



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES**

### **TÍTULO**

**EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.**

Tesis previa a la obtención del título de  
Licenciado en Ciencias de la Educación.  
Mención Cultura Física y Deportes

**AUTOR** CARLOS EDUARDO CAPA PALTIN

**DIRECTORA DE TESIS** DRA.MG.SC.BÉLGICA AGUILAR

**LOJA – ECUADOR**

**2015**

**CERTIFICACIÓN**

**Dra. Mg. Sc.**

**Bélgica Aguilar.**

**DOCENTE DE LA CARRERA DE LA CARRERA DE CULTURA FISICA**

**CERTIFICA:**

Haber asesorado y revisado minuciosamente, durante todo su desarrollo la tesis titulada: **EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.** De autoría de Carlos Eduardo Capa Paltín.

Por estar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación para proseguir los trámites pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Junio del 2015

**DRA. MG. SC. BÉLGICA AGUILAR.**

  
.....  
**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Carlos Eduardo Capa Paltín declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de la presente tesis en el Repositorio Institucional- Biblioteca Virtual.

**Autor:** Carlos Eduardo Capa Paltín.

**Firma:** Carlos Capa.....

**Cédula:** 1105323982

**Fecha:** Junio del 2015

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO**

Yo, Carlos Eduardo Capa Paltín, declaro ser autor del presente trabajo de tesis titulada: **EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014**, como requisito para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Cultura Física y Deportes; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 18 días de Junio del 2015, firma el autor.

Firma: .....  .....

**Autora:** Carlos Eduardo Capa Paltín

**Cédula:** 1105323982

**Dirección:** Malacatos Barrio El Prado

**Correo electrónico:** [carloseduardo\\_cp2010@hotmail.com](mailto:carloseduardo_cp2010@hotmail.com)

**Teléfono:** 0981656118

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora de tesis:** Dra. Bélgica Aguilar Mg. Sc.

**Tribunal de Grado:**

Dr. Milton Eduardo Mejía Balcázar, Mg. Sc.

Lcdo. Mg. Sc. José Gregorio Picoita Quezada

Lcdo. Mg. Sc. Juan Iván Rojas Guzmán

## **AGRADECIMIENTO**

La gratitud es el sentimiento noble del alma generosa que engrandece el espíritu de quienes la comparten, el agradecimiento profundo al creador de todo lo existente, por el amor incondicional que me concede en cada segundo de vida.

A la Universidad Nacional de Loja, por abrir este espacio de formación académica de tanta importancia, al personal docente del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Cultura Física y Deportes; quienes me impartieron valiosos conocimientos durante el proceso académico.

A la Dra. Bélgica Aguilar Mg. Sc, Directora de tesis; por su apoyo y orientación; lo que hizo posible la elaboración y culminación de este trabajo investigativo

A las autoridades, docentes, padres de familia, niños y niñas de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui; quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo investigativo.

A mis padres y a mis hermanas por el apoyo diario e incondicional que me incentivo a culminar con éxito el presente trabajo.

Con gran espíritu de reconocimiento.

**Carlos Eduardo**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo principalmente a DIOS, por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, adema de su infinita bondad y amor.

Agradezco también a mis padres Carlos y Elvia por mucho cariño y aprecio por haberme apoyo en estos momentos, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que a nada por su amor.

A mis hermanas Hoana, Viviana y Fernanda por su constante apoyo que día a día me brindan. Sin ustedes no hubiese podido hacer realidad este sueño.

*CON MUCHA CARIÑO*

**Carlos Eduardo**

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN												
BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación												
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/ NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO							OTRAS DESAGREGACIONES	NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDADES			
TESIS	Carlos Eduardo Capa Paltin. /  <b>EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.</b>	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	MALACATOS	LANDANGUI	CD	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN CULTURA FÍSICA Y DEPORTES	

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS





## ESQUEMAS DE CONTENIDOS

### PRELIMINARES

- i. PORTADA.
- ii. CERTIFICACIÓN.
- iii. AUTORIA.
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN.
- v. AGRADECIMIENTO.
- vi. DEDICATORIA.
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.
- ix. ESQUEMA DE TESIS
  - a) Título
  - b) Resumen  
Abstract.
  - c) Introducción
  - d) Revisión Literaria
  - e) Materiales y métodos
  - f) Resultados
  - g) Discusión
  - h) Conclusiones
  - i) Recomendaciones
  - j) Bibliografía
  - k) Anexos
  - l) Índice

**a. TITULO**

EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

## **b. RESUMEN**

El tema de nuestra investigación es el rescate de los juegos tradicionales y las actividades lúdicas en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez; Landangui, Loja. Periodo 2014. Los juegos tradicionales desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios. El problema tratado en el proceso investigativo fue que los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no utilizan los juegos tradicionales como actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para su desarrollo integral, en el periodo 2013 - 2014 y el objetivo fue evaluar en los niños el plan juegos tradicionales locales de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui parroquia Malacatos periodo 2014, con una investigación de tipo cualitativo pre-experimental ya que no existe grupo de control para comparar, los métodos utilizados fueron el método inductivo, deductivo, de observación y estadístico. La población de estudio fueron 31 alumnos con edades de 6 a 11 años y 4 docentes. Al aplicar una propuesta alternativa, se obtuvo como resultado que el 41,94% de los niños si practican los juegos tradicionales, el 32,26% no practican los juegos tradicionales como parte de su recreación y el 25,81% solo a veces practican los juegos tradicionales durante su recreación y el 100 % de los docentes conocen los juegos tradicionales pero no utilizan como parte de la recreación de los niños, al evaluar la propuesta alternativa se encontró según el coeficiente de Pearson se encuentra que luego del trabajo realizado este nos da una  $r_p = 0,91$  es decir que se ha realizado el rendimiento es de  $r^2_p = 0,83$  que es igual al 83% de efectividad. Mediante las cuales se pudo concluir que luego de aplicar la propuesta alternativa sobre la ficha de juegos tradicionales se pudo concluir que los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no tienen conocimiento acerca de los juegos tradicionales e implementar alternativas recreativas de juegos tradicionales para poder rescatar y mantener los juegos tradicionales en los niños.

## SUMMARY

The theme of our research is the rescue of the traditional games and leisure activities in the school Dr. Luis Emilio Rodríguez; Landangui, Loja. 2014 period. Traditional games from a long time ago still lasting, passed from generation to generation, being transmitted from grandparents to parents and their children and so on, may suffer some changes. The problem addressed in the investigative process was that Dr. Luis Emilio Rodríguez school students do not use traditional games such as recreational activities in their spare time as the Foundation for its development in the period 2013-2014 and the objective was to evaluate in children plan local traditional school games Dr. Luis Emilio Rodríguez of the Landangui district parish Malacatos period 2014 , with prior qualitative research since there is no control group to compare, the methods used were the inductive, deductive, observation and statistical method. The study population were 31 students aged 6 to 11 years and 4 teachers. Implementing an alternative proposal, was obtained as a result to that 41,94 per cent of children if they practice the traditional games, 32.26% do not practice traditional games as part of its recreation and 25.81% only sometimes practice the traditional games for recreation and 100% of the teachers are traditional games but not used as part of the recreation of the children , to evaluate the alternative proposal was found according to the Pearson coefficient is that after the work done this gives a  $r_p = 0.91$  is that performance has been is  $r_{2p} = 0.83$ , which is equal to 83% of effectiveness. Whereby one could conclude that after applying the alternative over the traditional games tab proposal could conclude that Dr. Luis Emilio Rodríguez school students have no knowledge about the traditional games and implement alternative recreation of traditional games in order to rescue and maintain the traditional childhood games.

### **c. INTRODUCCIÓN**

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o de un país, formando parte de nuestra cultura, además constituye un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación. El juego es considerado como un mediador, para el desarrollo socio-afectivo en los niños y niñas favoreciendo las bases de la socialización, en formación de la personalidad. Esta actividad lúdica, facilita el desenvolvimiento social, proporcionando oportunidades de interacciones positivas, donde los niños y niñas, tengan experiencias, relaciones sociales, proporcionadas por la familia y por los adultos del entorno social, de ésta manera, los niños irán construyendo autonomía, sentimientos de amor propio como la autoestima, actitudes positivas y seguridad emocional. Los individuos aprenden, normas que regulan su comportamiento, siendo transmitido de generación en generación y es en donde la primera infancia tiene un proceso de socialización más intenso, ya que la afectividad, es fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño.

Desde la antigüedad las actividades lúdicas fueron fuentes inagotables en los pueblos por su empeño de alcanzar mejores estilo de vida que le proporcionara salud, excelentes condiciones físicas y placer. Por lo cual los juegos se convirtieron en parte primordiales de la especie humana, fundamental para lograr nuevas metas y aspectos que determinan que los hombres que fueron enmarcando en cada zona geográfica, transmitiendo la cultura de una generación a otra.

Jugar al aire libre, implique que los niños y niñas, corran, brinquen, se arrastren, se hinquen, convivan con otros niños y niñas y a través de esto, conozcan más infantes y se hagan más amigos según (Torrijos, 1999).

El juego siempre ha tenido un papel muy importante dentro de la historia de la humanidad. Ya desde la antigüedad se integró en la conciencia individual y colectiva de cualquier sociedad pasando a formar parte de su patrimonio cultural.

En cada una de estas sociedades, se han desarrollado una serie de prácticas corporales propias con un carácter prioritario lúdico. En este elemento fundamental del juego, lo lúdico, busca la evasión de la vida cotidiana, sometiendo al individuo a unas normas establecidas y marcando unos objetivos individuales o colectivos que posibiliten el desarrollo de la actividad.

En tal sentido (Masuet, 2009) señala “que se puede decir que el juego, como practica popular, es antecedente del deporte tal y como lo conocemos hoy en día”.

¿Por qué apostar por los juegos cooperativos? El juego no es neutro. Transmite y potencia un determinado código de valores, una manera de establecer las relaciones entre las personas, una forma de entender la diversión, según (Janot, 2010).

El juego. Jeu en francés, game en inglés, spiel en alemán, jogo en portugués y gioco en italiano. En todos los idiomas, el juego es universal y común en todas las culturas del hombre según (Torrijos, 1999).

Con los aspectos antes mencionados me planteo el tema **El rescate de los juegos tradicionales y las actividades lúdicas en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez; Landangui, Loja. Periodo 2014.**

También se planteó el siguiente problema que “los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no utilizan los juegos tradicionales como actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para su desarrollo integral, en el periodo 2013 - 2014.

Los objetivos utilizados fueron el objetivo general: Establecer en los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez los juegos tradicionales y las actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para el desarrollo integral.

Los objetivos específicos utilizados fueron: Fundamentar teóricamente sobre los juegos tradicionales para utilizarlos como actividad lúdica en los niños.

Diagnosticar el conocimiento que tienen los niños y profesores de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez sobre los juegos tradicionales locales y las actividades lúdicas.

Elaborar un plan de actividades con los juegos tradicionales como parte de las actividades lúdicas para los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landanguí parroquia Malacatos periodo 2014.

Aplicar en los niños, el plan de actividades de los juegos en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landanguí parroquia Malacatos periodo 2014.

Evaluar en los niños el plan juegos tradicionales locales de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landanguí parroquia Malacatos periodo 2014.

La metodología empleada fue una investigación acción. El diseño utilizado en la investigación es pre experimental ya que no existe un grupo de control para comparar. El enfoque de la investigación es de tipo cualitativo ya que se guía por áreas o temas significativos aclarando preguntas de investigación para proceder a la relación y análisis de la problemática. Los métodos utilizados fueron, el método inductivo, el método deductivo, el método de observación y el método estadístico. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron la observación, la encuesta y una ficha de ocho juegos tradicionales.

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos, el 41,94% señalaron que si practican los juegos tradicionales, el 32,26% dicen que no practican juegos tradicionales y el 25,81% mencionan que a veces practican juegos tradicionales. El 100% de los docentes señalaron que si conocen los juegos tradicionales.

La discusión tuvo una buena satisfacción, los alumnos motivados a promover la actividad física mediante el uso de los juegos tradicionales. Mayor interés por los alumnos en aprender sobre los juegos tradicionales. Satisfactorio por el mini festival desarrollado a todos los alumnos. Los

docentes motivados a la utilización de los juegos en los niños durante su rato libre.

Las conclusiones obtenidas después del proceso de investigación son. Escasa información sobre los juegos tradicionales, que provoca el interés de video juegos y la televisión. Los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez al no tener profesor de cultura física poco son informados sobre los juegos tradicionales. Los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no aplican valores durante la aplicación de los juegos tradicionales.

Sobre las conclusiones de esta investigación se consideró pertinente plantear las siguientes recomendaciones: Implementar alternativas recreativas de juegos tradicionales para poder rescatar y mantener los juegos tradicionales en los niños. Que los docentes estructuren adecuadamente las clases de cultura física de manera que los alumnos puedan contribuir al rescate de los juegos. Motivar a los niños a la utilización de los juegos tradicionales durante su rato libre. Realizar festivales educativos de juegos tradicionales con los recursos e implementos naturales para incentivar a los niños a la utilización en su vida diaria.



#### **d. REVISIÓN DE LA LITERATURA.**

##### **LOS JUEGOS TRADICIONALES**

**Definición:** Los juegos tradicionales son aquellos juegos clásicos, sencillos, simples de jugar, no necesitan de un gasto de dinero y estimulan el razonamiento, la lógica, el equilibrio, el desarrollo motor o la capacidad de hacer amigos.

##### **Los juegos tradicionales en el mundo.**

El juego siempre ha tenido un papel muy importante dentro de la historia de la humanidad. Ya desde tiempos muy remotos se integró en la conciencia individual y colectiva de cualquier sociedad pasando a formar parte de su patrimonio cultural.

Son juegos que por ser usualmente jugados en la edad adulta, se consideran serios de nominados juegos tradicionales. Estos también han sido transmitidos de generación en generación y sus orígenes se remontan a tiempos lejanos vinculándose a la historia, cultura y tradiciones de lugares donde se juega.

Los juegos tradicionales son juegos típicos de una región o país, formando parte de nuestra cultura popular constituyéndose en un tesoro nacional de juegos practicados en generación en generación.

Cuando una persona mayor le pedimos que nos hable de sus juegos de juventud en infancia, le estamos invitando a que haga una rápida pero profunda reflexión de su vida, de sus amistades más cómplices, de sus lugares más visitados, de sus vivencias más sinceras, y tal vez termine llorando al darse cuenta de que solo queda el con vida según (navarro, 2000). En tal sentido el juego es un comportamiento universal del hombre y vital para la existencia humana, porque desde los tiempos el hombre primitivo manifestó sus creencias religiosas y forman parte de la vida por medio de la actividad del juego en sus diferentes formas.

En tal sentido (Masuet, 2009) señala “que se puede decir que el juego, como practica popular, es antecedente del deporte tal y como lo conocemos hoy en día”.

Los juegos y el deporte pertenecen a las vivencias culturales de un pueblo y conciencia de un individuo en el conocimiento de su patrimonio cultural, enriqueciendo sus posibilidades de participación social, sobre todo en nuestras edades en las que gran parte de nuestras actividades habituales de relación con los demás en el juego.

¿Por qué apostar por los juegos cooperativos? El juego no es neutro. Transmite y potencia un determinado código de valores, una manera de establecer las relaciones entre las personas, una forma de entender la diversión, según (Janot, 2010).

Los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Según (ALMEIDA, 2002).

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que se practican en grupo con el fin de divertirse y entretenerse.

El juego en los niños satisface las necesidades básicas del ejercicio, donde le permite expresar y realizar sus deseos, prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas incluso le permite expresar y descargar sentimientos positivos y negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

El juego siempre ha tenido su espacio de manifestación y debate. Cientos de nombres, definiciones, teorías y clasificaciones para intentar comprender la acción de jugar. Jugar es jugar, y sólo de esta manera se puede entender según (Verdeny, 2005).

Muchos juegos tradicionales que perduran hasta nuestros días se remontan a siglos atrás y por eso se les llama tradicionales porque muchas generaciones han crecido practicando esos juegos y porque tienen una

importancia cultural de que se sigan practicando juegos que se realizaban siglos atrás.

El juego... Jeu en francés, game en inglés, spiel en alemán, jogo en portugués y gioco en italiano. En todos los idiomas, el juego es universal y común en todas las culturas del hombre según (Torrijos, 1999, págs. 13-15).

El afán de jugar, un fenómeno que acompaña al ser humano a lo largo de toda su vida; este afán es propio del niño, del joven y del adulto, y se convierte en una constante del comportamiento. Todos los pueblos juegan y, sin embargo, no todas las lenguas abarcan el concepto de juego de igual forma y con parecido número de usos. La aparición del concepto de juego tiene su origen más remoto en la naturaleza del ser humano y en la necesidad secundaria de cubrir aquellos momentos de la vida en los que se entra en el mundo del arte, mediante los recovecos que la cultura ha reservado, como la vida de lo mágico-religioso, el trabajo, el ocio, el desarrollo, la anécdota, etc. Según (Navarro, 2002).

Es decisiva la importancia de que la “creencia” circule entre los posibles integrantes de este espacio lúdico: el que no “se la cree” no podrá realmente jugar. Según (Leone, 2008).

Por eso es importante mantener y hacer que los más pequeños practican estos juegos, ya que son de gran interés tanto para ellos como para los demás y por eso es considerable inculcar a rescate los juegos tradicionales.

### **Los juegos tradicionales en Latinoamérica y el Ecuador.**

**Definición:** En todo pueblo que por su condición de tal tiene un desarrollo lento con relación a las grandes ciudades, las tradiciones han perdurado a través del tiempo, dándole sabor y esa característica muy peculiar y cierta originalidad que los diferencia de otros.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establece nuevas relaciones y vínculos entre objetos,

personas y el mundo general, creando incontables posibilidades de aprendizaje más aun al hablar de juegos tradicionales.

Las personas, seres que dan vida a los sitios poblarlos, son quienes de alguna manera mantienen estas facetas costumbristas en mayor o menor grado. Según (TARINGA, 2011). Señala: Son ellas (las personas), las que van transmitiendo de generación en generación, dejando vivos en la mente los recuerdos del ayer y proyectándolos al futuro.

Jugar al aire libre, implique que los niños y niñas, corran, brinquen, se arrastren, se hinquen, convivan con otros niños y niñas y a través de esto, conozcan más infantes y se hagan más amigos según (Torrijos, 1999).

En cada juego se dan las reglas de organización, espacio, reglas, materiales a utilizarse y desarrollo, facilitando de esta manera su utilización.

El juego como una actividad necesaria, es un regalo de la vida para el hombre y las especies animadas. Todos hemos pasado por la etapa de la niñez y generalmente era un mundo feliz, jugando, ya sea en solitario, con juguetes que nos parecían fabulosos y con hermanos o amigos. A veces los juegos trataban de imitar las actividades de nuestros padres en el caso de los niños, o los quehaceres de la casa de parte de la madre en el caso de las niñas según (Torrijos, 1999).

Según (Armendáriz, 2013). Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertidos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como educadoras podemos adaptarnos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

### **La pelota nacional.**

**Objetivo:** Mantener vivo el deporte centenario que afianza su identidad de la pelota nacional.

**Desarrollo:** El juego consiste en dos equipos de siete jugadores, cinco en cancha y dos suplentes. Cada uno armado de una tabla en forma de paleta rectangular de casi un metro de largo y 2,9kg de peso, con pupos cónicos de caucho de 15 centímetros en una de sus caras. Se juega con tres tipos de pelotas: de guante, de chaza o de viento. Las reglas de puntuación son como las del tenis, lo que ha hecho que en muchas partes se lo nombra tenis de gigante.

