento corporal logrando girar este recurso (mano, cintura, pies, cuello, etc.)

HABILIDADES A DESARROLLAR

- _ Coordinación
- _ Concentración
- _ Equilibrio
- _ Aprendizaje e interiorización de reglas

NOMBRE DEL RECURSO A ELABORARSE SONAJEROS

SONAJERO DE PLÁSTICO

MATERIALES A UTILIZAR	SONAJERO
 <p>Botellas plástico granos (maíz)</p>	

SONAJERO DE TILLOS



ELABORACIÓN 1

Recolectamos las botellas pequeñas limpias, igual con los granos de maíz, frejol, lenteja y alverja, en cada botella introducimos los granos y piedras y con la tapa serramos el recipiente.

ELABORACIÓN 2

Recolectamos suficientes tillos al igual que el alambre, a cada uno de los tillos le hacemos un hueco en el centro con la ayuda de un clavo y martillo, para luego pasar el alambre por el orificio que tiene cada tillo por último aseguramos las puntas de los extremos del alambre, dando forma al recurso a construirse el sonajero de tillos.

PROCESO

Los niños y niñas podrán darle ritmo a las rondas y canciones con la que ellos producen sus propios juegos haciendo que los sonajeros a

acompañen con los sonidos producidos al agitar y moviendo de estas dos clases de sonajeros.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Coordinación

_Percepción auditiva

_Atención y concentración

_Percepción rítmica

NOMBRE DEL RECURSO A ELABORARSE EL TROMPO

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Palo Clavos Pintura</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Martillo Lija</p>  <p>Pincel Brocha</p>	<p>TROMPO</p> 
---	---

ELABORACIÓN:

Los trozos de madera debe estar seca y tener un grosor considerable para luego proceder a devastar un extremo de la madera con la ayuda del

torno y formones, dando así la forma de un trompo, colocamos una punta de clavo en la punta del trompo, lijamos el recurso ya elaborado para después pintarlo de colores vivos que llamará la atención de los niños cuando haga bailar el material ya construido.

PROCESO

Los niños y niñas envolverán con la piola al trompo y luego lo lanzarán al piso hasta que la piola se desenvuelva en su totalidad, el trompo logrará girar en la punta o bailar como más común se conoce.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Coordinación corporal y espacial

_Precepción visual

_Atención y concentración

_Equilibrio y precisión

NOMBRE DEL RECURSO A ELABORARSE LA COMETA

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Sigses Piola Papel</p>  <p>Pega Fundas Tiras de tela</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Tijeras</p>	<p>COMETA DE PAPEL</p>  <p>COMETA DE PLÁSTICO</p> 
--	--

ELABORACIÓN:

Una vez obtenido los materiales seguimos con la construcción del recurso procedemos a quebrar tres sigses del mismo tamaño, el mismo que el porte de estos sigses es de su preferencia, procedemos con la piola atar el centro de unión de los sigses inmediatamente proseguimos a unir los extremos, luego pegamos el papel o aseguramos la funda sobre toda la cometa, en los extremos y centro de la cometa con tres pedazos de piola iguales de 35 cms amarramos uno al frente del otro extremo, mientras unimos del centro con uno de los dos extremos y tenemos que añadir el cururo de piola, el otro extremo atamos la cola la misma que puede ser de tela o de fundas plásticas lo suficiente para que le dé estabilidad a la cometa y es así que está listo para usarlo.

PROCESO

Los niños y niñas en un espacio físico apropiado donde haya corrientes de viento, ellos soltaran un poco la piola a la cometa y asiendo alones pequeños para generar la elevación de la cometa para que esta se eleve cada vez más o tome la altura deseada por el niño.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Coordinación corporal y espacial

_Percepción visual

_ Coordinación óculo manual

_Atención y concentración

NOMBRE DEL RECURSO A ELABORARSE EL TRIQUIS-TRACAS

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Triplex Botones</p>	<p>TRIQUIS-TRACAS</p>
---	------------------------------



ELABORACIÓN:

El triplex debe ser resistente con una medición de 35ctmsde todos los lados. Con la ayuda de un clavo y una regla trazamos cuatro líneas las dos van de esquina a esquina del tablero y las otras dos que dividen la mitad de los lados superior, inferior, izquierdo y derecho, luego ligamos y lo pintamos a nuestro gusto el triplex y las fichas que pueden ser piedras, botones y otros, que dando listo el recurso para usarlo.

PROCESO

El juego tradicional del triquis tracas se juega entre dos alumnos con tres fichas cada uno tendrá tres fichas las mismas que las fichas del otro contrincante deben ser diferentes colores o forma cada uno de ellos ara movimientos adecuados para evitar que el contrincante pueda ubicarlas a las tres fichas en línea recta y él colocarlas en línea recta así convirtiéndose en ganador.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Atención y concentración

_Intelectual cognoscitiva

_Percepción visual

_Agilidad del razonamiento

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE EL ARCO Y LA FECHA

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Palo Rosa Pintura Elástico</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Cuchillo Tijera</p>  <p>Brocha</p>	<p>ARCO Y FLECHA</p> 
--	--

ELABORACIÓN:

Para realizar este recurso es necesario que las varas tengan una curvatura como nos lo brinda las ramas del árbol de rosa, amarramos el elástico grueso en cada uno de los extremos de las varas. Le damos forma a los palos rectos obtenidos del bosque con una medida de 50ctms. Le damos forma de una flecha y la punta deberá ser puntiaguda, ligamos estos recursos procedemos a pintar y hacer los acabados finales.

PROCESO

Los niños y niñas colocaran la flecha en el arco halarán lo suficiente el elástico en donde se a sujeta la flecha para luego soltar la flecha y salga disparada con fuerza y velocidad que pueda alcanzar una distancia prudente o alcanzar un blanco determinado.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Percepción visual

_Calculo espacial

_Coordinación óculo manual

_Atención y concentración

NOMBRE DEL RECURSO A ELABORARCE LA RUEDA Y EL PALO

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Neumáticos Palos de escoba</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Cuchillo Segueta</p>  <p>Brocha Pintura Lija</p>	<p>LA RUEDA Y EL PALO</p> 
---	---

ELABORACIÓN:

Tomamos el neumático viejo y cortamos con la ayuda del cuchillo y la sierra alrededor del corazón o del centro duro que tiene la llanta. Luego con la ayuda de la sierra también cortamos los palos de las escobas con una medida de 20 cms Para el manejo de la rueda para finalizar procedemos a ligar y pintar.

PROCESO

Los niños y niñas con la ayuda del palo de 20cms, conducirá la rueda caminando, corriendo, a velocidad como el niño lo desee.



HABILIDADES A DESARROLLAR

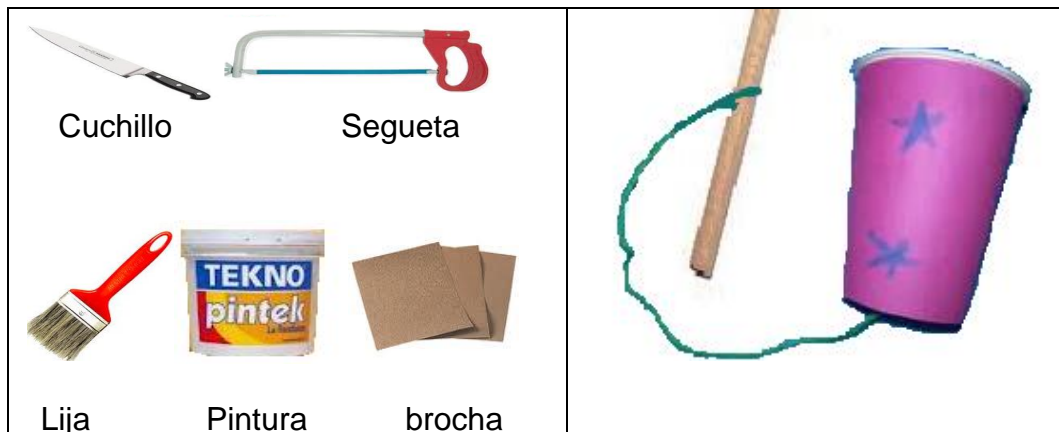
_Coordinación visual y manual

_Atención y agilidad

_Equilibrio y velocidad

NOMBRE DEL RECURSO A ELABORARSE EL VALERO

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Vasos Plásticos Palos de escoba</p>  <p>Piola</p> <p>HERRAMIENTAS</p>	<p>EL VALERO</p>
--	-------------------------



ELABORACIÓN:

Procedemos al corte del palo de escoba que mida 15ctms, realizamos un hueco con la ayuda de un clavo, por el agujero insertamos un pedazo de piola, hacemos un nudo que no se logre desatarse, después cogemos el vaso en el asiento le hacemos un agujero con el clavo caliente y cogemos el otro extremo de la piola y insertamos en el hueco hecho en el vaso, hacemos varios nudos para que la piola no se zafé del vaso lijamos y pulimos el mango para luego pintar el implemento ya construido.

PROCESO

Los niños y niñas harán muchos movimientos del implemento hasta lograr que el vaso se inserte en el palo con una precisión y habilidad necesaria para realizar este juego.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Percepción visual

_Atención y concentración

NOMBRE DEL RECURSO A ELABORARSE EL ZUMBAMBICO



ELABORACIÓN:

Una vez ya obtenidos los tillos procedemos a desdoblarlos con la ayuda del martillo golpeándole hasta dejar su superficie totalmente plana, con el clavo realizamos los dos orificios totalmente ambos en la misma altura y centro, por los agujeros pasamos la piola juntamos los dos extremos y hacemos un nudo y ya está listo para hacer usado.

PROCESO

Los niños y niñas colocarán la piola en sus dedos pulgares luego arán movimientos circulares de sus muñecas logrando envolver para luego estirar y con movimientos consecutivos de alejar y acercar sus manos hasta que el recurso rote alternadamente.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Percepción visual

_Coordinación y agilidad

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE LA RESORTERA

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Orqueta Madera</p>  <p>Piola</p>  <p>Pintura</p>  <p>Tiras de tubos de neumáticos</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Cuchillo</p>  <p>Segueta</p>  <p>Brocha</p>  <p>Lija</p>  <p>Tijera</p>	<p>LA RESORTERA</p> 
--	--

ELABORACIÓN:

Ya reunidos los materiales obtenemos la orqueta de ramas de árboles, procedemos a cada uno de los dos extremos a destajar uno 3 milímetros

de profundidad, esto para que al momento de atar las tras de tubo tubos de llantas tengan mayor seguridad. Luego cortamos las tiras de tubo de unos 35ctms. Después continuamos con el corte del cuero que puede ser la lengüeta de un zapato o directamente de un cuero cualquiera, en el mismo cuero hacemos dos orificios a los dos extremos, proseguimos a atar las tiras de tubo al cuero insertando por cada orificio y asegurando con la ayuda de la piola al igual en la orqueta, lijamos y pintamos al recurso dejando listo para darle uso.

PROCESO

Los niños y niñas colocan en el cuero un objeto que tenga peso por ejemplo una piedra pequeña, apoya su mano en la orqueta mientras que con la otra asegurando el objeto que se encuentra en el cuero halará con la ayuda de las tiras del tubo asiendo que estas se estiren permitiendo que el objeto salga disparado hacia el blanco determinado.

HABILIDADES A DESARROLLAR


_Coordinación corporal y espacial

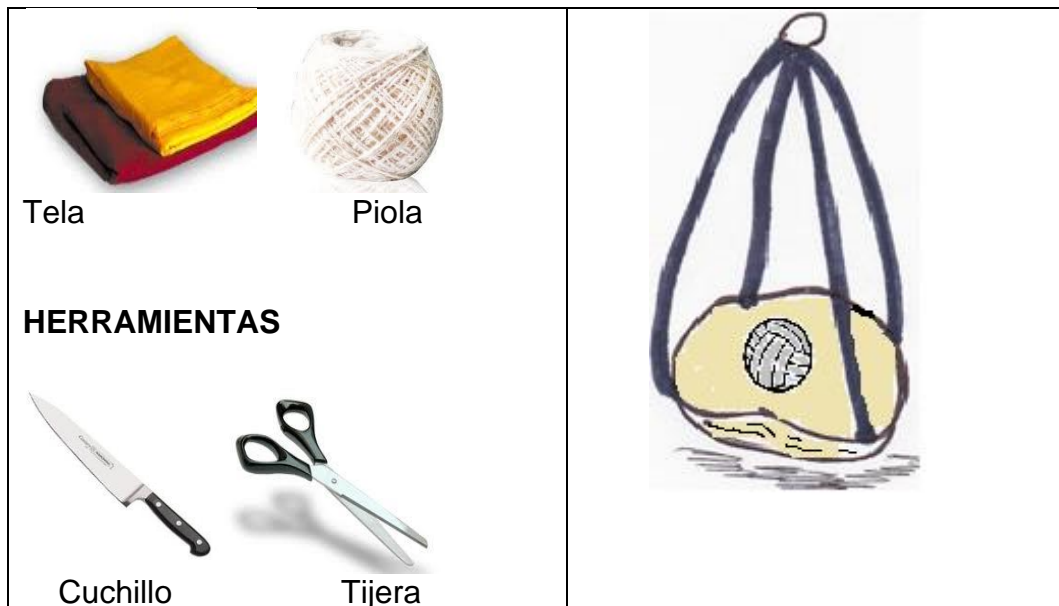
_Atención y concentración

_Coordinación óculo manual

_Calculo espacial

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE LAS HONDAS

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Tubos de llantas</p>	<p>LAS HONDAS</p>
---	--------------------------



ELABORACIÓN:

Empezamos a cortar los cuatro tiras todas del mismo porte que tendrían una medida de 35ctms. Luego procedemos al corte de la tela de carpa lo suficiente que pueda sujetar la bola de trapo en el cual en sus cuatro extremos realizamos orificios en los cuales insertamos las tiras y las amarramos con la piola.