**Variante:** En cada cancha están cinco jugadores: un torna (mas lejos de los contrarios con mejor brazo para devolver la bola a los contrincantes), un media torna (pasado de la línea que se llama tranca), dos cuerdas (juegan en la parte más baja de la cancha, más cerca de otro equipo) y un medio.

### **Carros de palo.**

**Objetivo:** Rescatar las tradiciones propias de nuestro sector.

**Desarrollo:** Los carros de madera constituye un juego psicomotor o de cooperación, según participen uno o dos participantes. Consiste en realizar, montados sobre un carro de madera, un recorrido con una significativa pendiente por la que se desciende, tratando de realizarlo en el menor tiempo posible. Las estrategias viene condicionadas por la necesidad de mantener la estabilidad del carro sin perder la estabilidad del vehículo y adaptándose a las condiciones del terreno.

**Variante:** Las cuatro ruedas pueden tener arandelas o pueden llevar rulimanes.

### **La rayuela.**

**Objetivo:** Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración.

**Desarrollo:** Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, el mismo que debe estar hecho en forma de gato, con 5 casilleros, luego dos cajones como brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir

que es la cabeza y para terminar dos semicírculos que son las orejas. Colocando los números en cada uno de los casilleros y luego se procede a lanzar fichas, piedras o tapilla etc. en secuencia y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.

Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañero o compañera. Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero no pueden tocar nadie solo la propietaria en el juego a medida que avanza tiene más complejidad.

**Variante:** Este juego se lo puede aplicar en texturas de piso liso, áspero o rugoso, suave, duro, etc. los niños saltan con y sin zapatos.

### **La cometa.**

**Objetivo:** Hacer volar la cometa.

**Desarrollo:** Este juego consistía en una determinada época del año exclusivo en verano la vacaciones para los niños de la sierra, los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo material indispensable para realizar las famosas cometas lo interesante es que cada niño puede elaborar y decorar la cometa a su gusto.

El juego consiste ir a un lugar despejado, puede ser parque, carolinas, lomas algún lugar en donde los cables eléctricos no impidan el objetivo que es hacer volar la cometa.

**Variante:** Elaborar con los mismos niños las cometas.

### **El trompo.**

**Objetivo:** Hacer bailar el trompo.

**Desarrollo:** Los trompos son elaborados con madera muy consistente, en la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano. Para poder hacer bailara se necesita un piola de 50 a 70 cm de largo se sujeta la piola con la mano que queda libre

al dar el tirón de la piola. Con la otra mano se va liando la piola empezando por la punta del trompo y subiendo por la parte más ancha de la misma, hasta terminar de envolver la piola. Luego se envuelve la piola entre el dedo índice y se lanza con fuerza hacia arriba y se lanza con fuerza para que pueda el trompo bailar con fuerza.

**Variante:** Se puede elaborar un trompo con material reciclable.

### **La cuerda.**

**Objetivo:** Medir la fuerza y el trabajo de equipo.

**Desarrollo:** El juego de la cuerda es de fuerza aquí participan dos grupo cada uno se coloca a un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio. El equipo ganador es aquel que logro desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente.

**Variante:** Se recomienda hacer 2 de tres jaladas para definir al equipo ganador.

### **La sogá**

**Objetivo:**

**Desarrollo:** Este Juego que consiste en que dos personas cogen de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

**Variante:** Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada. Si la persona que saltaba la cuerda perdía pasaba la siguiente participante pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara. En donde vivirá etc.

Monja, viuda soltera

Casada divorciada estudiante artista.

### **Los encostalados**

**Objetivo:** Practicar al aire libre.

**Desarrollo:** Se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno le los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los

sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro. Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad.

**Variante:** Puede ser más entretenido si en lugar de personas de regreso los participantes van del lugar de partida hacia una canasta llena de pelotas u objetos que deberán colocar en sus sacos, al final ganara el equipo que tenga la mayor cantidad de objetos en su saco.

### **Pan quemado**

**Objetivo:**

**Desarrollo:** Ese juego consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritara fuerte.

Se quema el pan

Se quema el pan

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

Frío, frío si esta lejos del pan

Caliente, caliente si está cerca

Gana el que encuentra el pan.

**Variante:** Se puede utilizar objetivos pequeños.

### **Las canicas**

**Objetivo:** El juego consiste en sacar las bolas del círculo

**Desarrollo:** Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca la bola dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros y trazan una línea. A esta distancia se lanza una bola con el objeto de acercarse a la línea del círculo. El jugador que más cerca esté será el primero en su turno para jugar y los turnos se harán de acuerdo de la distancia en que se encuentren, deberá tingar la canica.

**Variante:** La persona que al tingar la bola se queda dentro del círculo pierde, las bolas que sean sacadas del círculo serán de las personas que lo hagan, y si se golpea con la bola al compañero, se lo declara muerto.



### **Las escondidas**

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

**Desarrollo:** Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se dirige a un lugar y tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números según las reglas que se den por decir contar de 5 en 5 hasta el 50. Mientras los demás se esconden.

Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o no allá voy! y va en busca de sus amiguitos que están escondidos. Y al primero que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego.

### **La rueda.**

**Objetivo:** El juego consiste en hacerlo rodar sin que se caiga.

**Desarrollo:** Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizaban materiales de neumáticos viejos y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor. Se debe impulsarla y debe ir rodando por las calles o en lugar abierto. Se puede utilizar con la mano o con un palo en forma de palanca en un extremo, es la parte que empuja a la rueda. El juego consiste en hacerlo rodar sin que se caiga, si se encuentran en grupo de niños se puede realizar carreras, el niño que llegue primero a la meta gana.

**Variantes:** Si no se encuentran neumáticos se puede jugar con hulas.

### **Juegos tradicionales en Loja**

Los lojanos disfrutaron de juegos tradicionales por sus fiestas señala:

**(Comercio, 2013).**

### **Las sillas.**

**Objetivo:** Quedar sentado en la última silla.

**Desarrollo:** Se colocan en círculo tantas sillas como niños pero menos uno. Cuando suena la música todos niños se mueven alrededor de las sillas, sin tocarlas, si empujarlas y sin adelantarse los unos con los otros. Cuando paran la música, los niños tendrán que sentarse cada uno en una silla. Aquel niño que no consiga sentarse en una silla quedara eliminado. Cada vez que

se inicie el juego se quitara una silla, hasta que solo queda una silla. Gana el niño que consigue sentarse en la última silla.

**Variante:** Ninguno.

### **Tres pies.**

**Objetivo:** Gana el par que llegue primero a la meta.

**Desarrollo:** Se traza una línea horizontal a una distancia de 20 metros. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

**Variante:** Se puede realizar en ida y vuelta.

### **El baile del tomate.**

**Objetivo:** No dejar caer el tomate.

**Desarrollo:** Se organiza primero en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer al tomate.

**Variante:** Ninguno.

### **El gato y el ratón.**

**Objetivo:** No dejarse alcanzar del otro niño.

**Desarrollo:** Los niños y niñas forman un círculo tomados de la mano. Se escoge a un niño como el ratón y se lo coloca en el centro del círculo, y el otro niño es el gato y se lo coloca fuera del círculo. Luego se dice lo siguiente:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

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

**Variante:** Se puede integrar en pares para que puedan pasar todos.

### **La caretilla.**

**Objetivo:** Llegar primero a la meta.

**Desarrollo:** Agrupamos en parejas y tras una línea de salida donde se ubica uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas. A la vos de salida todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian la función y regresan. No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de sus compañeros. Gana aquella pareja que llega primero.

**Variante:** Ninguno.

### **La gallinita ciega.**

**Objetivo:** Averiguara el nombre del niño participante.

**Desarrollo:** Se elige a suerte al niño que será la gallinita ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás niños forman un círculo. El niño que hace de gallinita se coloca en medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:

Donde esta gallinita ciega. Los demás niños le responden:

Date tres vueltitas y me encontraras.

La gallinita se da tres vueltas y todos los demás niños caminan a su alrededor. La gallinita tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre. Si adivina el nombre de la persona hace papel de gallinita ciega.

**Variante:** Ninguno.

### **La topadas.**

**Objetivo:** Buscar a los niños escondidos.

**Desarrollo:** Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a sus compañeros escondidos. Es escogido se queda en el lugar de conteo y los demás niños se esconden dentro del campo de juego. A la señal establecida, inicia la búsqueda, si encuentran a los niños, van retomando al lugar de inicio. El niño que fue encontrado primero será el encargado de buscar.

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

### **El lobito.**

**Objetivo:** Lograr coger al mayor número de participantes.

**Desarrollo:** Se inicia el juego formando un juego entrelazadas las manos. Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobito. Los demás participantes dando vueltas en su propio lugar repiten lo siguiente:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo este

Si el lobo se levanta

Entero nos comerá

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobito responde

¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego hasta que el participante que hace del lobo dice me los voy a comer. Los niños del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de niños y quienes se convierten en lobo ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

**Variante:** Ninguno.

### **El yoyo.**

**Objetivo:** Lanzar al yoyo para hacerlo girar.

**Desarrollo:** La cuerda que se utiliza con el yoyó es una cuerda que comienza y termina en tu dedo y que simplemente la tenemos enlazada, no anudada alrededor del eje del yoyó. La tensión o la holgura del trenzado de la cuerda termina si el yoyó girará al final de la cuerda. Para lograr una longitud de la cuerda correcta, debemos dejar caer el yoyó al final de la cuerda, lo apoyamos en el suelo y medimos la cuerda entre el suelo y un poco por encima de nuestra cintura. Ataremos un lazo de un diámetro aproximado de 2,5 cm en un extremo de la cuerda del yoyó. No colocaremos este lazo alrededor de nuestro dedo, sino que deberemos pasar el resto de la cuerda por este lazo y conseguir un nudo corredizo. A continuación pasaremos el dedo corazón por este nudo corredizo y lo colocaremos entre las dos primeras articulaciones de este dedo. Esta es la forma correcta de enganchar el yoyó.

**Variante:** Realizar trucos o movimientos, ya que admite la posibilidad de hacer girar el yoyó en muchas posiciones como el dormilón, vuelta al mundo, el columpio.

### **Caballito de madera.**

**Objetivo:** Los caballitos de madera han sido un entretenimiento para niños, por imitación con la cabalgadura.

**Desarrollo:** Este juguete consiste, en su forma más elemental, en un palo de escoba o de otro tipo al que se ata en su parte superior un cordón que se divide, y con una extensión de treinta centímetros aproximadamente hace las veces de rienda. Otra forma de construirlo es adosándole a la parte superior del palo una silueta de cabeza de caballo, de cuya boca salen para un lado y para el otro, las cuerdas que hacen las veces de rienda. Los niños se colocan a horcajadas sobre el palo y se mueven simulando el trotar del caballo.

**Variante:** Otra manera de jugar es de a dos o más parejas de niños.

### **El huevo y la cuchara.**

**Objetivo:** Desarrollar la competitividad (moderadamente).

**Desarrollo:** El juego consiste en que los participantes estarán situados unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima), cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será la que tendrán que seguir andando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara, si el huevo se cayese se recogería y volvería al principio de la línea para volver a empezar (el huevo será falso para que en el caso de que se cayese lo puedan volver a coger).

**Variante:** ninguno.

### **Palo encebado.**

**Objetivo:** Lograr llegar hasta la punta del poste.

**Desarrollo:** Consiste en que una persona trepe en un poste de madera, considerablemente alto, cubierto de un material resbaloso como manteca por ejemplo. En lo alto de este poste se encuentran premios que lo obtendrán cuando lleguen a la punta del poste.

**Variante:** 2 por cada equipo.

### **Las macatetas.**

**Objetivo:** juego fácil de aprender que puede jugarse dentro de casa sobre un piso duro o al aire libre sobre concreto.

**Desarrollo:** Lánzalas directamente frente a ti y trata de esparcir las uniformemente, no demasiado cerca unas de otras ni demasiado separadas. Lanzar la pelota al aire directamente hacia arriba y dale la suficiente altura como para tener tiempo de recoger las macatetas, pero no tan alto que se desvíe fuera de tu alcance. Recoge una sola macateta en la mano antes de que la pelota rebote. La pelota solo puede rebotar una vez si la dejas que rebote más de una vez, se acaba tu turno. Toma la pelota antes de que rebote otra.

**Variante:** Se puede jugar en pareja o solo.

### Actividades Lúdicas



**Definición:** A través del término lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos al parque son todas las actividades lúdica.

En cada una de estas sociedades, se han desarrollado una serie de prácticas corporales propias con un carácter prioritario lúdico. En este elemento fundamental del juego, lo lúdico, buscando la evasión de la vida cotidiana, sometiendo al individuo a unas normas más o menos establecidas y marcando unos objetivos individuales o colectivos que posibiliten el desarrollo de la actividad.

La actividad lúdica es una cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores, y por ello mismo, indispensable en la práctica educativa. Según (ALMEIDA, 2002).

La palabra juego proviene del vocablo latino locus, que significa broma o diversión. El diccionario de las ciencias de la educación lo define como: “actividad lúdica que comparta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco”. Según (Antonio García López, 2000).

La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo. Según (ALMEIDA, 2002).

La diversión, la alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás se mantienen, para quienes participan en la actividad lúdica, al margen de definiciones y categorías. Lo importante para quien juega es el juego mismo. Según (Omeñaca, 2005).

## **El Juego**



La idea de juego que más éxito ha tenido en ámbitos educativos en las últimas décadas es la del juego como recurso, vale decir, el juego útil. Cada



juego tiene momentos y o lugares que implican los picos emocionales más altos por estar jugando, allí ocurren las más apasionantes situaciones de juego. Generalmente, estos momentos lugares son evocados explícitamente por los jugadores mientras juegan, constituyendo un elemento lingüístico que no solo ayuda a reconocer la existencia de dimensión lúdica, sino que permite reconocer el juego que están jugando según (Pavía, 2006).

El juego implica actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre implican de una forma de expresión corporal y tienden a de servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr, caminar y lanzar.

La diversión, la alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás se mantiene, para quienes participan en la actividad lúdica, al margen de definiciones y categorías. Lo importante para quien juega es el juego mismo. El juego es una actividad lúdica que va unida a la condición humana. Su existencia no es exclusiva de un momento histórico concreto no de una sociedad determinada. El ser humano ha jugado desde los albores de la civilización según (Raúl Omeñaca Cilla J. V., 2005).

Los juguetes adquieren un sentido profundo cuando se ven representados en el juego. El sentido del trabajo juego se define como algo inherente y los trabajos escolares comienzan a tener seriedad cuando los niños aprenden a leer, escribir y calcular, seriedad que no podrían de otro modo alcanzar, puesto que es por medio de la actividad juego como el niño preserva el esfuerzo para consagrarse por entero a la actividad que realiza según (ALMEIDA, 2002)

### **Los Deportes Como Actividades Lúdicas**

El término lúdico es de uso frecuente y se muestra como un caracterizador del juego; algo lúdico es una cosa recreativa, de entretenimiento, con un espíritu de juego. Sin embargo, no solamente los términos deporte, lúdico y ocio han acompañado a juego-jugar en su larga vida; otros términos también han ocupado su lugar en su conjunto de significados según (Navarro, 2002).

En la simple práctica deportiva, aparte de desarrollar los movimientos finos y amplios del cuerpo, el niño vivencia innumerable funciones intelectuales,

tales como: el cálculo, la oposición, la velocidad, el equilibrio, lo mismo que normas de cooperación social, determinadas por las reglas de juego según (ALMEIDA, 2002).

### **Los valores y el juego.**

La educación en valores se mueve, pues, en el difícil equilibrio entre dos necesidades: la de proporcionar patrones morales acordes con la inserción del individuo en la sociedad y la de promover la libertad de elección y la autonomía o independencia del juicio.

Es aquí donde surge una de las grandes posibilidades educativas de los juegos de cooperación. Como actividades lúdicas que son, fomentan la adquisición de los valores a través de la acción vivenciada; por su orientación cooperativa llevan a una valoración positiva de la ayuda, la colaboración, la equidad, el respeto a las necesidades de los otros, el altruismo, la solidaridad, etc. Según (Raúl Omeñaca Cilla J. V., 2005) .

La elección de las actividades de cooperación, de los métodos cooperativos de aprendizaje y, especialmente, de los juegos cooperativos como medios para la educación en valores no es la consecuencia de una decisión arbitraria.

En estas actividades y juegos, desde un punto de partida procedimental, se avanza por procesos en los que es necesario prestar atención a la comunicación positiva dentro del grupo de iguales, a la coordinación de labores y al establecimiento de relaciones entre los componentes del grupo de cara a la consecuencia de un fin común.

La cooperación en la educación física pone al alumno en contacto con muchos de los “valores universales” para su desarrollo personal, para la convivencia y para la vida en equilibrio con el entorno: libertad, responsabilidad, tolerancia, diálogo, respeto, amistad compañerismo, solidaridad y paz. Según (Raúl Omeñaña, 2001).

## **Tiempo libre.**

**Definición:** El tiempo libre es el periodo de tiempo disponible para una persona para realizar actividades de carácter voluntario, cuya realización reportan una satisfacción y que no están relacionados con obligaciones laborales.

El tema que empiezas trata del tiempo que tenemos todas las personas cuando no trabajamos, de nuestro tiempo libre. Considerando al tiempo libre aquellas actividades que no corresponden a su trabajo.

Durante el tiempo libre lo pasamos bien porque casi siempre hacemos aquello que nos gusta y lo que no podemos hacer cuando vamos a la escuela o cuando trabajamos. Según (Tuzón, 1994).

Las actividades recreativas se realizan dentro del marco de la Educación para el tiempo libre, y el objetivo más importante es que el participante transfiera aprendizajes para poder hacer un uso recreativo de su tiempo. Según (Rodríguez, 1999).

## **Caracterización de Malacatos.**

Desde la capital provincial de Loja, centro histórico y cultural de la región sur, distancia 35 kilómetros al valle y población de Malacatos, ubicado entre una altitud de 1600m y 1900m snm, que con su extraordinaria policromía constituye un gran atractivo turístico; junto a la población, que cuenta con un muy atractivo mercado. Se está construyendo y adecuando un centro turístico.

## **Los niños y los juegos.**

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

El mejor escenario para los diferentes juegos es siempre el mismo: un lugar seguro y estimulante donde ser uno mismo es el mejor que uno puede ser. Según (Sher, 2004).

Todos los niños tienen derecho a que se les cuide como individuos y a que se les estimule para desarrollarse a su propio ritmo, en medio del afecto y la seguridad que les brinden sus respectivas familias y la amistosa aceptación de sus vecinos. Según (Pugmire-Stoy, 1992).

### **La actividad lúdica y el niño.**

Las actividades lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos, vista, olfato, tacto, auditiva, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo en la medida que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulo y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Desde tiempos remotos la humanidad ha utilizado los juegos, junto con el teatro, la danza, los poemas y las canciones, como un medio para transmitir conocimientos e incluir creencias, costumbres, sentimientos y valores de las nuevas generaciones. Además, es una realidad, que cualquier actividad lúdica despierta en las personas, esa capacidad mágica e imaginaria, que perdemos con la edad y que los niños y jóvenes más desarrollan que los adultos. Según (VIZCAÍNO, 2005)

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS.**

### **Materiales**

Materiales de escritorio utilizados fueron: internet, computadora portátil, impresora, impresiones tinta negra y color, perfiles, carpetas, lápices, borradores, esferos azul y negro.

Materiales para el diseño de la propuesta alternativa se utilizó: trompos, yoyos, canicas, costales, manguera, carrizos, pelotas, macatetas, sogas, soguillas, botellas, chupones, grabadora, cucharas, huevos cocidos.