PROCESO

Los niños y niñas colocaran una bola de trapo o una piedra por ejemplo una piedra en el recurso y con la mano harán movimientos circulares hasta cuando decidan que el objeto debe salir disparado hacia el blanco determinado.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Coordinación óculo manual

_Percepción visual

_Orientación espacial

_Atención y concentración

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE LA SOGA

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Soga Tiras tubo de llanta</p> <p>Fósforos</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Tijera Cartón</p>	<p>LA SOGA</p> 
--	---

ELABORACIÓN:

Una vez ya obtenidos los materiales continuamos a su respectiva construcción de los pedazos de sogas seleccionamos los que nos pueden servir para dar con el tamaño de sogas que queremos destorcemos de un extremo de cada uno de los retazo de sogas para luego trenzarlas entre ellas para después con la ayuda de las tiras de tubo envolvemos en el punto de unión y aseguramos con el alambre así consiguiendo la unión de estos retazos, con los fósforos quemamos los extremos de la sogas a fin de evitar que se deshile con la ayuda del cartón apretamos las puntas quemadas asta afirmar la quemadura.

PROCESO

Los niños y niñas utilizarán el recurso para saltar la sogá en un pie, en dos pies, para halar en dos grupos divididos que les permitirá el disfrute con la acción motriz con la ayuda del manejo del implemento los juegos de nuestro medio.

HABILIDADES A DESARROLLAR

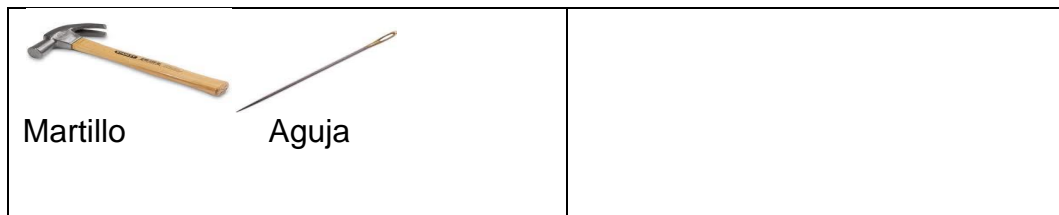
_Equilibrio y resistencia

_Percepción espacial

_Coordinación dinámica General saltos

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE LOS PLATILLOS

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Botella plástica Cartón</p>  <p>Tachuelas Tela Hilo</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Tijera Lápiz</p>	<p>PLATILLOS</p> 
--	--



ELABORACIÓN:

Empezamos con el recorte del asiento de la botella grande de tesalia siempre obteniendo pares, con la ayuda del martillo golpeamos el asiento de la botella que tenemos ya recortado hasta que la superficie quede totalmente plana, luego cogemos un cartón y con un lápiz dibujamos la superficie plana recortamos el círculo y proseguimos a ubicarlo en medio de las dos superficies planas, continuamos a clavar las puntillas y con la ayuda del martillo el mismo que nos ayudara a torcer las puntas de la puntilla, ya unidas las superficies en la tela dibujamos y recortamos los moldes del platillo para luego coser y queda amañera de forro del platillo construido.

PROCESO

Los niños y niñas realizaran lanzamientos con la mano procurando alcanzar la mayor distancia o en otro caso sería llegar hasta donde se encuentra ubicado su compañero realizando lanzamientos de corta y larga distancia.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Calculo espacial

_Coordinación óculo manual

_Coordinación Corporal

_Atención y concentración

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE LOS ZANCOS

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Madera</p>  <p>Clavos</p>  <p>Lijacaucho</p>  <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Tijera</p>  <p>Segueta</p>  <p>Martillo</p>  <p>Pintura</p>  <p>Brocha</p>	<p>LOS ZANCOS</p> 
--	--

ELABORACIÓN:

Empezamos cortando la madera con la ayuda de la segueta a la medida de 1,75m todos por igual, a los trozos de madera proseguimos a pegarles lija gruesa para cuando los niños pisen tenga agarre, luego clavamos los

trozos de madera a la altura de 50ctms en los palos recortados, una vez terminados lijamos, pintamos y decoramos.

PROCESO

Los niños y niñas utilizarán el recurso con sus manos y pies para adquirir equilibrio y coordinación sobre los zancos y poder caminar así mostrando sus habilidades jugando con sus compañeros.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Equilibrio y resistencia

_Agilidad

_Percepción visual

_Atención y concentración

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE EL PALO ENCEBADO

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Poste Madera Lija</p>  <p>Pintura</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Segueta Brocha</p>	<p>PALO ENCEBADO</p> 
--	---

ELABORACIÓN:

Empezamos a cortar el poste con la ayuda de la segueta que tendrá una medida de 3,50mts luego procedemos a lijar su superficie hasta conseguir que esté totalmente lizo, utilizamos el taladro para hacer huecos en el extremo que irá hacia arriba estos servirán para poner objetos, después hacemos un hueco con la ayuda de la pala de asta de una profundidad de 0,50mts en donde pararemos el poste tacando la tierra para obtener la firmeza del mismo.

PROCESO

Los niños y niñas trataran de trepar y alcanzar los objetos que les pondrán, los mimos que deben llamar la atención de ellos para motivarlos a alcanzar dichos objetos. Para así los niños aprendan a trepar y a coordinar sus movimientos.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Calculo espacial

_Agilidad

_Resistencia y fuerza

_Atención y concentración

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE COLCHONETAS

MATERIALES A UTILIZAR	
 Aserrin	 Esponja



ELOBORACIÓN:

Comenzamos por recortar muchos costales para abrirlos, con la ayuda de la aguja y la piola proseguimos a unir a los costales abiertos hasta obtener un costal muy grande en el cual vamos a introducir el aserrín, los pedazos de tela, esponjas y los guaipes, por ultimo proseguimos a coser con la aguja y piola la boca del costal elaborado para dar forma al recurso a construir.

PRACESO









Los niños y niñas podrán rodar brincar, caer en especial cuando sea de una distancia prudente por ejemplo al subir en el palo encebado y evitar posibles lesiones.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Equilibrio y agilidad

_Calculo espacial

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE EL TRAMPOLIN

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Llantas</p>  <p>Tubos de llantas</p>  <p>Triplex</p>  <p>Clavos</p>  <p>Pintura</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Tijera</p>  <p>Martillo</p>  <p>Brocha</p>	<p>TRAMPOLIN</p> 
---	---

ELABORACION:

Empezamos a recortar tiras de los tubos de llantas con un grosor de 5ctms, con la ayuda de un martillo y los pedazos de madera clavamos las primeras tiras que irán de arriba hacia abajo una vez terminado este paso empezamos con el otro que es de clavar las otras tiras y pedazos de madera desde el lado izquierdo estas tiras las pasamos por delante y atrás de las tiras ya templadas es decir como estar tejiendo, terminado esto proseguimos a clavar las puntas sobrantes de las tiras clavándolas en el lado derecho, por último las pintamos dando forma al implemento.

PROCESO

Los niños y niñas saltarán sobre el trampolín con los pies realizando brincos con una altura considerable permitiéndole el disfrute de esta actividad lúdica.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Fuerza y resistencia

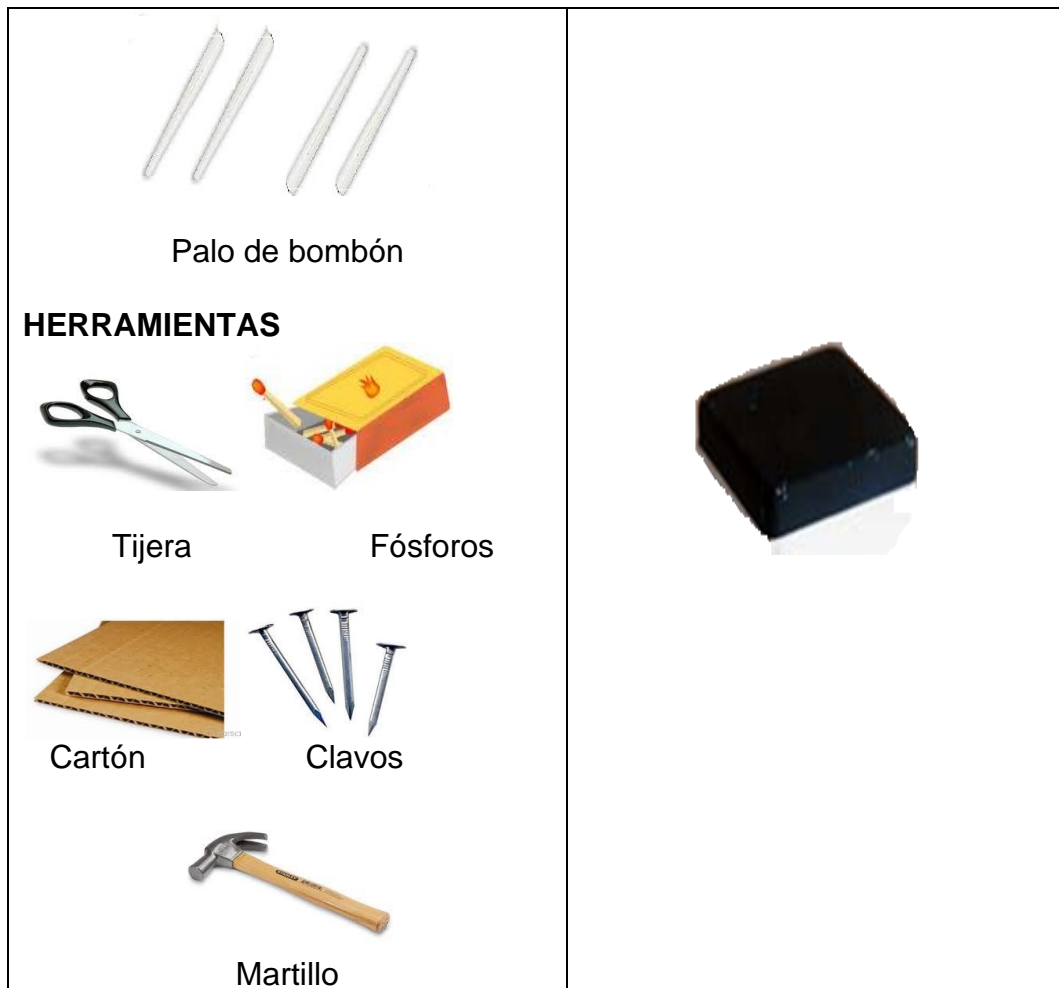
_Equilibrio y resistencia

_Percepción visual

_Agilidad y concentración

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE JUEGOS DE LOSTILLOS

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Tillos Zuela de zapato</p>	<p>JUEGOS DE LOS TILLOS</p> 
--	---



ELABORACIÓN:

Ya obtenidos los materiales respectivos proseguimos a desdoblar los tillos con la ayuda de un martillo hasta conseguir que la superficie este plana, luego con la ayuda de un clavo hacemos un orificio en el centro de los tillos por los cuales se le introducirá un palo de bombón así uniendo a los dos tillos, en seguida con el cuchillo trozamos el palo de bombón que queda de sobrantes en los dos lados de los tillos unidos, dejando unos 4ctms de cada lado del palo. Con estos dos sobrantes del palo de bombón proseguimos a quemarles hasta diluir, luego lo cubrimos con el cartón, lo ponemos en el suelo y lo pisamos con mucha presión y así estos quedarán unidos por completo.

Con la suela de los zapatos de caucho obtendremos las cachas, dibujamos un círculo un cuadrado mediano para luego cortarlo y de esta manera hemos dado forma a los recursos a elaborar.

PROCESO

Los niños y niñas utilizarán este recurso para jugar a los tillos que es un juego muy similar a los sures que les permitirá el disfrute con la acción motriz con la ayuda de la práctica de los juegos de nuestro medio.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Coordinación óculo manual







_Percepción visual

_Atención y concentración

_Agilidad

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE LAS MASCARAS

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Periódico</p>  <p>Goma</p>  <p>Agua</p>  <p>Pintura</p>  <p>Algodón</p>  <p>Pabilo</p>	
--	--

HERRAMIENTAS	
	
Tijera	Maniquí
	
Rodillo	Funda
	
Brocha	Plastilina

ELABORACIÓN:

Empezamos a humedecer el periódico hoja por hoja para luego pegarles con la goma hasta que quede una estructura gruesa. Tomamos bastante plastilina y la amasamos hasta formar una bola, cogemos el rodillo y aplanamos la bola de plastilina, tomamos la plastilina aplanada y la colocamos encima del rostro del maniquí oprimiéndole hasta que en la plastilina plana que de la forma del rostro del maniquí, después a la plastilina que tiene el rostro del maniquí le ponemos sobre una superficie blanda, inmediatamente sobre ella colocamos la funda y procedemos a colocar el periódico húmedo pegado con goma, hacemos que el periódico coja estructura completa del rostro plasmado en la plastilina, luego lo retiramos, cogiendo desde la funda y la ponemos al sol a secar, una vez seca empezamos a decorarla a nuestro gusto como por ejemplo darle la forma de un ángel, de una bruja, de un diablo, etc.