La presente investigación con el tema el rescate de los juegos tradicionales y las actividades lúdicas en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez; Landangui, Loja. Periodo 2014 contiene el siguiente proceso de investigación:

### **Métodos**

La presente investigación cuyo título es *El rescate de los juegos tradicionales y las actividades lúdicas en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez; Landangui, Loja. Periodo 2014*, se enmarca en el siguiente proceso. Los métodos utilizados en la investigación fueron: El método inductivo realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. En la presente investigación el método inductivo permitió la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares en este proceso de conocimiento que inicie por la observación de alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez con el propósito de llegar a la conclusión que puede llegar a ser aplicadas a situaciones similares a la observación. El método deductivo es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, con este proceso de conocimiento inicie con la observación de los alumnos y docentes de la

escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez, con el propósito de señalar las verdaderas particulares contenidos explicitaste en la situación general. En la presente investigación el método sirvió para partir de una teoría general acerca de los juegos tradicionales y la actividad lúdica. El método de observación con este proceso de conocimiento que realice para percibir como los juegos tradicionales son parte de la educación y del entorno familiar educativo en donde desarrollan las actividades los niños. El método estadístico con este medio que utilice fue para el análisis, interpretación y presentación de datos para obtener resultados de la encuesta y los test cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. En el presente método estadístico me sirvió para la tabulación de los resultados de los encuestados como son los alumnos y docentes de la encuesta Dr. Luis Emilio Rodríguez donde me permitió comprobar el conocimiento sobre los juegos tradicionales.

### **Tipo de investigación**

La investigación es pre – experimental ya que no existe grupo de control (patrón o testigo) para comparar, por tanto se reducen las posibilidades de manipular las variables independientes que son los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez y las conclusiones son extraídas en el mejor de los casos por la variación de la variable dependiente que son los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez en relación a los juegos tradicionales que son el punto de referencia inicial. Lo que hace que la validez interna de la investigación de los juegos tradicionales y la actividad lúdica que pueda ser afectada fácilmente por la el conocimiento en los alumnos se vuelve atípico ya que se aparte de conocimientos que le pertenecen, la regresión pueda afectar un retroceso durante la acción de la propuesta alternativa y las interacciones que a su vez se percibe de este en la misma medida.

### **Enfoque**

El enfoque de la investigación es de tipo cualitativo ya que se guía por áreas o temas significativos aclarando las preguntas de investigación para proceder a la recolección y análisis de la problemática que dice **los**

***estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no utilizan los juegos tradicionales como actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para su desarrollo integral, en el periodo 2013 - 2014,*** utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el momento de interpretar (Roberto hernández Sampieri, 2010).

Este enfoque plantea el problema de estudio delimitado y concreto en relación a los juegos lúdicos y a los niños de estudio, la revisión de la literatura como parte del desarrollo de una propuesta de investigación que analiza y discute informes generales científicos publicados para dar informes de lo investigado, recolección de los datos como en este enfoque que se pretende medir que es el de diagnosticar las encuestas y los tests de valoración, propone la aplicación un plan de actividades con valoraciones de los aprendizajes, los fenómenos estudiados se representa mediante números y se analizan a través de métodos estadísticos de los cuales sirven para la recolección, recuento, presentación, descripción y análisis de los resultados obtenidos de la investigación. La investigación fue lo más objetiva posible porque determina la fuerza de asociación o correlación entre la generalización y objetivación de los resultados a través de la población que son todos los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez que hace referencia a todo el proceso investigativo, debe tener presente que las decisiones críticas obtenidas por el olvido de los juegos tradicionales se efectúan antes de recolectar datos, también pretende generalizar los resultados encontrados en la población además intenta explicar y predecir los fenómenos investigados incluyendo que todos los datos generados poseen los estándares de validez y confiabilidad y las conclusiones para generar conocimientos.

### **Contexto**

La investigación se la realiza en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez, que pertenece al barrio Landanguí comunidad conocida por los lojanos por su alimentación principal y tradicional del sector es la carne de chanco, el repe lojano, el sancocho de hueso, la fritada, cuero con mote, el chicharrón, la

carne al jugo, tamales, humitas, estas comidas son muy apetecidas por los turistas. Iniciando su recorrido desde Loja hacia Malacatos nos encontramos con la entrada al parque nacional Podocarpus (Caxarumi), los barrios Rumizhitana, Nangora, Chorrillos que se encuentran junto al rio Malacatos, perteneciente a la parroquia Malacatos a 29.5 km desde la ciudad de Loja, se realizó en el 2014, y se tuvo el permiso del director de la escuela Dr. Marco Sebastián Guerrero Ruíz con el apoyo de los cuatro profesores, de los alumnos y padres de familia.

### **Técnicas y procedimiento**

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación, la técnica pretende los siguientes objetivos:

Ordenar las etapas de la investigación.

Aportar instrumentos para manejar la información.

Llevar un control de los datos.

Orientar la obtención de conocimientos.

la observacion: es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

**La observación:** Es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación

**La encuesta:** La encuesta un tecnica ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficazes. Además es un procedimiento de investigación, dentro de los diseños de investigación descriptivos en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado a alguien, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información.



**La ficha:** es un documento en forma de sumario que contiene la descripción de las características de un objeto, material, proceso o programa de manera detallada.

### **Fases de la investigación**

El presente trabajo de investigación se lo realizo:

Con una fundamentación teórica para incentivar a los niños al manejo de los juegos tradicionales en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez para que puedan desarrollarlos en su tiempo libre.

Se elaboró y aplicó una encuesta a los alumnos y docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez, para Identificar los tipos de Juegos tradicionales que se utilizan durante las clases de cultura física y su tiempo libre, por lo que permite elaborar una tabla en Excel con gráficos con características en %.

Se elaboró una propuesta alternativa para llevar acabo el estudio de los juegos tradicionales para aplicarlos a los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Se aplicará a los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez una ficha inicial y una ficha final de ocho juegos tradicionales que constara de una calificación de 1 a 3, que me permite que los alumnos puedan llenarse de conocimiento, rescatando y permanecer viva los juegos tradicionales, para determinar el desarrollo de conocimiento en los juegos tradicionales, incluso se realizó una tabla en Excel utilizando la fórmula de correlación de Pearson donde se simboliza con la letra  $P(x-y)$ , siendo la expresión que nos permite calcular.

Se aplicó un plan de juegos tradicionales desarrollándose un mini festival de juegos tradicionales donde hubo una convivencia entre alumnos, docentes y padres de familia. Para evaluar los resultados obtenidos de la ficha inicial y ficha final se procedió aplicar el coeficiente de correlación de Pearson para realizar la tabulación de los datos obtenidos de los alumnos.

## **Población**

La población de estudio fueron todos los docentes y estudiantes que hacen la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez; 4 docentes y 31 alumnos con edades de 6 a 11 años, 16 de sexo masculino y 15 sexo femenino, las características de los alumnos es que todos ellos son de la zona rural, pero ya la tecnología ha llegado a casi todos los hogares lo que hace que los juegos tradicionales se están olvidando y esto me permite plantear la investigación para rescatar y poner en práctica en los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

## f. RESULTADOS.

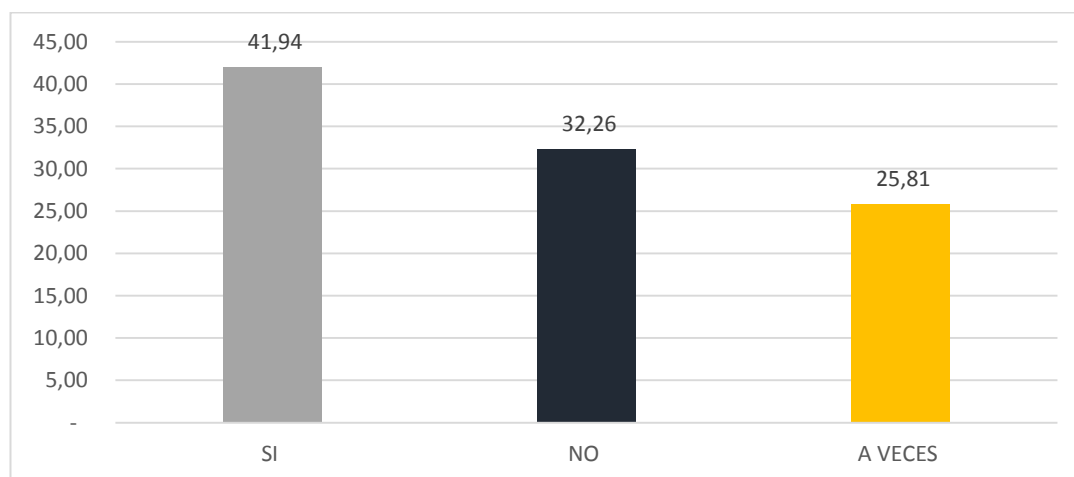
### ENCUESTA APLICADA A LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ.

TABLA Nº 1  
PRACTICAS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESCUELA.

INDICADOR	f	%
SI	13	41,94
NO	10	32,26
A VECES	8	25,81
TOTAL	31	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Análisis

Los juegos tradicionales son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación a generación de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y aparte de divertirnos rescatando nuestras costumbres de nuestros antepasados.

El 41,94%, de los alumnos encuestados si practican los juegos tradicionales, el 32,26% no practican los juegos tradicionales, mientras que el 25,81% a veces practican los juegos tradicionales.

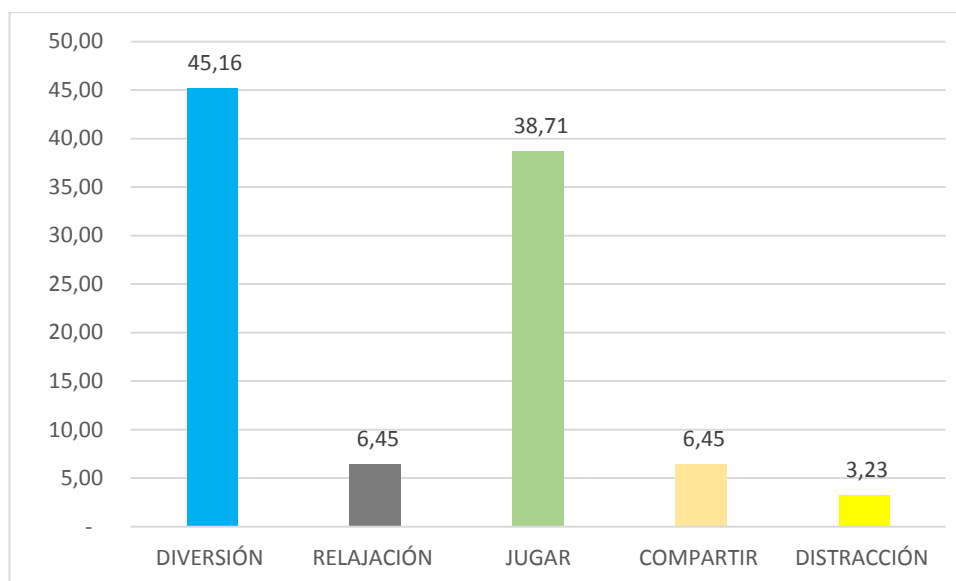
De acuerdo a esto los juegos tradicionales si los practican los niños por lo que es recomendable que los profesores los consideren más en las actividades escolares para que permanezcan vivos y puedan ser tomados más en cuenta y beneficiarse durante su jornada diaria.

TABLA N° 2  
BENEFICIO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

INDICADOR	f	%
DIVERSIÓN	14	45,16
RELAJACIÓN	2	6,45
JUGAR	12	38,71
COMPARTIR	2	6,45
DISTRACCIÓN	1	3,23
TOTAL	31	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Análisis

El juego en el niño satisface las necesidades básicas del ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

El 45,16% de los alumnos encuestados esperan conseguir del juegos diversión, el 38,71% esperan conseguir es jugar, mientras que 16,13 restante esperan conseguir relajación, compartir y distracción.

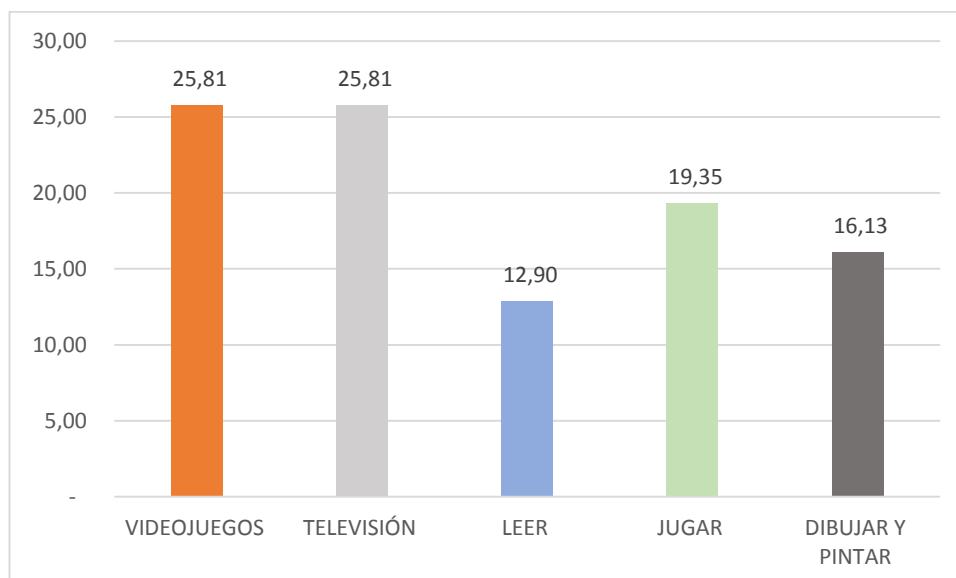
La participación en el juego con lleva a un aspecto muy importante, la gran variedad de vivencias que se experimentan y el placer de jugar donde el juego estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional, por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo.

**TABLA Nº 3**  
**QUE REALIZAS EN TU TIEMPO LIBRE**

INDICADOR	f	%
VIDEOJUEGOS	8	25,81
TELEVISIÓN	8	25,81
LEER	4	12,90
JUGAR	6	19,35
DIBUJAR Y PINTAR	5	16,13
TOTAL	31	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



## Análisis

El tiempo libre se llama aquella actividad que no son ni trabajo ni tareas domésticas esenciales y pueden ser recreativas que se usa a discreción. Es diferente al tiempo dedicado a actividades obligatorias como comer, dormir, hacer tareas de cierta necesidad. Las actividades de ocio son aquellas que hacemos en nuestro tiempo libre y no las hacemos por obligación.

El 25,81 de los alumnos encuestados sostienen que dedican su tiempo libre a los videojuegos y el 25,81 de los alumnos encuestados señalan que dedican su tiempo libre a la televisión, el 19,35 de los alumnos encuestados dedican a su tiempo libre a jugar, el 16,13% de a los alumnos encuestados se dedican a dibujar y a pintar, mientras que el 12,90% de los alumnos encuestados se dedican a leer.

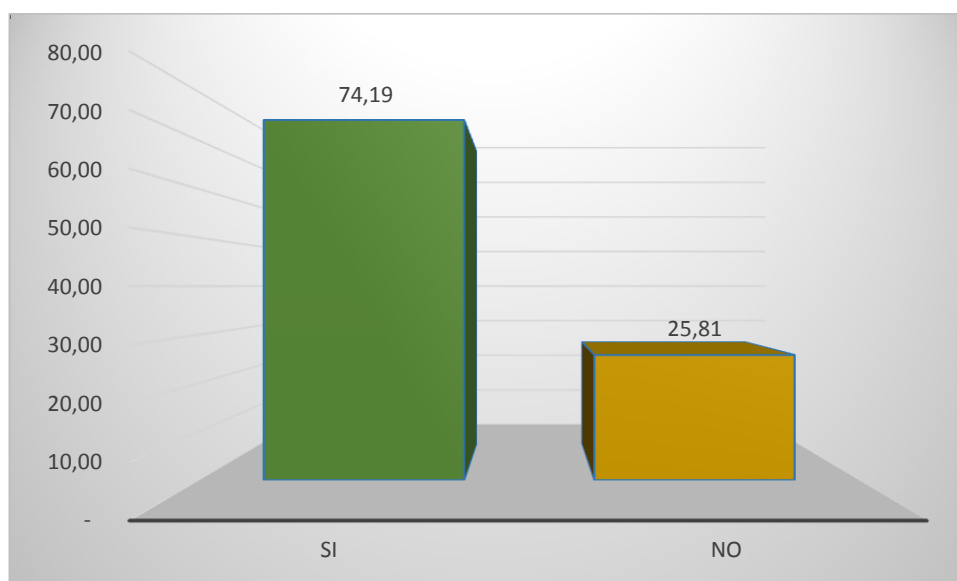
La actividad se realiza por la vía del juego y el divertimento, ya que es el medio por el cual los alumnos conocen, interpretan su realidad durante la infancia para compartir tanto con el individuo como para la sociedad.

TABLA N°4  
CONOCES LOS JUEGOS TRADICIONALES

INDICADOR	f	%
SI	23	74,19
NO	8	25,81
TOTAL	31	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



## Análisis

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.

El 74,19% de los alumnos encuestados señalan que si conocen los juegos tradicionales, mientras que el 25,81% no conocen un juego tradicional.

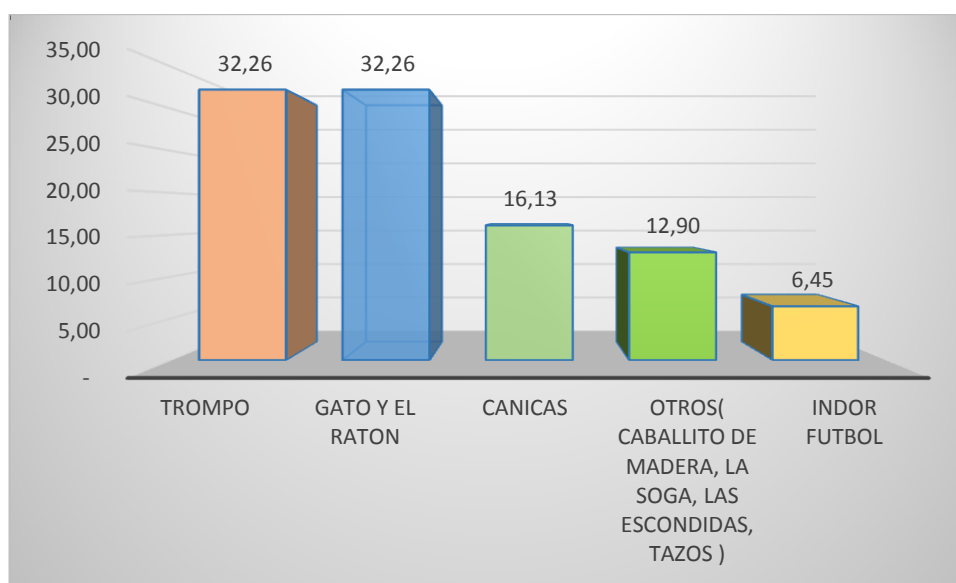
Los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez en su mayoría respondieron que si conocen los juegos tradicionales como: los trompos, el gato, caballito de madera, las canicas, los Tazos etc.

TABLA N° 5  
EL JUEGO TRADICIONAL QUE MÁS TE GUSTA

INDICADOR	f	%
TROMPO	10	32,26
GATO Y EL RATON	10	32,26
CANICAS	5	16,13
OTROS (CABALLITO DE MADERA, LA SOGA, LAS ESCONDIDAS, TAZOS)	4	12,90
INDOR FUTBOL	2	6,45
TOTAL	31	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



## Análisis

Los juegos tradicionales son aquellos juegos clásicos infantiles que se pueden llevar a cabo sin juguetes que utilicen algún tipo de tecnología moderna ya que es posible jugarlos con objetos comunes ya sean del hogar o de la naturaleza inclusive utilizando solo el cuerpo.

El 32,26% de los alumnos encuestados señalan que les gusta jugar el trompo, el 32,26% señalan que les gusta jugar el gato y el ratón que también les gusta jugar.

Los juegos tradicionales son los que utilizan juguetes antiguos o de tipo sencillo, como pueden ser las muñecas, canicas o pelotas, etc.

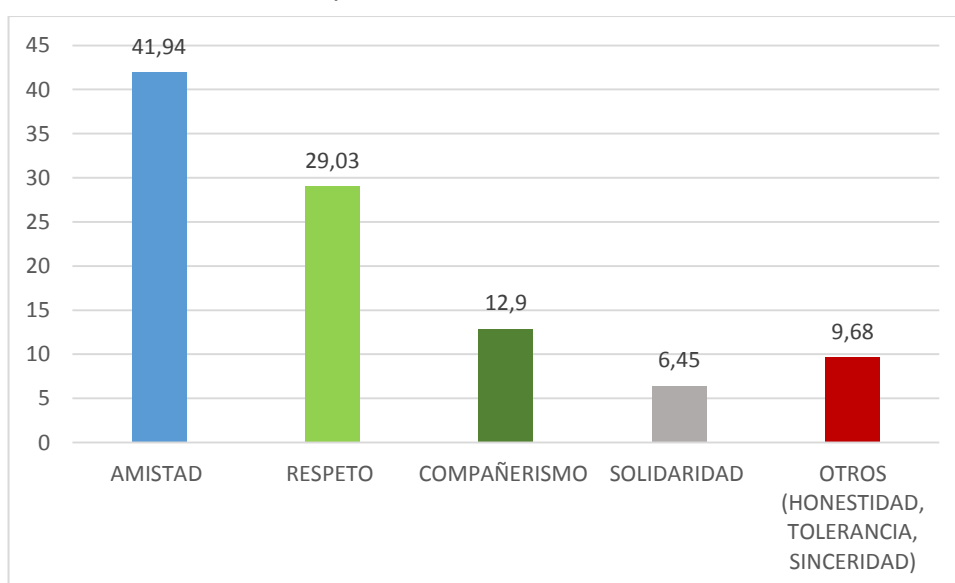
TABLA N° 6

### VALORES QUE SOBRESALEN EN LOS JUEGOS TRADICIONALES

INDICADOR	f	%
AMISTAD	13	41,94
RESPETO	9	29,03
COMPAÑERISMO	4	12,90
SOLIDARIDAD	2	6,45
OTROS (honestidad, tolerancia, sinceridad)	3	9,68
TOTAL	31	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Responsable: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.





## Análisis

Los juegos tradicionales trasmite valores que no pueden encontrarse en otros tipos de juego, donde surge la necesidad de implementar actividades que promueven al mejoramiento de las relaciones entre los niños y su alrededor.

El 41,94% de los alumnos señalan que el valor que más sobresale es la amistad, el 29,03% señalan que el respeto también sobresale, el 12,90% señalan que el compañerismo sobresale, 6,45% señalan que la solidaridad también es importante y el 9,68% restante señalan que otros valores sobresalen tales como la honestidad, tolerancia y la sinceridad.

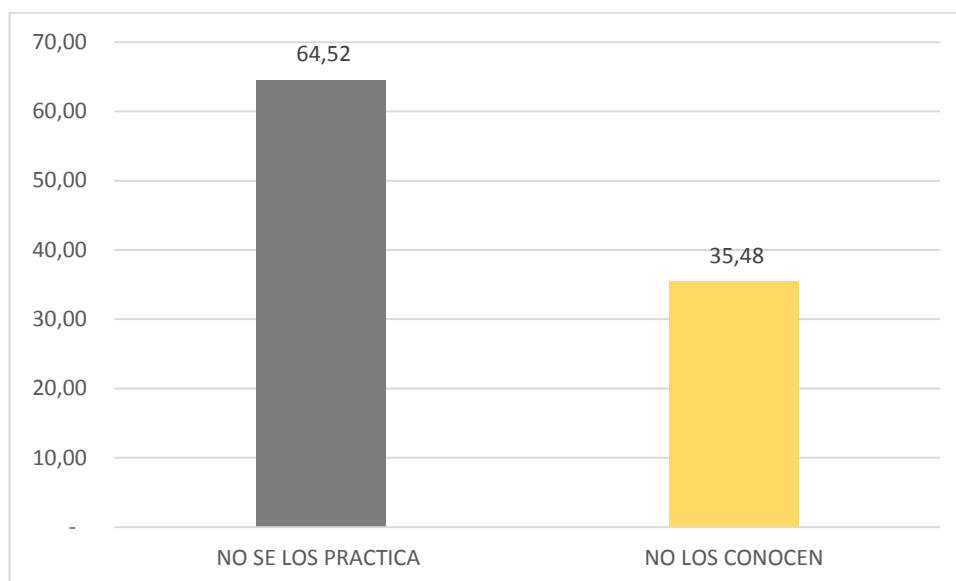
Los valores dentro de los juegos son muy importantes pero ay alguno que sobresale más para mejorar la relación entre las personas como en su mayoría de los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez respondieron que el valor que más sobresale de acuerdo al juego tradicional conocido es la amistada porque con ella se gana muchos amigos.

TABLA N° 7  
PORQUE SE OLVIDAN LOS JUEGOS TRADICIONALES

INDICADOR	f	%
NO SE LOS PRACTICA	20	64,52
NO SE LOS CONOCEN	11	35,48
TOTAL	31	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Responsable: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Análisis

Cada vez estos juegos tradicionales van cayendo más en el olvido. Los padres ya no tienen tiempo para jugar con sus hijos. La emigración de los habitantes de los pueblos a las grandes ciudades hace que los juegos tradicionales que se desarrollaban en el ámbito rural, donde se conocían todos pierdan fuerza al carecer las urbes de lugares apropiados y seguros para llevarlos cabo.

El 64,52% de los alumnos señalan que no se los practica a los juegos tradicionales por lo que se están olvidando, el 35,48% señalan que no los

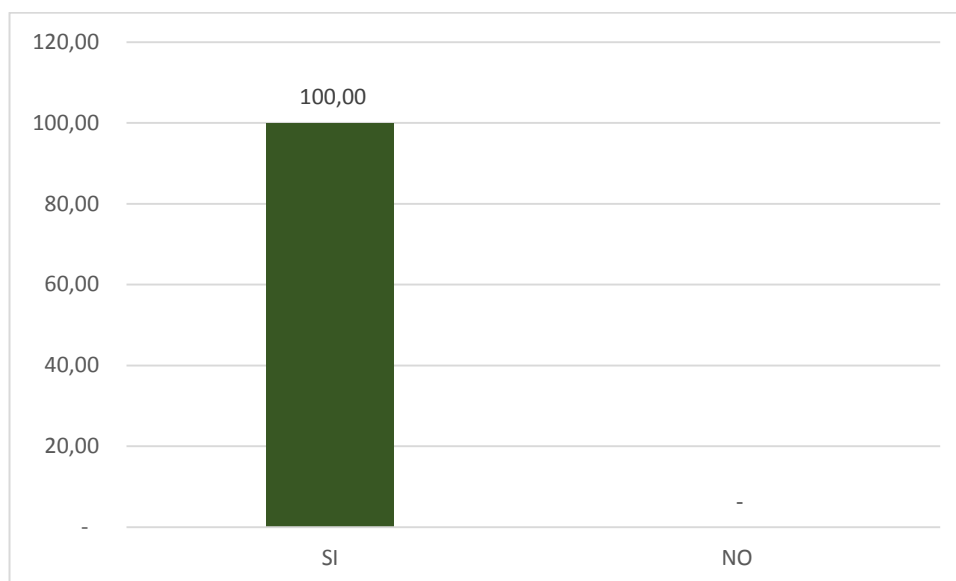
Algunos juegos que fueron conocidos por algunos años atrás. Nosotros mismos los practicamos en la más tierna infancia con nuestros hermanos, primos o nuestros amigos. Algunos de estos juegos fueron perdiendo o cayendo en desuso al correr del tiempo.

TABLA Nº 8  
ASISTIRÍAS A LOS JUEGOS TRADICIONALES

INDICADOR	f	%
SI	31	100,00
NO	0	-
TOTAL	31	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Responsable: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### **Análisis**

Los juegos tradicionales son los juegos clásicos o tradicionales que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicos complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponible en la naturaleza (arena, piedritas, ramas, hojas, etc.) o entre objetos caseros (sogas, mangueras, papeles, tablas, tapillas, etc.).

El 100,00% de los alumnos en su mayoría respondieron que si desean asistir a un festival de juegos tradicionales.

Los juegos 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 correr, caminar, saltar y lanzar.

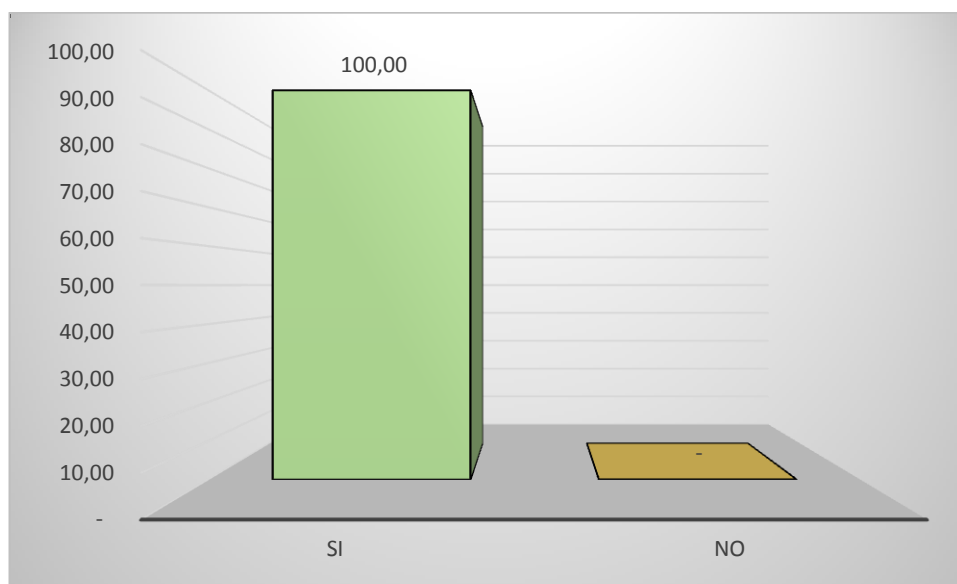
### **ENCUESTA PARA LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ.**

**TABLA Nº 9  
CONOCIMIENTO SOBRE JUEGOS TRADICIONALES**

INDICADOR	f	%
SI	4	100,00
NO	0	-
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta a los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Análisis

Son juegos que por ser usualmente jugados en la edad adulta, también han sido transmitidos de generación en generación y su origen se remonta a tiempos muy lejanos, vinculándose a la historia, cultura y tradicionales de los lugares donde se juega.

El 100% de los docentes señalan que si tienen conocimiento sobre juego tradicionales.

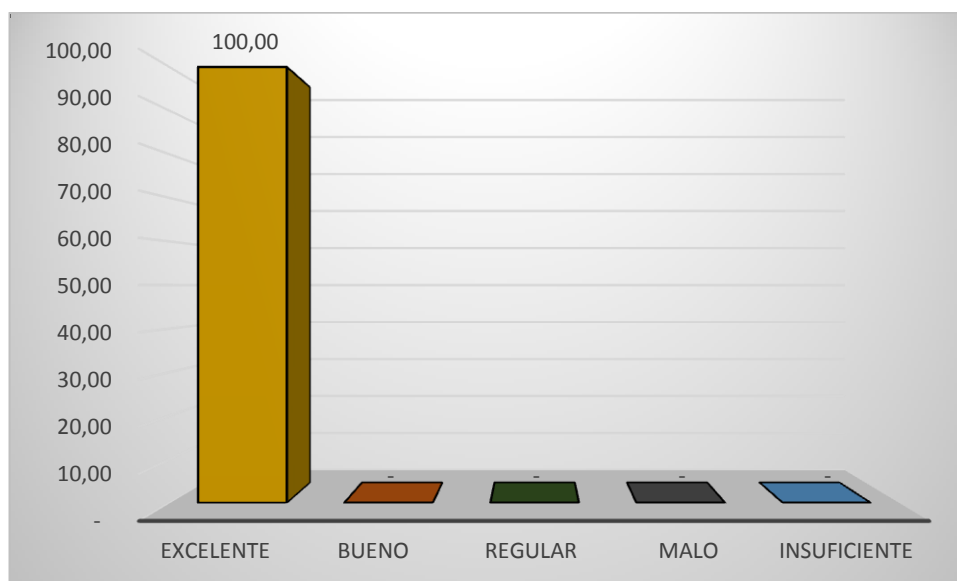
Los juegos tradicionales están vinculados a las actividades de pueblo y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos.

TABLA N° 10  
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA

INDICADOR	f	%
EXCELENTE	4	10,00
BUENO	0	-
REGULAR	0	-
MALO	0	-
INSUFICIENTE	0	-
TOTAL	4	100,00

Fuente: Encuesta a los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Análisis

El juego es un medio de desarrollo a través del cual, los niños potencian su creatividad, son diferentes las razones por las que 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.

El 100% de los docentes señalan la importancia de los juegos tradicionales es excelente durante la infancia sobre los juegos tradicionales.

A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, etc.

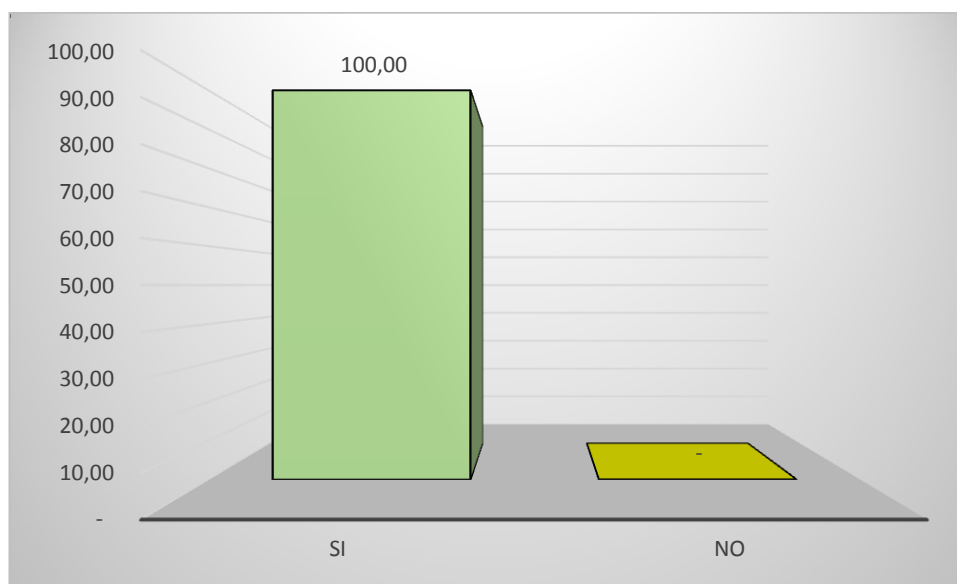
TABLA N ° 11

REALIZA USTED JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.

INDICADOR	f	%
SI	4	100,00
NO	0	-
TOTAL	4	100,00

Fuente: Encuesta a los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo Capa Paltín. Año: 2014.



### Análisis

Los juegos tradicionales constituyen un lenguaje natural y espontaneo en la vida de los niños, permite la libre expresión de emociones, sentimientos así como la interacción con sus amigos y adultos.

El 100% Los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez en su total mayoría respondieron que si practican juegos tradicionales en la jornada diaria de trabajo.

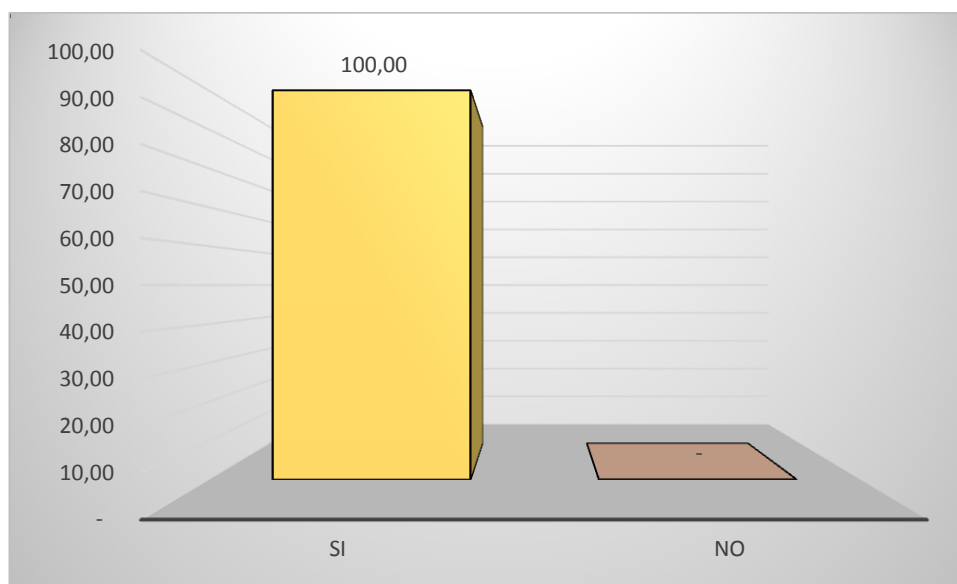
Los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes puedan sacar provecho en beneficio de los alumnos con su utilización dentro de la jornada de trabajo.

TABLA N° 12  
RECURSOS Y MATERIALES PARA REALIZAR LOS JUEGOS  
TRADICIONALES

INDICADOR	f	%
SI	4	100,00
NO	0	-
TOTAL	4	100,00

Fuente: Encuesta a los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Análisis

Los juegos tradicionales son juegos clásicos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles de la naturaleza (arena, tierra, agua, piedras).

El 100% de los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez en su total mayoría respondieron que cuentan con recursos y materiales para realizar juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales están fácilmente y disponibles en la naturaleza con objetos caseros como cuerdas, botellas, tablas, ramas, palos, hojas, etc.