PROCESO

Los niños y niñas utilizarán cuando jueguen, el ángel y el diablo, las rondas, los sainetes, etc., para que así les den vivencia a los comediantes o el papel que les toque actuar en su tiempo libre o en su juego a desarrollarse por grupos.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Destreza táctil

_Percepción visual

_Identidad y autonomía personal

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE EL YOYO

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Tapas de Tesalia Palo de Bombom</p>  <p>Piola</p> <p>HERRAMIENTAS</p>  <p>Fósforos Clavos</p>  <p>Martillo</p>	<p>EL YOYO</p> 
---	--

ELABORACIÓN:

Ya obtenidos los materiales iniciamos a realizar un hueco en el centro de las tapas de la botella grande de tesalia en el centro con la ayuda del clavo y martillo, por el orificio insertamos el palo de bombón las tapas deben quedar frente a frente entre ellas se debe dejar una pequeña distancia, con los fósforos de luimos los extremos sobrantes del palo de bombón, hasta conseguir que se pegue en las tapas, y por ultimo colocamos la piola en el implemento quedando de esta forma listo para su utilización.

PROCESO

Los niños y niñas envolverán la piola del implemento y sujetando la piola en dedo lo lanzarán hacia abajo hasta que este se desenvuelva por completo y con movimientos hacia arriba y abajo se envolverá hasta llegar nuevamente a la mano consiguiendo así que los estudiantes puedan practicar el juego tradicional del yoyo.


HABILIDADES A DESARROLLAR

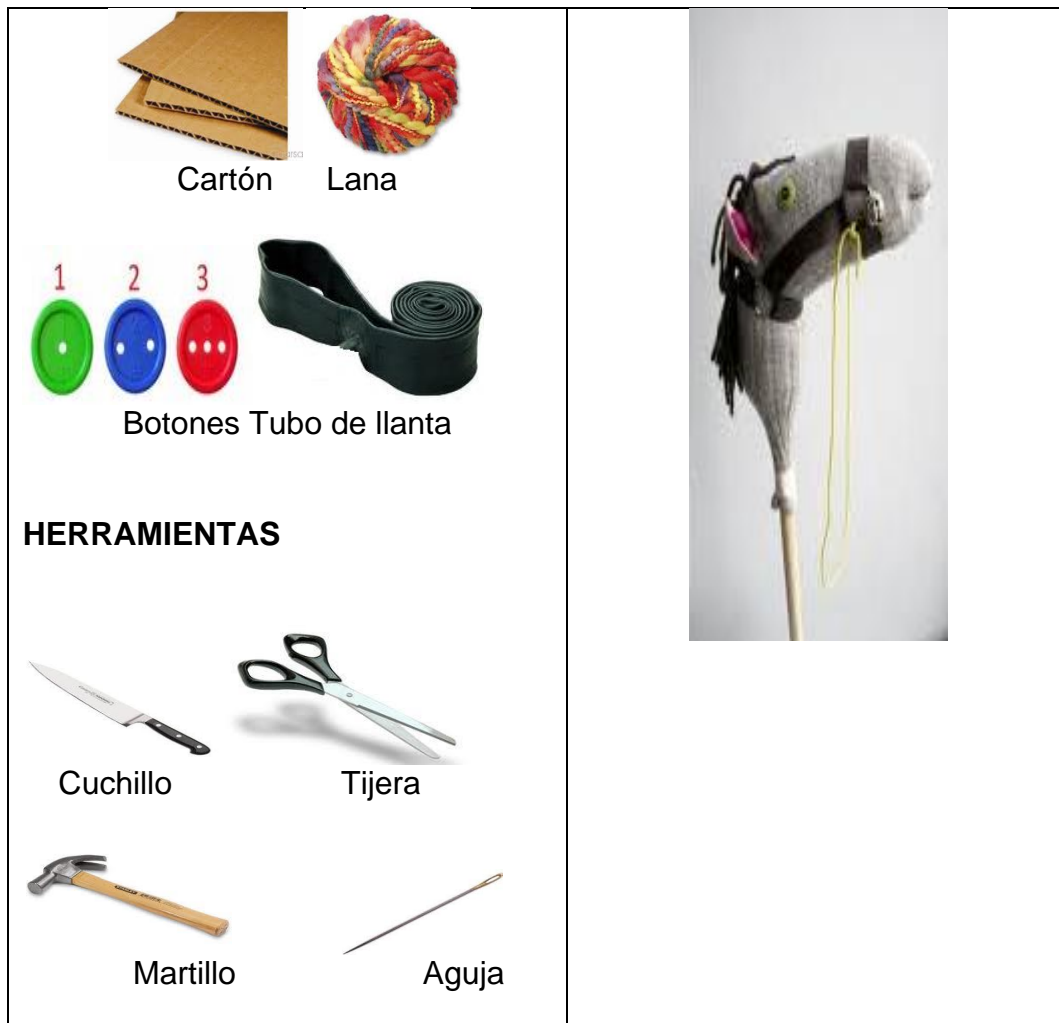
_Coordinación óculo manual

_Percepción

_Agilidad

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE ELCABALLO DE PALO

MATERIALES A UTILIZAR	ELCABALLO DE PALO
 <p>Palo de escoba Media</p>	



ELABORACIÓN:

Con la botella mediana de plástico procedemos a cortarla un poco más arriba de la mitad utilizamos la parte de debajo de la botella, en el cartón dibujamos las orejas, los ojos y un círculo del mismo tamaño del lado que fue cortada la botella, recortamos todo lo que dibujamos. En el círculo pegamos las orejas a los lados. En la botella hacemos un hueco en el cual deberá introducirse el palo de escoba hasta topar el otro lado de la botella en lo cual con la ayuda de un clavo y el martillo a sujetamos la botella y al palo al igual con los ojos pero en este caso son con puntillas de color negro e irán en el centro de los ojos haciendo de la pupila de los mismo ambos estarán ubicados a la misma altura, en los lados de la cara del caballo con la ayuda de clavos a sujetaremos la tira larga de tubo la

misma que ara de jáquima. Tomamos el círculo que están pegadas las orejas haciendo presión le colocamos en el orificio, luego recortamos lana, y pegamos en el círculo de cartón esto hará del pelo del caballo y así daremos forma al recurso a elaborarse.