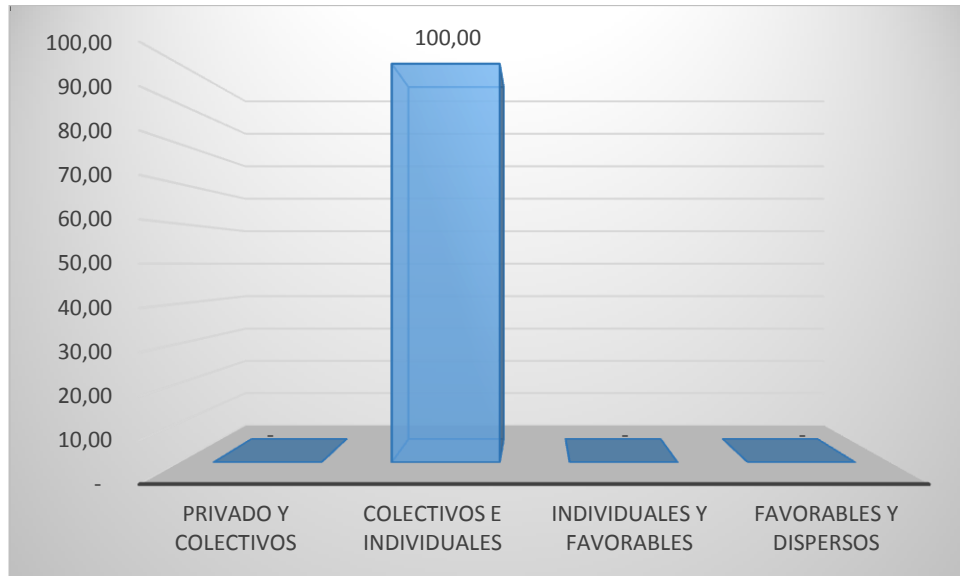
TABLA N° 13  
COMO CONSIDERA A LOS JUEGOS TRADICIONALES

INDICADOR	f	%
PRIVADO Y COLECTIVOS	0	-
COLECTIVOS E INDIVIDUALES	4	100,00
INDIVIDUALES Y FAVORABLES	0	-
FAVORABLES Y	0	-

DISPERSOS		
TOTAL	4	100,00

Fuente: Encuesta a los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Análisis

El juego tradicional es un espacio y un tiempo de libertad a través de la cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculo entre objetivos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje.

El 100% de los docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez en su total mayoría respondieron que los juegos tradicionales son colectivos e individuales.

En cada juego se dan pautas de organización, espacio, reglas, materia a utilizarse y desarrollo, facilitando de esta manera su utilización.



### Propuesta Alternativa

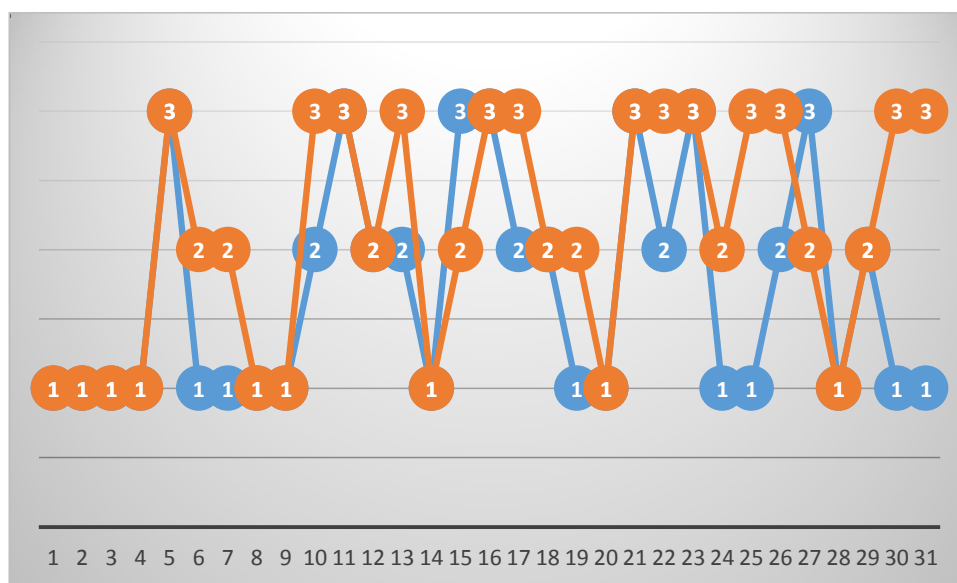
Mediante estos juegos tradicionales podemos determinar en las condiciones que se encuentran los alumnos y obtener resultados sobre los conocimientos de los juegos de estudio, y para su evaluación se utilizó un ficha de juegos tradicionales que permitía medir el desempeño de los juegos tradicionales en los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

TABLA N 14  
FICHA DEL BAILE DEL TROMPO

INDICADOR	<i>f</i>	X	<i>f</i>	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
BUENO	7	21	12	36	756	441	1296
REGULAR	8	16	10	20	320	256	400
MALO	16	16	9	9	144	256	81
Σ	31	53	31	65	1220	953	1777
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON	$r = 0,914273$			$r^2 = 0,83589512 = 83\%$			

Fuente: Ficha de juegos tradicionales.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



## Interpretación.

Este juego tradicional consiste en que el alumno tiene que hacer bailar el trompo durante 5 minutos la forma de realizar el juego es que la soguilla debe ir entrelazada desde la cabeza del trompo hasta el medio cuerpo del trompo y lanzarlo al piso para que pueda rotar. Los trompos son de tipo de plástico y de madera elaborado de árbol duro, con un clavo cuya cabeza es cortada, para envolverlo con una soguilla y hacerlo girar. Para valorar la prueba se tomara en cuenta el envolvimiento del trompo con la soguilla y el lanzamiento y pueda bailar con una calificación de tres puntos equivalente a buena, cuando envuelva el trompo y no puede lanzarlo y no baila se calificado con dos puntos equivalente a regular, y cuando no pueda envolver el trompo con la soguilla se calificara con un punto equivalente a malo.

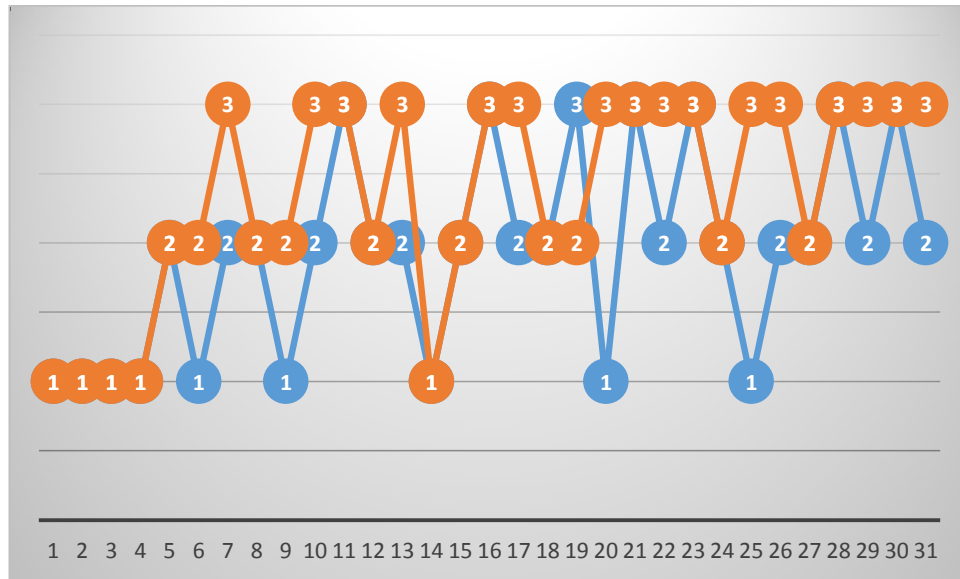
Según el coeficiente de Pearson se encuentra que luego del trabajo realizado este nos da una  $r_p = 0,91$  es decir que en la correlación de las dos variables se encuentra que entre la falta de manejo del trompo y el trabajo realizado el rendimiento es de  $r^2_p = 0,83$  que es igual al 83%.

TABLA N° 15  
FICHA DE SALTAR EL GATO

INDICADOR	<i>f</i>	X	<i>f</i>	Y	XY	X2	Y2
BUENO	11	33	18	54	1782	1089	2916
REGULAR	11	22	8	16	352	484	256
MALO	9	9	5	5	45	81	25
Σ	31	64	31	75	2179	1654	3197
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON	$r = 0,93726957$			$r^2=0,87847425= 87\%$			

Fuente: Ficha de juegos tradicionales.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



**Interpretación.**

La rayuela se denomina con diferentes nombres dependiendo del país en el que nos encontramos. Uno de estos el jugo del gato en el suelo, luego se enumeran para ver quien comienza el juego, pierde el que pise la línea o lance la ficha fuera del lugar que le toque. El gato se enumera del 1 al 10. Al terminar el juego, el primero que termine puede ser acreedor de un casillero llamado “casa” para luego comenzar de nuevo el juego. Las formas de lanzar la ficha son de frente, de ida y vuelta, al revés, con los ojos tapados e ida y vuelta. Para valorar la ficha de este juego consiste en no pisar la línea tendrá una calificación de tres puntos equivalente a buena, el que pise la línea del juego tendrá una calificación de dos puntas equivalente a regular y no participa tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

Al aplicar la ficha a los 31 niños hombres y mujeres se observó que la práctica de este juego tradicional al que la r de Pearson es de 0,93% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva considerable que es de 0,87%.

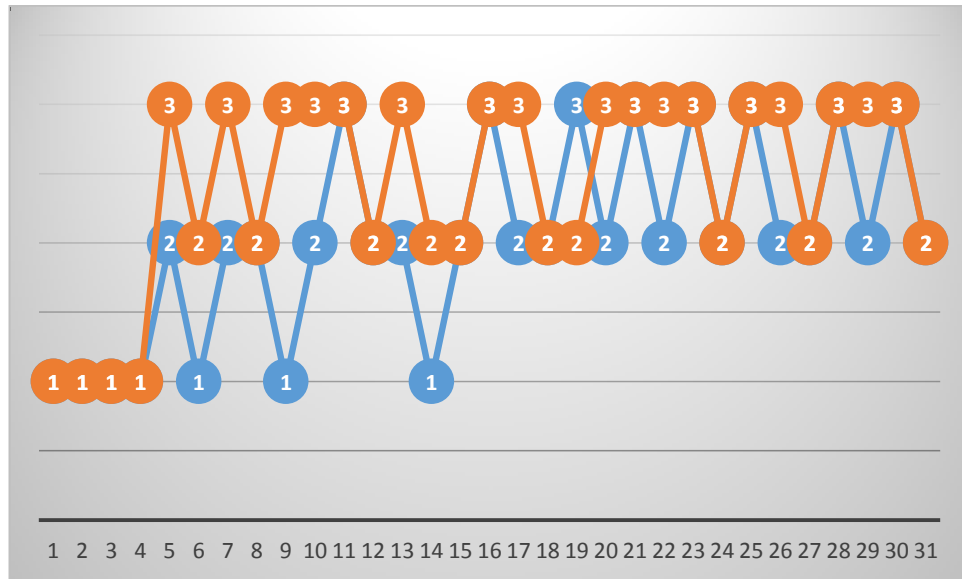
TABLA N°16  
FICHA DE HACER RODAR LA RUEDA

INDICADOR	f	X	f	Y	XY	X2	Y2
BUENO	10	30	16	48	1440	900	2304
REGULAR	14	28	10	20	560	784	400

MALO	7	7	5	5	35	49	25
$\Sigma$	31	65	31	73	2035	1733	2729
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON	$r = 0,8151327$			$r^2=0,66444132= 66\%$			

Fuente: Ficha de juegos tradicionales.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Interpretación.

Llevar la rueda de un extremo a otro. La rueda es utilizada para ir corriendo de un lugar a otro. Con un palo hecho horqueta o con la mano para hacerla rodar a gran velocidad. La calificación de este juego tradicional se considerara el manejo de la rueda con la mano, corriendo de un extremo al otro externo del cancha con tres puntos equivalente a bueno, si la lleva rodando hasta la mitad de la cancha tendrá una calificación de dos puntos equivalente a regular y si no puede llevar la rueda, se le cae tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

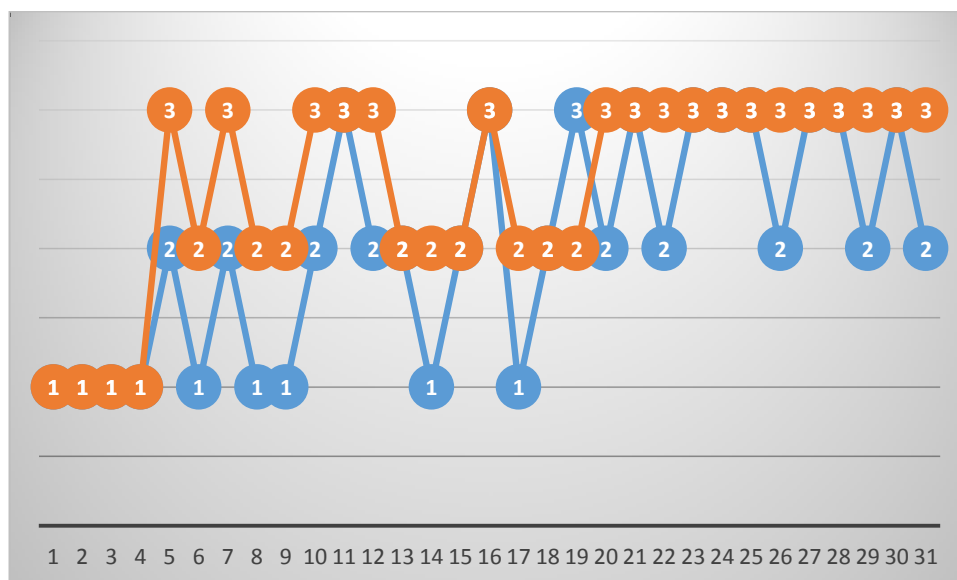
Al aplicar la ficha a los 31 niños hombres y mujeres se observó que la práctica de este juego tradicional al que la r de Pearson es de 0,81% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva media ya que es de 0,66%.

TABLA N° 17  
FICHA DE LANZAR LAS CANICAS

INDICADOR	f	X	f	Y	XY	X2	Y2
BUENO	10	30	18	54	1620	900	2916
REGULAR	12	24	9	18	432	576	324
MALO	9	9	4	4	36	81	16
Σ	31	63	31	76	2088	1557	3256
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON	$r = 0,88170344$			$r^2 = 0,77740096 = 77\%$			

Fuente: Ficha de juegos tradicionales.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



**Interpretación.**

Lanzar las canicas al suelo o sacar las canicas del círculo. Las canicas cuya influencia cultural fue determinante como medio de identidad social y aún se conserva en la memoria de las generaciones de los años treinta, cuarenta, cincuenta y hasta setenta. Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca las canicas dentro del círculo, luego se alejan del círculo unos metros y trazan una línea. Lanzan para lograr sacar las canicas del círculo. Existen formas de juego como pepo, moña, etc. Se calificara con tres puntos el lanzamiento con tingete y tiene que lograr sacar las canicas del círculo equivalente a bueno, si lanza y no logra sacar canicas del circulo tendrá una

calificación de 2 puntos equivalente a regular y si no lanza con tingete tendra una calificación de un punto equivalente a malo.

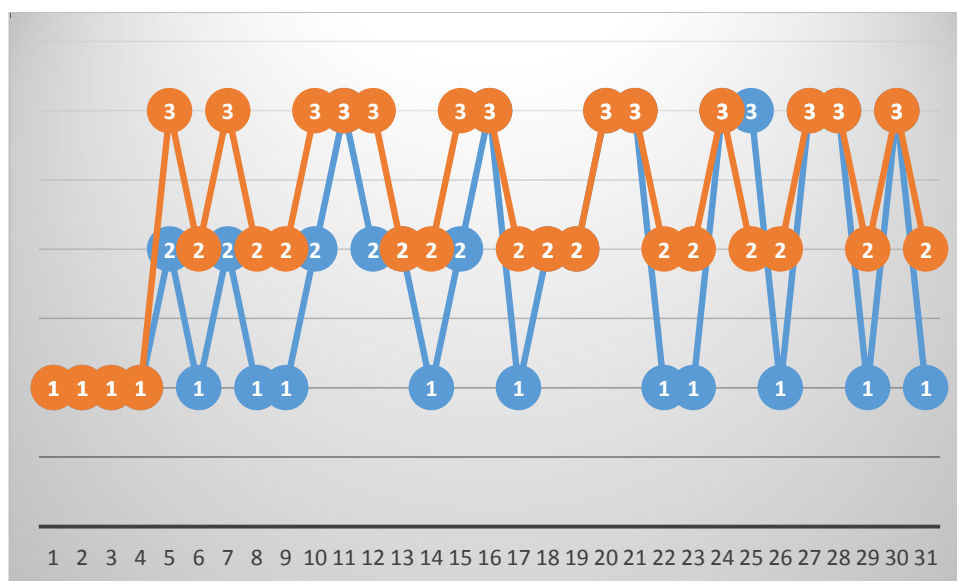
Al aplicar la ficha a los 31 niños hombres y mujeres se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,88% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva medio ya que es de 0,77%.

TABLA N°18  
PRUEBA DE SALTAR DE UN EXTREMO AL OTRO

INDICADOR	$f$	$X$	$f$	$Y$	$XY$	$X^2$	$Y^2$
BUENO	9	27	13	39	1053	729	1521
REGULAR	8	16	14	28	448	256	784
MALO	14	14	4	4	56	196	16
$\Sigma$	31	57	31	71	1557	1181	2321
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON	$r = 0,8301073$			$r^2=0,68907813= 68\%$			

Fuente: Ficha de juegos tradicionales.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Interpretación.

Saltar de un extremo al otro extremo. Existen diferentes formas de cómo realizar este juego tradicional individualmente o en grupos se colocan dentro de los sacos y saltan hasta el punto de llegada ahí dejan el saco si están individuales y cuando son en grupo le dan al otro compañero para que salga al lado contrario, gana el que termine de hacer el recogido de un lugar a otro. Para valorar esta prueba se consideró la puesta del costal y saltar 10 metro en el menor tiempo posible con una calificación de 3 puntos equivalente a bueno, si se pone el costal y no avanza a llegar hasta el punto de referencia tendrá una calificación de 2 puntos equivalente a regular y si no se pone el costal y se demora tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

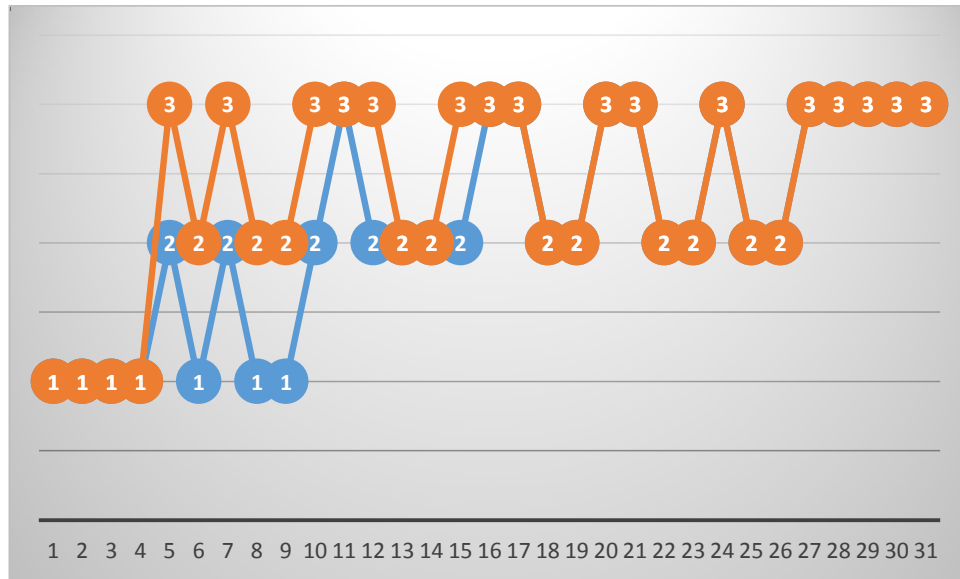
Al aplicar la ficha a los 31 niños hombres y mujeres se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,83% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva débil ya que es de 0,68%.