PROCESO

Los niños y niñas jugaran con el caballo de palo a las carreras, arán movimientos de dominio al caballo permitiéndole al niño este juego la relación y cambios de ideas para jugar.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_ Coordinación dinámica general

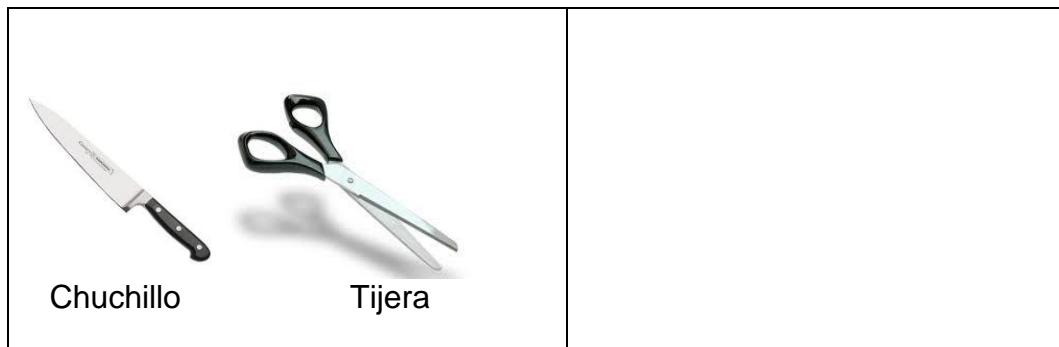
_ Percepción sensorial

_ Velocidad y resistencia

_ Percepción espacial

NOMBRE DEL RECURSO A CONSTRUIRSE PELOTAS DE ULE

<p>MATERIALES A UTILIZAR</p>  <p>Tubo de llanta Globo</p> <p>Harina Arena</p> <p>HERRAMIENTAS</p>	<p>PELOTAS DE ULE</p> 
--	---



ELABORACIÓN:

Cogemos la bomba y en la boca de la misma colocamos el embudo que nos ayudará a introducir la arena y harina dentro de la bomba la llenaremos hasta obtener una esfera, luego con la ayuda de la tijera procedemos a cortar tiras del tubo de llantas las mismas que nos servirán para envolverla en la esfera de arena y harina, ajustando y asegurando las puntas con las mismas tiras es así que obtenemos la pelota de ule.

PROCESO

Los niños y niñas podrán manipular la pelota en juegos de ida y vuelta de habilidad, de puntería con una y dos manos y utilizarán estas pelotas en los juegos de la huaraca que es un juego tradicional.

HABILIDADES A DESARROLLAR

_Coordinación óculo manual

_Calculo espacial

_Expresión Corporal

_Coordinación dinámica general

6.7 IMPACTO.

Toda sociedad busca el cambio y la mejor forma es mediante una educación que forme individuos llenos de valores pero no es suficiente solo con conocimientos si no también atreves de nuestras costumbres y tradiciones como elemento fundamental de nuestra cultura y desarrollar un principio de identidad que hace con el transcurso del tiempo se pierdan, de allí se pone mucho en énfasis en esta investigación que tiene su relevancia ya que los niños tienen comportamientos diferentes a través del juego tradicional, sus respectivos recursos didácticos y con trabajos grupales e individuales aprenderán a respetar las emociones, sentimientos y necesidades de sus compañeros de juego

IMPACTO EDUCATIVO.

En el ámbito educativo lo que se espera conseguir con esta propuesta es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los juegos tradicionales proporcionándoles a los docentes y niños recursos didácticos que les ayudará a mejorar su metodología, a demás les proporcionará juegos individuales y grupales que podrán ser utilizados para la enseñanza de los mismos a los niños y que ellos logren comprender y asimilar de mejor manera.

IMPACTO PEDAGÓGICO

Con este manual para la elaboración de recursos didácticos esperamos mejorar la pedagogía de los docentes de la escuela en la enseñanza – aprendizaje proporcionándoles recursos didáctico con los cuales los maestros podrán mantener la a tención de los niños y desarrollar su creatividad.

6.8. DIFUSIÓN

La difusión del presente trabajo se lo favoreció a docentes, niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos” de los cuales quedaron satisfechos

puesto que, a los docentes les ayudarán en su planificación y mejor desenvolvimiento de sus clases y para la enseñanza- aprendizaje de niños y niñas mediante la actividad lúdica que se manifiesta a través de la práctica de los juegos tradicionales y sus respectivos recursos didácticos. Logrando en nuestros niños despertar el interés, curiosidad y motivación para la práctica de nuestros juegos los mismos que jugaban nuestros abuelos, padres y porque no decir nosotros que todos hemos pasado por esta hermosa etapa de la vivencia en una escuela.

6.9 Bibliografía

1. **MORENO POLOS.** Profesor de INEF de Madrid (juegos tradicionales y deportes populares, 1992).
2. **ROGER CLAUS,** El secreto de crecer saludable, (2007)
3. **ROMERO, F, y RESTREPO, O.** “Aprendamos a jugar”. Editorial (2000). Quito Ecuador.
4. **SEGOVIA BAUS FAUSTO,** El tiempo libre y la jornada única. (1979)
5. **SEGOVIA BAUS FAUSTO,** Juegos infantiles del ecuador (1982).
6. **VILLARROEL J.** Pedagogía socio-crítica y Cultura Física, Ibarra (2003-2004).
7. **WILLAM GOLEN.** Sociología y educación las características del enfoque socio crítico. (2009).