TABLA N° 19  
FICHA DE HACER GIRAR LA HULA HULA

INDICADOR	$f$	X	$f$	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
BUENO	11	33	16	48	1584	1089	2304
REGULAR	13	26	11	22	572	676	484
MALO	7	7	4	4	28	49	16
$\Sigma$	31	66	31	74	2184	1814	2804
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON	r = 0,93412094			r <sup>2</sup> =0,87258193= 87%			

Fuente: Ficha de juegos tradicionales.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



**Interpretación.**

Girar la hula-hula alrededor del cuerpo. Consiste en hacer girar un aro alrededor de la cintura o de otro miembro del cuerpo como brazos o piernas. Para valorar este juego se tomó en cuenta girar el hula-hula con cualquier parte del cuerpo con una calificación de tres puntos si la mantiene 5 segundos equivale a bueno, si la se la coloca para hacer la girar y la hace durar 1 segundo equivale a regular y no puede colocársela para realizar el juego y no la hace girar tendrá un punto equivalente a malo.

Al aplicar la ficha a los 31 niños hombres y mujeres se observó que la práctica de este juego tradicional al que la r de Pearson es de 0,93% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva considerable ya que es de 0,87%.

TABLA N° 20  
FICHA DEL LANZAMIENTO DEL YOYO

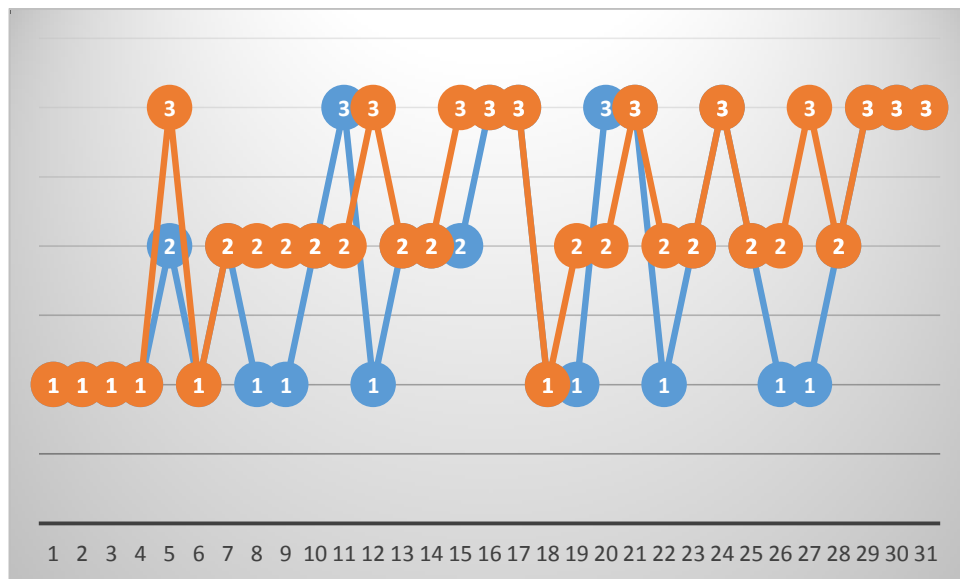
INDICADOR	f	X	f	Y	XY	X2	Y2
BUENO	9	27	11	33	891	729	1089
REGULAR	9	18	14	28	504	324	784
MALO	13	13	6	6	78	169	36
Σ	31	58	31	67	1473	1222	1909
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN	r = 0,87169271			r2=0,75984818= 75%			



DE PEARSON		
------------	--	--

Fuente: Ficha de juegos tradicionales.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Interpretación.

Ejecutar el lanzamiento del yoyo. El yoyo consiste en dos círculos o discos de madera o cualquier otro material resistente unido al centro, donde se enrolla una cuerda o "manila". El juego consiste en hacer girar el yoyo, subiendo y bajando el juguete. El jugador sujeta el yoyo con una argollita que se hace en el extremo de la cuerda. Con cuidado se enrolla bien la cuerda entre los dos discos, y con destreza lanza el yoyo para que solito gire sobre sí mismo y comience a subir y bajar. Para valorar la ficha se tomó en cuenta el envolvimiento del yoyo y el lanzamiento en 3 segundos con una calificación de tres puntos equivalente a bueno, cuando lo envuelve, lo lanza y no lo hace mover al yoyo tiene una calificación de dos puntos equivalente a regular y cuando no lo puede envolver al yoyo y lo hace caer tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

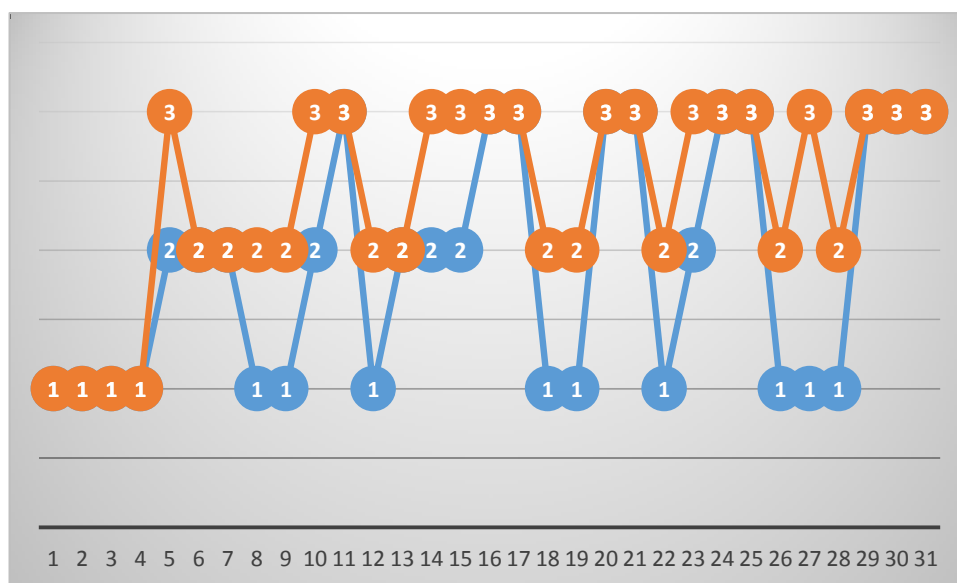
Al aplicar la ficha los 31 niños hombres y mujeres se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,87% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva débil ya que es de 0,75%.

TABLA N° 21  
FICHA DE SALTAR LA SOGA

INDICADOR	<i>f</i>	X	<i>f</i>	Y	XY	X2	Y2
BUENO	10	30	16	48	1440	900	2304
REGULAR	8	16	11	22	352	256	484
MALO	13	13	4	4	52	169	16
Σ	31	59	31	74	1844	1325	2804
COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE PEARSON	$r = 0,9681821$			$r^2=0,93737658= 93\%$			

Fuente: Ficha de juegos tradicionales.

Autor: Carlos Eduardo capa Paltín. Año: 2014.



### Interpretación.

El juego consiste en que dos personas cogen de los extremos de la cuerda para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenados, saltan sobre ella. Se acompaña con saltos y ritmo de gritar “monja, viuda, soltera, casada cuantos hijos quieres tener: 1, 2, 3, 4, 5, etc. Otra opción es que el niño salta agarrando la cuerda de la punta hasta conseguir el máximo de saltos sobre ella. Luego en turnos y ordenados, pasa el siguiente. Si el alumno salta 10 veces acompañada con el ritmo de la canción tendrá un calificación de tres puntos equivalente a bueno, si no consigue salta 5 veces tendrá un

calificación de dos puntos equivalente a regular y si no consigue salta tendrá una calificación de un punto equivalente malo.

Al aplicar la ficha los 31 niños hombres y mujeres se observó que la práctica de este juego tradicional al que la  $r$  de Pearson es de 0,96% es decir que la  $r^2$  de Pearson nos indica que la correlación es positiva considerable ya que es de 0,93%.

## g. DISCUSIÓN

### Objetivo general

Establecer en los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez los juegos tradicionales y las actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para el desarrollo integral.

### Objetivo específico 2

Diagnosticar el conocimiento que tienen los niños y profesores de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez sobre los juegos tradicionales locales y las actividades lúdicas.

Alternativa	CRITERIO	INDICADORES EN SITUACIÓN NEGATIVA		
		Deficiencias	Obsolescencias	Necesidades
	El 41.94% de los alumnos practican los juegos tradicionales.	La mayoría de los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no practican los juegos tradicionales.	Los padres están más relacionados por el trabajo y no ay una convivencia entre padres e hijos.	Los niños deben practicar los juegos tradicionales.
	El 45,16% de los alumnos manifiestan que utilizan los juegos tradicionales como diversión.	El no realizar actividad física son cada vez los casos de sedentarismo en los niños.	Al no conocer los beneficios que tienen los juegos tradicionales los niños no tienen vivencias fuera del entorno familiar.	Implementar juegos tradicionales en las clases de cultura física para mejorar el comportamiento y aprendizaje de valores.
	El 50,00% de los alumnos encuestados	Mayor atención a los videos juegos	La mayor parte de hogares los niños pueden	Realizar una propuesta de juegos

	determinan que realizan actividades en su tiempo libre como jugar videojuegos y ver televisión.	y a ver la televisión.	estar simplemente utilizando video juegos en las computadoras o en la revisión, el directv, tv cable, cnt tv etc...	tradicionales para aplicarla a los niños.
	El 74,19% de los alumnos encuestados manifiestan que si conocen los juegos tradicionales.	Que todos los niños deberían conocer todos los juegos tradicionales.	Son pocos los niños que conocen los juegos tradicionales como el trompo, el caballito de madera, las canicas e Indor futbol etc.	Realizar charlas para mejorar la relación padrea e hijos.
	El 64,52% de los alumnos encuestados manifiestan que los juegos tradicionales que más les gustan es el del trompo y el gato y el ratón.	Poca información acerca de los juegos tradicionales.	Algunos juegos son ligados exclusivamente al sexo de los niños y las edades.	Al realizar juegos tradicionales estamos mejorando el movimiento físico y corporal.
	El 41,94% de los alumnos encuestados mencionan que el valor más sobresaliente es la amistad.	No aplican valores durante la aplicación de los juegos.	Los valores se forman en la vida familiar y se desarrollan en la escuela y en su entorno.	El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño.
	El 58,84% de los alumnos encuestados señalaron que no se practican los	Los juegos tradicionales poco a poco van cayendo en el olvido.	Los diferentes factores como el trabajo, la migración incluso mismo el no practicar están	Se debería inculcar a los niños y padres de familia a la práctica de juegos

juegos tradicionales		generando el des uso de los juegos tradicionales.	tradicionales.
El 100% de los encuestados determinaron que si les gusta asistir a un evento de juegos tradicionales.	Que no asisten padre e hijos a eventos culturales.	Muchos los casos por el trabajo no ay comunicación entre padres e hijos y la práctica de los juegos se estén olvidado.	Asistir juntamente padres e hijos para mejorar la relación en el hogar y así poder rescatar tiempos familiares que estaban olvidados.
El 100% de los docentes encuestados determinaron que tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales.	No se aplica juegos tradicionales durante las clases de cultura fisca.	Por el no haber profesor de cultura, no se esté aplicando juegos para mejorar el trabajo corporativo en los niños.	Se debería aplicar incluso fuera del aula de trabajo hábitos de juegos tradicionales, para luego poder compartir vivencias en el aula.
El 100% de los docentes dice que el grado de importancia del juego en la infancia es excelente.	Las clases de cultura fisca están haciendo perder la imaginación de los niños sobre los juegos al no aplicar juegos tradicionales.	Al no tener clases de cultura física están perdiendo de transmitir características, valores, formas de vida y tradiciones.	Contribuir al rescate de los juegos aplicando tareas, consultas sobre los juegos tradicionales.
El 100% de los docentes encuestados realizan juegos tradicionales en la jornada diaria de	No tienen profesor de cultura física.	Los mismos profesores deberían incrementar en sus mismas planificaciones juegos tradicionales al	Inculcar al manejo de juegos tradicionales en las clases de cultura fisca.

	trabajo con los alumnos.		final de cada case.	
	El 100% de los docentes encuestados cuentan con recursos y materiales para realizar juegos tradicionales.	Los implementos están en desuso incluso unos dañados.	Fomentar el uso de las herramientas de trabajo durante las clases de cultura física.	Dar mantenimiento a las herramientas de trabajo.
	El 100% de los docentes encuestados consideran que los juegos son colectivos e individuales.	Al conocer y no aplicar juegos tradicionales no están participando en equipo.	Desarrollar los juegos tradicionales para contribuir significadamente para su propia persona, su familia y comunidad.	Asistir a charlas sobre juegos tradicionales para poder demostrar en lugar de trabajo.

### **Interpretación.**

Los niños deben practicar los juegos tradicionales. Implementar juegos tradicionales en las clases de cultura física para mejorar el comportamiento y aprendizaje de valores. Realizar una propuesta de juegos tradicionales para aplicarla a los niños. Realizar charlas para mejorar la relación padre e hijos. Al realizar juegos tradicionales estamos mejorando el movimiento físico y corporal. El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño. Se debería inculcar a los niños y padres de familia a la práctica de juegos tradicionales. Asistir juntamente padres e hijos para mejorar la relación en el hogar y así poder rescatar tiempos familiares que estaban olvidados. Se debería aplicar incluso fuera del aula de trabajo hábitos de juegos tradicionales, para luego poder compartir vivencias en el aula.

Contribuir al rescate de los juegos aplicando tareas, consultas sobre los juegos tradicionales. Inculcar al manejo de juegos tradicionales en las clases de cultura física. Dar mantenimiento a las herramientas de trabajo. Asistir a charlas sobre juegos tradicionales para poder demostrar en lugar de trabajo.

### Objetivo general 1

Establecer en los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez los juegos tradicionales y las actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para el desarrollo integral.

### Objetivos específicos 3, 4, 5

Elaborar un plan de actividades con los juegos tradicionales como parte de las actividades lúdicas para los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui parroquia Malacatos periodo 2014.

Aplicar en los niños, el plan de actividades de los juegos en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui parroquia Malacatos periodo 2014.

Evaluar en los niños el plan juegos tradicionales locales de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui parroquia Malacatos periodo 2014.

### Diagnóstico de la realidad temática.

	CRITERIO	INDICADORES EN SITUACIÓN NEGATIVA			INDICADORES EN SITUACIÓN POSITIVA.		
		Deficiencias	Obsolescencias	Necesidades	Teneres	Innovaciones	Satisfacción
Alternativa	El 41.94% de los alumnos practican los juegos tradicionales.	La mayoría de los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no practican los juegos tradicionales	Los padres están más relacionados por el trabajo y no hay una convivencia entre padres e hijos.	Los niños deben practicar los juegos tradicionales.	Incrementar propuestas con el fin de incentivar el uso de los juegos tradicionales.	Realizar programas educativos de juegos tradicionales para desarrollar en los niños hábitos para jugar.	Alumnos motivados que promueven la actividad física mediante el uso de los juegos tradicionales.
	El 45,16%	El no realizar	Al no conocer los	Implementar	Tener	Disponer de	El juego



de los alumnos manifiestan que utilizan los juegos tradicionales como diversión.	actividad física son cada vez los casos de sedentarismo en los niños.	beneficios que tienen los juegos tradicionales los niños no tienen vivencias fuera del entorno familiar.	juegos tradicionales en las clases de cultura física para mejorar el comportamiento y aprendizaje de valores.	implementos sencillos para promover el uso de los juegos tradicionales.	manuales de apoyo con herramientas referenciales como materias reciclaje para facilitar esta manera su utilización.	promueve nuevas relaciones y vínculos entre personas.
El 50,00% de los alumnos encuestados determinan que realizan actividades en su tiempo libre como jugar videojuegos y ver televisión.	Mayor atención a los videos juegos y a ver la televisión.	La mayor parte de hogares los niños pueden estar simplemente utilizando video juegos en las computadoras o en la revisión, el directv, tv cable, cnt tv etc...	Realizar una propuesta de juegos tradicionales para aplicarla a los niños.	Que todos los alumnos deberían tener conocimiento de juegos tradicionales.	Fortalecer el vínculo familiar mediante la convivencia de padres e hijos.	Los estudiantes promuevan la actividad física mediante los juegos tradicionales.
El 74,19% de los	Que todos los niños	Son pocos los niños que	Realizar charlas para	Impartir charlas sobre	Realizar eventos	Los alumnos están

alumnos encuestados manifiestan que si conocen los juegos tradicionales.	deberían conocer todos los juegos tradicionales.	conocen los juegos tradicionales como el trompo, el caballito de madera, las canicas e Indor futbol etc.	mejorar la relación padre e hijos.	juegos tradicionales.	culturales para incentivar al uso de los juegos tradicionales durante la vida diaria de cada alumno.	conscientes del deterioro y uso que se les da a los juegos tradicionales.
El 64,52% de los alumnos encuestados manifiestan que los juegos tradicionales que más les gustan es el del trompo y el gato y el ratón.	Poca información acerca de los juegos tradicionales.	Algunos juegos son ligados exclusivamente al sexo de los niños y las edades.	Al realizar juegos tradicionales estamos mejorando el movimiento físico y corporal.	Estructurar las clases de cultura física de manera que los alumnos puedan contribuir al rescate de los juegos.	Programas de juegos tradicionales para motivar a los alumnos a la utilización de los juegos tradicionales.	Incentivar al uso de los juegos tradicionales mediante una lista de todos los juegos locales.
El 41,94% de los	No aplican valores	Los valores se forman en la vida	El juego es una actividad	El juego posee valores	El juego en el niño satisface	Por medio del juego se

alumnos encuestados mencionan que el valor más sobresaliente es la amistad.	durante la aplicación de los juegos.	familiar y se desarrollan en la escuela y en su entorno.	fundamental en el desarrollo del niño.	capaces de generar consecuencias positivas en los alumnos.	las necesidades básicas del ejercicio.	descarga energía físico aumenta la flexibilidad y agilidad.
El 58,84% de los alumnos encuestados señalaron que no se practican los juegos tradicionales	Los juegos tradicionales poco a poco van cayendo en el olvido.	Los diferentes factores como el trabajo, la migración incluso mismo el no practicar están generando el desuso de los juegos tradicionales.	Se debería inculcar a los niños y padres de familia a la práctica de juegos tradicionales.	Realizar juguetes con recursos fáciles de la naturaleza.	Realizar los juegos tradicionales al aire libre para mejorar la utilización y manejo.	Mayor interés por los alumnos en aprender sobre los juegos tradicionales.
El 100% de los encuestados determinaron que si les gusta	Que no asisten padre e hijos a eventos culturales.	Muchos los casos por el trabajo no ay comunicación entre padres e hijos y la práctica de los juegos se	Asistir juntamente padres e hijos para mejorar la relación en el hogar y así poder rescatar	Incentivar al uso diario de los juegos tradicionales.	Desarrollar un festival de juegos tradicionales para todas las escuelas de la zona de	Satisfactorio por el mini festival desarrollado a todos los alumnos.

asistir a un evento de juegos tradicionales.		estén olvidado.	tiempos familiares que estaban olvidados.		Malacatos.	
El 100% de los docentes encuestados determinan que tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales.	No se aplica juegos tradicionales durante las clases de cultura física.	Por el no haber profesor de cultura, no se esté aplicando juegos para mejorar el trabajo corporativo en los niños.	Se debería aplicar incluso fuera del aula de trabajo hábitos de juegos tradicionales, para luego poder compartir vivencias en el aula.	Tener buenos métodos de enseñanza para trabajar con los alumnos sobre los juegos.	El uso de los juegos tradicionales en los niños está desarrollando su motricidad fina, gruesa, la visión y sobre todo la concentración.	Un docente que sabe manejar el trompo o el yoyo será muy respetado por que además de ser muy bueno en las matemáticas o ciencias es hábil para dominar a trompo.
El 100% de los docentes dice que el grado de importancia del juego	Las clases de cultura física están haciendo perder la imaginación de los niños	Al no tener clases de cultura física están perdiendo de transmitir características, valores, formas de vida y	Contribuir al rescate de los juegos aplicando tareas, consultas sobre los juegos	Relación entre docente y alumnos para mejorar las clases de cultura física impartir	Promover el rescate de los juegos tradicionales en entornos educativos.	Desarrollar un programa para a las instituciones educativas basado en el fortalecimiento

en la infancia es excelente.	sobre los juegos al no aplicar juegos tradicionales.	tradiciones.	tradicionales.	conocimiento.		o de las competencias estudiantiles a través del juego.
El 100% de los docentes encuestados realizan juegos tradicionales en la jornada diaria de trabajo con los alumnos.	No tienen profesor de cultura física.	Los mismos profesores deberían incrementar en sus mismas planificaciones juegos tradicionales al final de cada clase.	Inculcar al manejo de juegos tradicionales en las clases de cultura física.	Tener conocimiento de los juegos tradicionales.	Rescatar los juegos tradicionales para modificar el comportamiento de los niños durante los ratos libres.	Docentes motivados a la utilización de los juegos en los niños durante su rato libre.
El 100% de los docentes encuestados cuentan con recursos y materiales para	Los implementos están en desuso incluso algunos dañados.	Fomentar el uso de las herramientas de trabajo durante las clases de cultura física.	Dar mantenimiento a las herramientas de trabajo.	Utilizar los elementos didácticos para la motivación de los niños.	Aprender a elaborar recursos didácticos para la práctica de los juegos tradicionales.	Realización de un mini festival de juegos tradicionales con los recursos e implementos

realizar juegos tradicionales.						naturales.
El 100% de los docentes encuestados consideran que los juegos son colectivos e individuales.	Al conocer y no aplicar juegos tradicionales no están participando en equipo.	Desarrollar los juegos tradicionales para contribuir significadamente para su propia persona, su familia y comunidad.	Asistir a charlas sobre juegos tradicionales para poder demostrar en lugar de trabajo.	Implementar alternativas recreativas de juegos tradicionales.	Los juegos tradicionales aportan beneficios a las relaciones sociales	Realizar juegos tradicionales para todos los niños.

## Interpretación

Con la aplicación de esta propuesta logaron varios impactos que transformaron los criterios en los estudiantes entre los que se destacan los siguientes:

Alumnos motivados que promueven la actividad física mediante el uso de los juegos tradicionales. El juego promueve nuevas relaciones y vínculos entre los alumnos, docentes y padres de familia. Los estudiantes promuevan la actividad física mediante los juegos tradicionales. Los alumnos están conscientes del deterioro y uso que se les da a los juegos tradicionales. Incentivar al uso de los juegos tradicionales mediante una lista de todos los juegos locales. Por medio del juego se descarga energía físico aumenta la flexibilidad y agilidad. Mayor interés por los alumnos en aprender sobre los juegos tradicionales. Satisfactorio por el mini festival desarrollado a todos los alumnos. Un docente que sabe manejar el trompo o el yoyo será muy respetado por que además de ser muy bueno en las matemáticas o ciencias es hábil para dominar a trompo. Desarrollar un programa para a las instituciones educativas basado en el fortalecimiento de las competencias estudiantiles a través del juego. Docentes motivados a la utilización de los juegos en los niños durante su rato libre. Realización de un mini festival de juegos tradicionales con los recursos e implementos naturales. Realizar juegos tradicionales para todos los niños.

### Aplicación y valoración de la propuesta alternativa.

ALTERNATIVA	ESTRATEGIAS DE APLICACIÓN	VALORACIÓN
Los juegos tradicionales locales en el tiempo libre de los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.	Ficha del baile del trompo.	$Y(x,y)= 0,914273$ $r^2=0,83589512= 83\%$
	Ficha de saltar el gato.	$Y(x,y)= 0,93726957$ $r^2=0,87847425= 87\%$
	Ficha de hacer rodar la rueda.	$Y(x,y)= 0,8151327$ $r^2=0,66444132= 66\%$
	Ficha de lanzar las canicas.	$Y(x,y)= 0,88170344$ $r^2=0,77740096= 77\%$

Ficha de saltar de un extremo al otro	Y(x,y)= 0,8301073 r <sup>2</sup> =0,68907813= 68%
Ficha hacer girar la hula-hula.	Y(x,y)= 0,93412094 r <sup>2</sup> =0,87258193= 87%
Ficha lanzamiento del yoyo.	Y(x,y)= 0,87169271 r <sup>2</sup> =0,75984818= 75%
Ficha de saltar la soga.	Y(x,y)= 0,9681821 r <sup>2</sup> =0,93737658= 93%

### **Interpretación.**

Al aplicar una ficha inicial y una ficha final de valoración para el trabajo de la propuesta alternativa, de juegos tradicionales locales en el tiempo libre de los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

La valoración de la ficha del baile del trompo calculada con el coeficiente de correlación de Pearson dieron resultado 0,914273 estando en 0.90 a 0.99 es considerada excelente generando resultados con signo positivo, cercano a cero o a uno, permite decir que el involucramiento de los alumnos en la propuesta fue positiva, encontrándose un mejoramiento en la práctica del juego del trompo.

La valoración de la ficha de saltar el gato calculada con el coeficiente de Pearson dieron resultado 0,93726957 estando en 0,90 a 0,99 es considerada excelente generando resultados con signo positivo, cercano a cero o a uno, permite decir que el involucramiento de los alumnos fue positiva, encontrándose un mejoramiento en el juego del gato.

La valoración de la ficha de hacer rodar la rueda calculada con el coeficiente de Pearson dieron resultado 0,8151327 estando en 0,80 a 0,89 es considerada adecuada generando resultados con signo positivo, cercano a cero o a uno, permite decir que el involucramiento de los alumnos fue positiva, encontrándose un mejoramiento adecuado en la práctica del juego de la rueda.



La valoración de la ficha de lanzar las canicas calculada con el coeficiente de Pearson dieron como resultado 0,88170344 estando en 0,80 a 0,89 es considerada adecuado generando resultados con signo positivo, cercano a cero o a uno, permite decir que el involucramiento de los alumnos fue positiva, encontrándose un mejoramiento adecuado en la práctica del juego de las canicas.

La valoración de la ficha de saltar de un extremo al otro calculada con el coeficiente de Pearson dieron como resultado 0,8301073 estando en 0,80 a 0,89 es considerada adecuada generando resultados con signo positivo, cercano a cero o a uno, permite decir que el involucramiento de los alumnos fue positiva, encontrándose un mejoramiento en la práctica del juego de los encostalados.

La valoración de la ficha de hacer girar la hula-hula calculada con el coeficiente de Pearson dieron como resultado 0,93412094 estando en 0,90 a 0,99 es considerada excelente generando resultados con signo positivo, cercano a cero o a uno, permite decir que el involucramiento de los alumnos fue positivo, encontrándose un mejoramiento en la práctica del juego de la hula-hula.

La valoración de la ficha del lanzamiento del yoyo calculada con el coeficiente de Pearson dieron como resultado 0,87169271 estando en 0,80 a 0,89 es considerada adecuado generando resultados con signo positivo, cercano a cero o a uno, permite decir que el involucramiento de los alumnos fue positiva, encontrándose un mejoramiento en la práctica del juego del yoyo.

La valoración de la ficha de saltar la soga calculada con el coeficiente de Pearson dieron como resultado 0,9681821 estando en 0,90 a 0,99 es considerada excelente generando resultados con signo positivo, cercano a cero o a uno, permite decir que el involucramiento de los alumnos fue positiva, encontrándose un mejoramiento en la práctica del juego de la soga.

## **h. CONCLUSIONES.**

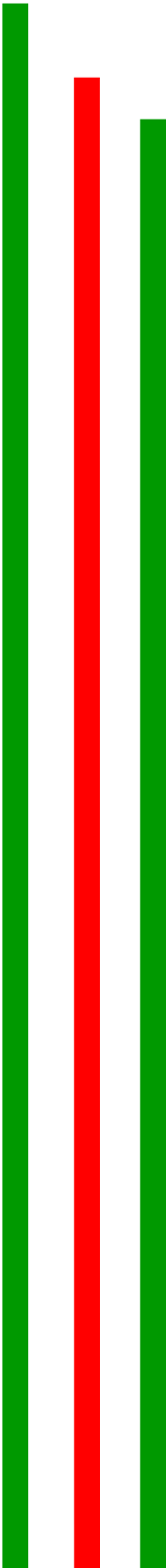
Los resultados de la investigación, se pudieron establecer las siguientes conclusiones:

- ❖ Luego de aplicar la propuesta alternativa sobre la ficha de juegos tradicionales se pudo concluir que los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no tienen conocimiento acerca de los juegos tradicionales.
- ❖ Escasa información sobre los juegos tradicionales, que provoca el interés de video juegos y la televisión.
- ❖ Los padres están más relacionados por el trabajo y no hay una convivencia entre padres e hijos.
- ❖ Se propuso y aplicó la propuesta alternativa a los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez, donde quedaron satisfechos al poner el interés a los juegos tradicionales.
- ❖ Los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez al no tener profesor de cultura física poco son informados sobre los juegos tradicionales.
- ❖ Los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no aplican valores durante la aplicación de los juegos tradicionales.

## **i. RECOMENDACIONES.**

Sobre las conclusiones de esta investigación se consideró pertinente plantear las siguientes recomendaciones:

- ❖ Implementar alternativas recreativas de juegos tradicionales para poder rescatar y mantener los juegos tradicionales en los niños.
- ❖ Que los docentes estructuren adecuadamente las clases de cultura física de manera que los alumnos puedan contribuir al rescate de los juegos.
- ❖ Motivar a los niños a la utilización de los juegos tradicionales durante su rato libre.
- ❖ Realizar festivales educativos de juegos tradicionales con los recursos e implementos naturales para incentivar a los niños a la utilización en su vida diaria.
- ❖ Durante la aplicación de la propuesta los alumnos promueven la actividad física mediante el uso de los juegos tradicionales.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**

Propuesta alternativa previa a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Cultura Física y Deportes

**AUTOR** CARLOS EDUARDO CAPA PALTIN

**DIRECTORA DE TESIS** DRA.MG.SC.BÉLGICA AGUILAR

**LOJA – ECUADOR**

**2015**

**Tema:** EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

**Introducción:** Esta propuesta alternativa de actividades tiene como finalidad rescatar aquellos juegos que en nuestra infancia alguna vez vivimos y jugamos juntos con nuestros amigos y hermanos. Darle una mayor importancia a aquellos tiempos en que jugábamos las canicas, al trompo, los carros de madera y demás juegos que enriquecieron de una u otra forma nuestra manera de pensar, ser y actuar, nuestro intelecto y forma de pasar un rato agradable con nuestros más seres queridos para así salir de la rutina diaria y poner en invención nuestra creatividad y habilidad.

**Objetivo:** Reconocer la importancia de los juegos tradicionales y la actividad lúdica en su incidencia en el aprendizaje de los niños.

#### PROPUESTA ALTERNATIVA

Nº	SEMANA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	LUGAR	PARTICIPANTES
1	14 al 18 Abril	Socialización	Realización de la encuesta a todos los niños.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
2	21 al 25 Abril	Ficha inicial	Medir las destrezas físicas de los alumnos.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
3	28 al 2 Mayo	Indagación de saberes previos sobre juegos que	Conocer los juegos tradicionales que existían y realizaban en la zona	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.

		conocen.	escogida.		
4	5 al 9 Mayo	Jugaremos juegos tradicionales: El trompo, las canicas, tazos, el gato y la rayuela.	Iniciar los gustos y preferencias sobre los juegos tradicionales en los niños.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
5	12 al 16 Mayo	Jugaremos juegos tradicionales: Los encostalados, caballito de madera, 3 pies, el huevo y la cuchara y la sogá.	Trasladar los valores del juego recreativo al espacio del recreo y a la clase.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
6	19 al 23 Mayo	Jugaremos juegos tradicionales: El gato y el ratón, el lobo, el baile del tomate, el baile de la silla y las ollas encantadas.	Producir una colaboración grupal.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
7	26 al 30 Mayo	Jugaremos juegos tradicionales: El yoyo, los mamones, los países o llevo una carta, las	Valorar la realización de los juegos tradicionales.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.

		quemadas.			
8	2 al 6 Junio	Jugaremos juegos tradicionales: Las escondidas, las topadas, las macatetas, la gallinita ciega y la hula-hula.	Favorecer el desarrollo del niño, en su dinámica propia, es decir, favorece el crecimiento y la salud.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
9	9 al 13 Junio	Jugaremos juegos tradicionales: tingo-tango, las bases cuadradas, las congeladas, la rueda y el palo encebado.	Desarrollar espíritu de iniciativa de jugar.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
10	16 al 20 Junio	Jugaremos juegos tradicionales: Los carros de madera, indor-futbol, el puente está dañado, adebajo del puente y manitos calientes.	Conseguir su propio control emocional.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.
11	23 al 27 Julio	Ficha final	Mejorar el fortalecimiento sobre las destrezas físicas de los alumnos.	Patios de la escuela.	Alumnos de la escuela y el autor.

12	30 al 4 Julio	Mini Festival de Juegos tradicionales	Motivar a los niños en la realización de los juegos tradicionales que realizaban sus padres en épocas anteriores.	Patios de la escuela.	Padres de familia, alumnos de la escuela y autor.
----	---------------	---------------------------------------	---	-----------------------	---



## j. Bibliografía

- Adelantado, V. N. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores* (primera edición ed.). Barcelona , España: INDE.
- ALMEIDA, P. N. (2002). *Educación lúdica* . (J. P. Buitrago, Trad.) bogota , colombia : andinet .
- Antonio García López, F. G. (2000). *LOS JUEGOS EN LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS 6 A LOS 12 AÑOS* (segunda ed.). Barcelona , España : INDE .
- Armendáriz, M. (miércoles 8 de mayo de 2013). *JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR* . Recuperado el sabado 21 de junio de 2014, de JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR : <http://tradicionesse.blogspot.com/>
- Janot, J. B. (2010). *JUEGOS MOTRICES COOPERATIVOS* (Tercera Edición ed.). España , Barcelona : Editorial Paidotribo .
- Leone, R. y. (2008). *El juego en la educación infantil* (segunda ed.). buenos aires, argentina : novedades educativas.
- Masuet, X. F. (2009). *JUEGOS DE INICIACIÓN A LOS DEPORTES COLECTIVOS*. ( Quinta Edición ed.). Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- navarro, á. g. (2000). *juegos tradicionales valencianos* . valencia , españa : carena .
- Navarro, A. V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores* (primera ed.). Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- Omeñaca, R. O. (2005). *juegos cooperativos y educaciòn física* (tercera ed.). Barcelona, España : paidotribo .
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo ludico: El juego desde la perspectiva del jugador* (primera edición ed.). Buenos Aires , Argentina : NOVEDUC .
- Pugmire-Stoy, M. (1992). *el juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicacion*. Madrid , España : NARCEA . Recuperado el 28 de JULIO de 2014
- Raúl Omeñaña, E. P. (2001). *explorar, jugar, cooperar bases teóricas y unidades didácticas para la eduación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación* (primera ed.). Barcelona, España: Paidotribo. Recuperado el 28 de 7 de 2014

- Raúl Omeñaca Cilla, J. V. (2005). *juegos cooperativos y educación física* (Tercera ed.).  
Barcelona, España: Paidotribo . Recuperado el lunes 28 de julio de 2014
- Raúl Omeñaca Cilla, J. V. (2005). *juegos cooperativos y educación física* (tercera edición ed.).  
Barcelona , España : Paidotribo .
- Roberto hernández Sampieri, C. F. (2010). *Mtodología de la investigación* (Quinta edición ed.).  
méxico, México D.F: Mexicana . Recuperado el 9 de julio de 2014
- Rodríguez, M. B. (1999). *juegos y tecnicas de recreación para personas entre 3 y 99 años*.  
(Primera ed.). Buenos Aires , Argentina: Albonum. Recuperado el 28 de 7 de 2014
- Sher, B. (2004). *Juegos para mejorar la autoestima en los niños*. MEXICO : SELECTOR .  
Recuperado el 28 de JULIO de 2014
- Torrijos, G. G. (1999). *juegos tradicionales mexicanos*. mexico , mexico : selector .
- Tuzón, E. B. (1994). *EL TIEMPO LIBRE* (Primera ed.). VALENCIA, España: NAU llibres .  
Recuperado el 28 de julio de 2014
- Verdeny, J. B. (2005). *JUEGOS MULTICULTURALES* (Segunda ed.). Barcelona , España :  
PAIDOTRIBO .
- VIZCAÍNO, M. A. (2005). *¿CÓMO EVALUAR APRENDIZAJES EN EL AULA?* (PRIMERA ed.). SAN  
JOSE , COSTA RICA : UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA . Recuperado el 28 de  
JULIO de 2014

k. ANEXOS



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

### ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

#### CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

#### NIVEL DE GRADO

#### TEMA

EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS  
ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO  
RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

Proyecto previa a la obtención del grado de  
Licenciado en Ciencias de la Educación.  
Mención Cultura Física y Deportes

#### AUTOR:

CARLOS EDUARDO CAPA PALTIN

#### DIRECTORA DE TESIS:

DRA.MG.SC.BÉLGICA AGUILAR

**LOJA – ECUADOR**

**2014**

**a. TEMA**

EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

## **b. PROBLEMÁTICA**

Numerosas generaciones, desde niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos y juguetes que son identificados como juegos tradicionales, o manifestaciones lúdicas de nuestro acervo cultural, el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo; afianzándoles los valores culturales del ser humano. Es por ello se debe orientarse a través de actividades que fundamenten esos valores culturales como los juegos tradicionales, los cuales han venido pasando de generación en generación exaltando nuestra raíz cultural y contribuyendo a la solidificación de la identidad cultural en los diferentes ámbitos locales y regionales que conforman el territorio nacional.

En este caso estamos hablando de juegos individuales o formas jugadas que tan solo completan que un participante realice las acciones de juego individualmente sin que intervengan un jugador. En este caso el espacio y el tiempo coinciden tan solo para un protagonista, ejemplo. Hacer malabares individualmente, columpiarse, jugar solo al dialogo según (burgués, 2003)

Sin embargo, muchos de esos juegos tradicionales, en la actualidad están corriendo el riesgo de quedar en el olvido, a causa del proceso de transculturización, concebida como el “transporte de elementos culturales de una sociedad a otra”. Situación que conlleva a su vez a una necesaria adquisición de computadoras, video juegos y televisión, entre otros elementos tecnológicos, convirtiéndose éstos en juguetes de los niño y en ocasionan el olvido de algunos juegos tradicionales.

En la actualidad, la mayoría de los países se encuentran inmersos en el proceso de transculturización donde cada día las telecomunicaciones, el comercio internacional y los tratados entre naciones son más frecuentes. Este proceso ha desplazado otros conceptos como el regionalismo y la identidad nacional local, por lo que es importante entonces, hacer un llamado a tener conciencia del devenir de la sociedad ecuatoriana, y se puede decir, que la crisis educativa y cultural en el país ha venido experimentando desde años anteriores momentos difíciles, por lo que se encuentra hoy inmersa al desarrollo intelectual de las personas donde, se

denota como un avance estructurada cuyas raíces se encuentran en el auge de los modelos económicos, políticos y sociales que se han venido estableciendo desde años atrás y los cuales han dado resultados negativo, como el olvido o pérdida de valores culturales tradicionales.