LINKOGRAFÍA

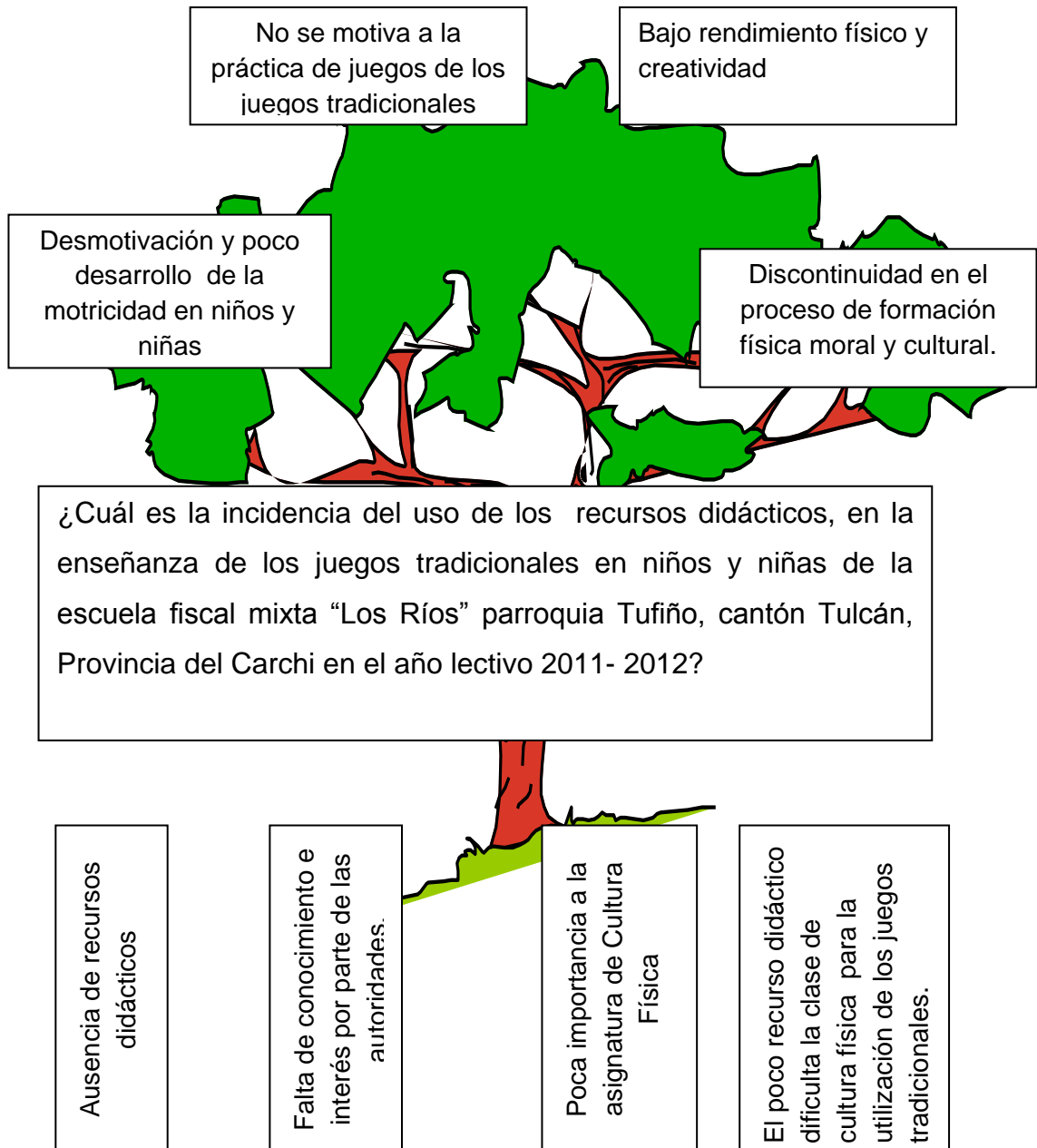
8. <http://www.edufuturo.com.ec>.
9. <http://www.regmursia.com/servlet/s>.
10. <http://www.viejocubia.grao.net/juegos/xue/.htm>.
11. <http://www.eswikipedia.org/wiki.juego.htm>
12. <http://www.ivancyoh.wordpress.com.juegostradicionales.htm>
13. <http://www.juegostradicionales.htm>.
14. <http://www.s/desharé-met/...../recursos didácticos>
15. <http://www.mailxmail.com.recursospedagógicos.htm>

16. <http://www.es.answers.yahoo.com/question/S>.
17. <http://www.enfemio.com/niños/consejos>.
18. <http://www.ciubparenting.com/lainportancia-de-los-jugetes>
19. <http://www.cantontulcan.com.juegostradicionales.htm>
20. <http://www.//definición.demanual-de-usuario/#ixzz2esqomp4>.
21. Google-com/site/manualdeusuario2011.htm.
22. <http://www.pedagogía.esrecursos-didáticos>.
23. [http://www.-definición de .\(enseñanza\)](http://www.-definición-de-(enseñanza))
24. <http://www.juegostradicionales.es.wikipedia.org/wiki/>
25. <http://www.medio-ambiente.info/modules>.
26. <http://www.medio-ambiente.info/material-reciclado>.

ANEXOS

ANEXOS

Anexo A: Árbol de Problemas



Anexo B: Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cuál es la incidencia del uso de los recursos didácticos, en la enseñanza de los juegos Tradicionales en niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”; parroquia Tufiño, cantón Tulcán, cantón Tulcán en el año 2011-2012?</p>	<p>-Determinar la incidencia del uso los recursos didácticos en la enseñanza de los juegos tradicionales en niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”; parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi en el año 2011-2012</p>
SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFIBOS
<p>-¿Qué tipo de recursos didácticos que se utilizan en la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi?</p> <p>¿Cuál es la clasificación de los juegos tradicionales según su metodología de la enseñanza? En los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi?</p> <p>¿Cómo sería la propuesta metodológica alternativa para la construcción de los recursos didácticos, para la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela Fiscal mixta “Los Ríos” parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi?</p>	<p>-Identificar los tipos de recursos didácticos que se utilizan en la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.</p> <p>-establecer la clasificación de los juegos tradicionales según su metodología de la enseñanza. En los niños y niñas de la escuela fiscal mixta “Los Ríos”, Parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi.</p> <p>-Elaborar una propuesta metodológica alternativa para la construcción de los recursos didácticos, para la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela Fiscal mixta “Los Ríos” parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi?</p>

Anexo C: Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Un recurso didáctico es cualquier material que maestros o alumnos elaboren, seleccionen y utilicen para apoyar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.	RECURSOS DIDÁCTICOS	-Recursos impresos y manuscritos -Recursos audiovisuales -Recursos manipulables -Juguetes	Láminas, periódicos murales, collages -Imagen, sonido, videos, películas infantiles, juegos -Conos, pito, colchonetas, pelotas, -Mascaras, cometas. -Técnicos -recreativos
Juegos tradicionales son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás	JUEGOS TRADICIONALES	-De locomoción, Carreras.	- Los venados, policías y ladrones. El lobito, carreras de huevos, las escondidas, etc.

<p>siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.</p>		<p>Saltos</p> <p>Equilibrio</p> <p>-De lanzamientos</p> <p>-De fuerza.</p>	<p>-Saltar la cuerda (en diferentes formas), los ensacados.</p> <p>- zancos, la rayuela, las estatuas,</p> <p>- La resortera, el arco y la fecha, los platillos voladores, los sucres. el trompo,</p> <p>-Levantamiento, transporte, tracción, empuje, mediciones de fuerza.</p>
--	--	--	--

Anexo D: Ficha de Observación

DATOS REFERENCIALES ESCUELA: NOMBRE: FECHA DE OBSERVACIÓN: GRUPO:			
ASPECTOS A OBSERVARSE	APRECIACION		
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	DE REPENTE
1.- EN EL RECREO EL NIÑO REALIZA Y PRACTICA JUEGOS TRADICIONALES			
2.- EL TIEMPO QUE DEDICA EL NIÑO A LA ACTIVIDAD LÚDICA ES MEDIANTE EL JUEGO TRADICIONAL.			
3.- EL NIÑO JUEGA CON RECURSOS ENTREGADO POR LOS PROFESORES.			
4.-EL PROFESOR LES ENSEÑA LA ACTIVIDAD LÚDICA MEDIANTE EL JUEGO.			
5.- CUANDO JUEGAN EL NIÑO UTILIZA RECURSOS DIDÁCTICOS QUE LA ESCUELA POSEE.			
6.- CUANDO JUEGA EL NIÑO PARTICIPA Y SE INTERRELACIONA CON EL GRUPO			
7.-EL NIÑO PRACTICA LOS JUEGOS PROPIOS DE SU ENTORNO.			
8.- EL NIÑO UTILIZA MATERIAL DEL MEDIO PARA JUGAR.			
9.- EL NIÑO CREA RECURSOS DIDÁCTICOS PARA JUGAR.			
10.- EL NIÑO JUEGA CON LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y SE RECREA.			
OBSERVACIONES: 			

Anexo E: Encuesta

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE
MODALIDAD CERRADA
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGIA
ENCUESTA DIRIGIDA ALOS DOCENTES

Dígnese contestar la siguiente encuesta

Gracias

CUESTIONARIO

Marque una (x) la alternativa que a su juicio estime lo correcto.

- 1. Utiliza usted recursos didácticos para la realización de los juegos tradicionales.**

Mucho () poco () nada ()

- 2. Con que frecuencia realiza los juegos tradicionales con los niños**

Mucho () medianamente() poco()

- 3. Que juegos utiliza con mayor frecuencia para la enseñanza de los niños**

Persecución () de ida y vuelta () de búsqueda () otros ()

- 4. En su escuela que juegos tradicionales realizan los niños con mayor frecuencia**

La rayuela () Juegos con pelota () Juegos persecución ()

- 5. Cuando el niño juega que le permite la actividad**

Socializarse () compartir experiencias () crear ()

6. Los niños practican juegos tradicionales

Mucho () Poco () Nada ()

7. Cuando el niño practica los juegos tradicionales dispone de recursos didácticos.

Siempre () Casi siempre () De repente ()

8. Que recursos didácticos utiliza con más frecuencia para jugar con los niños en el desarrollo de los juegos tradicionales. Enumere

- 1..... 2.....
3..... 4.....
5.....

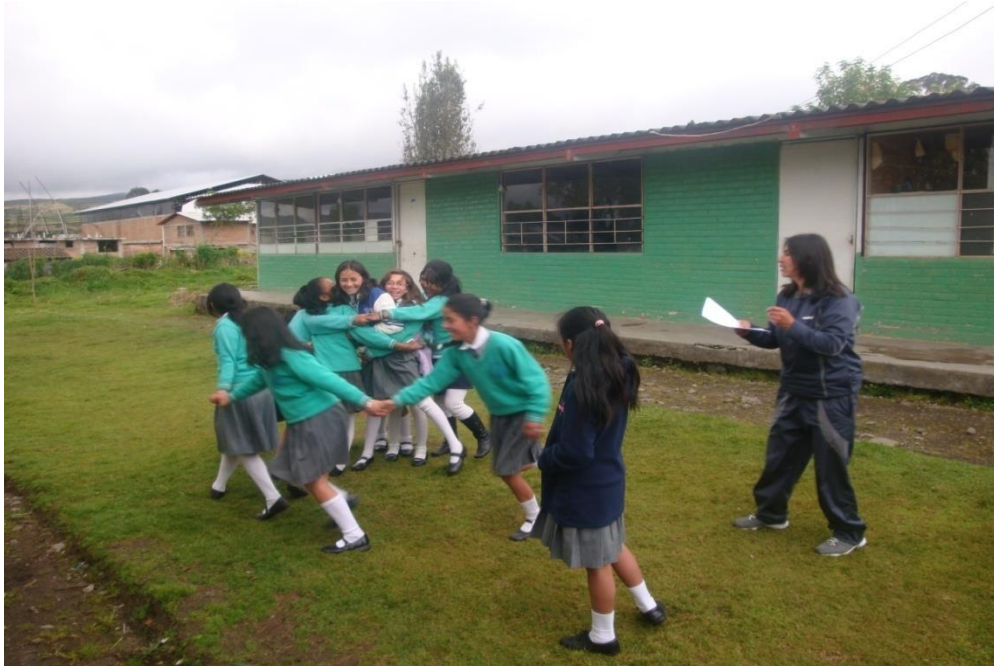
9.- En la planificación de su clase consta la actividad lúdica.

Siempre () a veces () de repente ()

10.- Considera usted que para el desarrollo de los juegos tradicionales debe existir más recursos didácticos.

Esta de acuerdo () poco de acuerdo () no está de acuerdo ()

Anexo G: Fotografías





















UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. 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.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	040137718-9		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Játiva Montenegro Mayra Andrea		
DIRECCIÓN:	Ibarra San Antonio		
EMAIL:	mayrajativa@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0982573444

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“ANÁLISIS DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “LOS RÍOS” EN LA PARROQUIA TUFÍÑO, CANTÓN TULCÁN, PROVINCIA DEL CARCHI.”
AUTOR (ES):	Játiva Montenegro Mayra Andrea
FECHA: AAAAMMDD	2013/02/25
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Educación Física
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Jesús León

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Játiva Montenegro Mayra Andrea, con cédula de identidad Nro. 040137718-9 calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago 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 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.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) 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 (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 18 días del mes de marzo del 2013

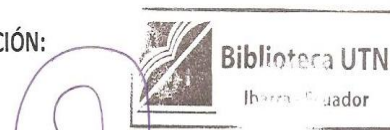
EL AUTOR:



(Firma).....

Nombre: Játiva Montenegro Mayra Andrea
C.C.: 040137718-9

ACEPTACIÓN:



(Firma).....

Nombre: ING. BETTY CHÁVEZ

Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **Játiva Montenegro Mayra Andrea** con cédula de identidad Nro.040137718-9, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **“ANÁLISIS DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “LOS RÍOS” EN LA PARROQUIA TUFÍÑO, CANTÓN TULCÁN, PROVINCIA DEL CARCHI.”** que ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: **Játiva Montenegro Mayra Andrea**

Cédula: **040137718-9**

Ibarra, a los 18 días del mes de marzo del 2013