Un niño de cualquier clase social y de cualquier edad, en la actualidad raras veces encuentra en el medio familiar una convivencia de alegría, de participación y de comunicación de afectividad. Según (ALMEIDA, 2002).

Así mismo, se viene evidenciando la influencia de los elementos culturales foráneos en el país. Los alumnos en su mayoría no conocen las manifestaciones culturales propias de su país, ni se sienten motivados por el entorno para practicarlas, sino que por el contrario apartan la esencia de lo nuestro y celebran lo extranjero tal como Halloween.

Ante este esto el gobierno está implementando proyectos educativos para mejorar la situación de la niñez y juventud con el propósito de que el docente pueda realizar estudios junto a los entes participantes y protagonistas del proceso educativo, tomando como base el acervo cultural, de tal forma que el docente retome su papel protagónico con conciencia de lo importante que es transmitir a las nuevas generaciones las riquezas culturales, entre ellos los juegos tradicionales y así tener el sentido de pertenencia que se ha tratado de valorar y poner en practica desde generaciones anteriores.

Partiendo de consideraciones como las señaladas, todo el sistema educativo en estos últimos años le ha dado más importancia a nuestras manifestaciones folklóricas, las cuales se pueden señalar como parte importante y esencial de la vida del hombre y la mujer por tal razón se debe tomar en cuenta la transmisión de los jugos tradicionales, promoviéndolo en cada participante de la población estudiantil. Ante esta situación surge el reto de plantear y tomar más en cuenta los juegos tradicionales.

Otros juegos más sociables más pasivos, más domesticados, han sustituido aquellos que llenaban las calles y plazas de pueblos y ciudades cuando el circular por ellas era más de humanos y menos maquinas, cuando la persona era dueña de las calles y no había sido arrinconada en la acerca o en el parque para dar paso a la prisa del vehículo según (navarro, 2000)

Pero los juegos tradicionales no solo es la competencia de los carros de madera, sino también que existirá el juego de los trompos, la rayuela, la competencia de los encostalados y las infaltables ollas encantadas para los niños (centinela, 2012)

Algunos investigadores presentan informes como el de que el componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis.

Un lugar para investigar es el barrio Landangui que pertenece a la parroquia Malacatos con una extensión territorial de 208.66 km<sup>2</sup>, con una altura de 1.470 metros sobre el nivel del mar, con un clima subtropical – seco. La temperatura mínima es de 20.6° Celsius. Tiene una población de acuerdo al último censo de 6292 habitantes. La distancia de Loja a Malacatos es de 33 km, considerando la distancia de 29.5 km de Loja a Landangui. Limitando de la siguiente manera al norte con la parroquia de San Pedro de Vilcabamba, al sur con la parroquia Vilcabamba, al este con la parroquia de El tambo perteneciendo este al cantón catamayo y al oeste con la provincia de Zamora Chinchipe.

Las fiestas cívicas de Malacatos es la independencia política del 24 de febrero de 1822 y la Parroquialización el 24 de febrero. Las fiestas religiosas más populares es la del 30 de agosto, en honor al señor de la caridad.

La parroquia de Malacatos tiene una importancia por ser el valle productor de caña de azúcar y cultivos de ciclos cortos de maíz, yuca y frejol.

Consta de instituciones locales como la junta parroquial, tenencia política, policía comunitaria, registro civil, coordinación parroquial municipal, Subcentro de salud, escuelas por cada barrio y 3 escuelas en la parroquia, 3 colegios, liga deportiva de Malacatos, seguro campesino, MAGAP, EERSA, CACPE-LOJA.

La escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez fundada el 10 de noviembre de 1945. Consta de 1 de básica a 7 de básica, hoy en la actualidad consta de 31 alumnos cabe destacar que oscilan en edades comprendidas entre 6 a 11 años, 4 profesores y 1 un conserje.

El barrio Landangui destaca algunas situaciones que sirven para delimitar el problema tales como:

Los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no utilizan los juegos tradicionales como actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para su desarrollo integral, en el periodo 2013 – 2014. Mayor interés hacia juegos informáticos, que hacia juegos propios de la localidad.

Escasa frecuencia de conocimiento para la realización dentro del aula de actividades lúdicas que vinculen a los estudiantes con las costumbres y expresiones propias de la localidad y la región.

De acuerdo a la experiencia vivida en la institución de estudio y en conversaciones con estudiantes y docentes se evidencia la poca importancia de los alumnos hacia los juegos tradicionales ya que los docentes los aplican muy poco como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde no se relacionan dichos juegos con el desarrollo del alumno con relación con la evolución física, psicosocial y emocional.

Partiendo de las anteriores consideraciones se plantea la realización de la tesis de grado con el propósito de incentivar a la utilización de juegos tradicionales para estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez que se encuentra ubicada en el sector Landangui, perteneciente a la parroquia Malacatos a 29.5 km desde la ciudad de Loja.

Me lleva a plantearme el problema que “los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez no utilizan los juegos tradicionales como actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para su desarrollo integral, en el periodo 2013 - 2014.



### **c. JUSTIFICACIÓN**

Desde los inicios de nuestra historia son muchas las experiencias culturales que se han puesto de manifiesto en tal sentido los juegos tradicionales como: las canicas, caballito de palo, los trompos, carros de palo, etc. Representan unas de las manifestaciones culturales representativas de la localidad. Por tal razón, dentro de las actividades culturales realizadas en las escuelas, los juegos tradicionales deben ser fuente principal para el desarrollo académico, corporal y cognitivo del niño ya que a través de estos los estudiantes y las docentes pueden tener la oportunidad de transmitirles a los estudiantes las costumbres y tradiciones de la parroquia de Malacatos.

En este mismo orden de ideas, es importante resaltar que “El juego permite que los pequeños exterioricen sus sentimientos y habilidades, capaces de modificar sus reglas para adaptarse al ambiente local, aunque siempre conservando sus características básicas”. Por tal motivo el juego debe ser unas de las herramientas de la enseñanza educativa.

Por otra parte, es importante señalar que dicha investigación va dirigida para el beneficio de los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui, ya que es necesario que los mismos tengan un mayor conocimiento sobre los juegos tradicionales, debido a que estos representan una parte de la vida social del estudiante y que respondan a lejanas tradiciones. Ello parte del hecho de que el juego “es una actividad importante el cual se puede señalar como el escenario donde se manifiestan las distintas características intelectuales, afectivas y psicomotrices que presente el niño en las sucesivas etapas de su vida”.

En ese sentido, el propósito fundamental de esta investigación se centra en conocer acerca de las manifestaciones propias de tradiciones, partiendo de la dinámica de los procesos que se hacen presentes en el marco de la realidad escolar objeto de estudio, a través de la presentación en forma organizada de una serie diversa de juegos tradicionales.

Con relación a esta temática, es fundamental que los docentes formen y fortalezcan la identidad cultural de nuestra sociedad dentro y fuera del entorno educativo a los fines de coadyuvar en el desarrollo de sentimientos,

creatividad e interacción entre las y los estudiantes a través de los juegos tradicionales, de tal forma que se logre la integración entre ellos con base en los principios culturales de la nación y en los principios psicosociales pautados.

También se debe resaltar que esta investigación es importante en el sentido de que permite la difusión y promoción de los juegos tradicionales, el crecimiento académico, corporal y cognitivo del educando, conjuntamente con la conservación y reafirmación de la identidad nacional, así como el fortalecimiento de los valores culturales en los niños y en la sociedad en general. .

Los mismos alumnos y alumnas obtendrán beneficios de este estudio, pues les permitirá tener experiencias y vivencias significativas propias de su entorno sociocultural, que le aportarán un aprendizaje integral de los valores inherentes a la realidad sociocultural de la localidad y de la región en general.

Finalmente, la investigación será durante y el plantel, pues al proponerse el programa para los juegos tradicionales, se hará posible el desarrollo de un proceso de facilitación y mediación a través de estos juegos, así como la organización eficiente del ambiente de la escuela y de las aulas lo que, a su vez, ayudara a la formación de un clima creativo y armónico que haga agradable la convivencia a través de los procesos constructivos de valores locales.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo General:**

- Establecer en los estudiantes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez los juegos tradicionales y las actividades lúdicas en su tiempo libre como base fundamental para el desarrollo integral.

##### **Objetivos Específicos:**

- Fundamentar teóricamente sobre los juegos tradicionales para utilizarlos como actividad lúdica en los niños.
- Diagnosticar el conocimiento que tienen los niños y docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez sobre los juegos tradicionales locales y las actividades lúdicas.
- Elaborar un plan de actividades con los juegos tradicionales como parte de las actividades lúdicas para los niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui parroquia Malacatos periodo 2014.
- Aplicar en los niños, el plan de actividades de los juegos en la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui parroquia Malacatos periodo 2014.
- Evaluar en los niños el plan juegos tradicionales locales de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez del barrio Landangui parroquia Malacatos periodo 2014.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **CAPITULO I. LOS JUEGOS TRADICIONALES**

#### **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL MUNDO**

El juego siempre ha tenido un papel muy importante dentro de la historia de la humanidad. Ya desde tiempos muy remotos se integró en la conciencia individual y colectiva de cualquier sociedad pasando a formar parte de su patrimonio cultural.

Cuando una persona mayor le pedimos que nos hable de sus juegos de juventud en infancia, le estamos invitando a que haga una rápida pero profunda reflexión de su vida, de sus amistades más cómplices, de sus lugares más visitados, de sus vivencias más sinceras, y tal vez termine llorando al darse cuenta de que solo queda el con vida según (navarro, 2000).

En tal sentido (Masuet, 2009) señala “que se puede decir que el juego, como practica popular, es antecedente del deporte tal y como lo conocemos hoy en día”.

¿Por qué apostar por los juegos cooperativos? El juego no es neutro. Transmite y potencia un determinado código de valores, una manera de estab

zlecer las relaciones entre las personas, una forma de entender la diversión, según (Janot, 2010).

Los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Según (ALMEIDA, 2002).

El juego siempre ha tenido su espacio de manifestación y debate. Cientos de nombres, definiciones, teorías y clasificaciones para intentar comprender la acción de jugar. Jugar es jugar, y sólo de esta manera se puede entender según (Verdeny, 2005).

El juego... Jeu en francés, game en inglés, spiel en alemán, jogo en portugués y gioco en italiano. En todos los idiomas, el juego es universal y común en todas las culturas del hombre según (Torrijos, 1999, págs. 13-15).

El afán de jugar, un fenómeno que acompaña al ser humano a lo largo de toda su vida; este afán es propio del niño, del joven y del adulto, y se convierte en una constante del comportamiento. Todos los pueblos juegan y, sin embargo, no todas las lenguas abarcan el concepto de juego de igual forma y con parecido número de usos. La aparición del concepto de juego tiene su origen más remoto en la naturaleza del ser humano y en la necesidad secundaria de cubrir aquellos momentos de la vida en los que se entra en el mundo del arte, mediante los recovecos que la cultura ha reservado, como la vida de los mágico-religioso, el trabajo, el ocio, el desarrollo, la anécdota, etc. Según (Adelantado, Teoría y práctica de los juegos motores , 2002).

Es decisiva la importancia de que la “creencia” circule entre los posibles integrantes de este espacio lúdico: el que no “se la cree” no podrá realmente jugar. Según (Leone, 2008).

## **LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LATINOAMERICA Y EL ECUADOR**

### **JUEGOS TRADICIONALES EN LATINOAMÉRICA.**

Jugar al aire libre, implique que los niños y niñas, corran, brinquen, se arrastren, se hinquen, convivan con otros niños y niñas y a través de esto, conozcan más infantes y se hagan más amigos según (Torrijos, 1999).

El juego como una actividad necesaria, es un regalo de la vida para el hombre y las especies animadas. Todos hemos pasado por la etapa de la niñez y generalmente era un mundo feliz, jugando, ya sea en solitario, con juguetes que nos parecían fabulosos y con hermanos o amigos. A veces los juegos trataban de imitar las actividades de nuestros padres en el caso de los niños, o los quehaceres de la casa de parte de la madre en el caso de las niñas según (Torrijos, 1999).

### **JUEGOS TRADICIONALES EN EL ECUADOR.**

Según (Armendáriz, 2013). Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de

padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertidos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como educadoras podemos adaptarnos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

### **LA RAYUELA**

Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, el mismo que debe ese hecho en forma de, gato, un cuello de 3 cajones, luego dos cajones como brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas, colocando los números en cada uno de los casilleros y luego se procede a lanzar fichas, piedras o semillas en secuencia y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.

Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañero o compañera. Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero no pueden tocar nadie solo la propietaria en el juego a medida que avanza tiene más complejidad.

Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido.

#### **Recomendación**

Este juego lo he aplicado en una rayuela con texturas liso áspero rugoso suave duro, etc. los niños saltan sin zapatos y medias es muy divertido, desarrollamos censo-percepciones.

### **LA COMETA**

Este juego consistía en una determinada época del año en verano las vacaciones para los niños de la sierra, los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo material indispensable para realizar las

famosas cometas. lo interesante es que cada niño puede elaborar y decorar la cometa a su gusto.

El juego consiste ir a un lugar despejado, puede ser parque metropolitano, carolina lomas algún lugar en donde los cables eléctricos impidan el objetivo que es hacer volar la cometa.

### **Recomendación**

Elaborar con los mismos niños las cometas.

### **EL TROMPO**

Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila" el trompo, tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego. Los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada cerote, que se la encuentra en los pararnos andinos ecuatorianos; de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que nos preparara el mejor trompo.

En la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano. Esto se lograba al hacer bailara el trompo en una paila de bronce y en un penco para que esté liso y "sedita" (liso, suavcito), como decían los mayores, al ponerlo a punto paro sor utilizados.

Algunas persona a los trompos s pueden personalizar sus trompos con diseños muy variados con clavos pequeñas y chinchas a su alrededor y también con dibujos y rayas pintadas que dan un toque mágico al estar en movimiento.

El trompo se lo hacía bailar con una piola o guato, so la cogía con la mano y "tas" se lanzaba a rodar en el piso.

### **Recomendación**

Se puede elaborar un trompo con material de desecho con un cd viejo y la punta de un gomero o grite y una piola.

### **LA CUERDA**

A la una, dos y tres todos ¡ALEEN..... ¡

El juego de la cuerda es de fuerza aquí participan dos grupo cada uno se coloca a un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio. El equipo ganador es aquel que logro desplazar al otro de más

allá del límite señalado previamente. Este juego es muy divertido y mide la fuerza y trabajo en equipo.

### **Recomendación**

Se recomienda hacer 2 de tres jaladas para definir al equipo ganador.

### **LA SOGA**

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella. Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada. Si la persona que saltaba la cuerda perdía pasaba la siguiente participante pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara. En donde vivirá etc.

Monja, viuda soltera

Casada divorciada estudiante artista.

Rey gringo albañil

Zapatero.

Castillo choza, granja campo

Bosque hueco.

### **AGUA DE LIMÓN**

Es una ronda dirigida a los niños en la que van interactuando y cantando en una sola voz hasta que la voz guía o líder da la consigna de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes.

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se queda solo

Solo se quedara

Hey en grupos de 2, 4, 6 9 etc.

### **Recomendación**

La ronda se la puede hacer con diferentes tonos de voz, o ritmos es muy divertida y aplicable en el aula.



## **LOS ENCOSTALADOS**

Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias.

Se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno le los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad.

### **Recomendación**

Puede ser más entretenido si en lugar de personas de regreso los participantes van del lugar de partida hacia una canasta llena de pelotas u objetos que deberán colocar en sus sacos, al final ganara el equipo que tenga la mayor cantidad de objetos en su saco.

## **LOS PEPOS**

El tingue o pepos se lo realizan entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección al contrario y toparla.

El piso siempre se debe dibujar un circulo en el suelo esa es la base. Cuando los pepos salen de la circunferencia esos pasan a ser del ganador.

Este juego es muy bueno para coordinación motriz.

### **Recomendación.**

Se puede jugar con un número determinado de fichas rojas y azules para diferenciar el ganador que sea el que más fichas contrarias tenga.

## **PAN QUEMADO**

CALIENTE, TIBIO O FRIO.

Ese juego consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritara fuerte.

Se quema el pan quemado

Se quema el pan quemado

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

Frío, frío si esta lejos del pan

Caliente, caliente si está cerca

Gana el que encuentra el pan.

### **LAS CANICAS O BOLAS**

LISTO APUNTO Y DISPARO BUM...

Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca la bola dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros y trazan una línea. A esta distancia se lanza una bola con el objeto de acercarse a la línea del círculo. El jugador que más cerca esté será el primero en su turno para jugar y los turnos se harán de acuerdo de la distancia en que se encuentren, deberá tingar la canica.

El objeto del juego es sacar las bolas del círculo, la persona que al tingar la bola se queda dentro del círculo pierde, las bolas que sean sacadas del círculo serán de las personas que lo hagan, y si se golpea con la bola al compañero, se lo declara muerto.

### **LAS ESCONDIDAS**

LISTO O NO VOY ALLÁ VOY iiii

Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se dirige a un lugar y tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números según las reglas que se den por decir contar de 5 en 5 hasta el 50. Mientras los demás se esconden.

Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o no allá voy! y va en busca de sus amiguitos que están escondidos. Y al primero que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego.

### **JUEGOS TRADICIONALES EN LOJA**

Los lojanos disfrutaron de juegos tradicionales por sus fiestas señala: (Comercio, 2013).

#### **LA RAYUELA:**

Se tira la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se

recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. En la última ronda la piedra se arroja al cielo. Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete sin faltas las diez rondas gana el juego.

### **LAS CANICAS.**

El Juego de las Canicas es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también como boliches, bolitas, balitas, bochas, bolindres, metras, bolillas, pelotitas, chibolas o polcas. Las canicas o boliches son pequeñas esferas de vidrio, arcilla, metal, alabastro o cerámica que se utilizan en muchos juegos infantiles, por lo que se consideran como un juguete.

Para jugar a las canicas es preferible hacerlo sobre suelo de tierra. Porque como estas son de cristal, metálicas, o de cerámica rebotan mucho sobre una superficie dura. Se comienza haciendo un hoyo de unos 8 centímetros de diámetro y 3 centímetros de profundidad aproximadamente. El juego de las canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.

En el juego de las canicas necesitamos un hoyo o hueco, como también se le conoce, debe estar separado un metro de la pared más próxima como mínimo. Luego se pinta en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo. Desde esta línea es de donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo. Para saber el orden en que cada jugador comienza lanzando sus canicas. Los jugadores se colocan cerca del hoyo y lanzan hacia esta línea que está a 5 metros. La más cerca que quedo de la línea será el primero y así sucesivamente.

### **CARACTERIZACIÓN DE MALACATOS**

Malacatos tiene una extensión territorial de 208.66 km<sup>2</sup>, con una altura de 1.470 metros sobre el nivel del mar, con un clima subtropical – seco. La temperatura mínima es de 20.6° Celsius. Tiene una población de acuerdo al último censo de 6292 habitantes. La distancia de Loja a Malacatos es de 33

km, considerando la distancia de 29.5 km de Loja a Landangui. Limitando de la siguiente manera al norte con la parroquia de San Pedro de Vilcabamba, al sur con la parroquia Vilcabamba, al este con la parroquia de El tambo perteneciendo este al cantón catamayo y al oeste con la provincia de Zamora Chinchipe.

Las fiestas cívicas de Malacatos es la independencia política del 24 de febrero de 1822 y la Parroquialización el 24 de febrero. Las fiestas religiosas más populares es la del 30 de agosto, en honor al señor de la caridad.

La parroquia de Malacatos tiene una importancia por ser el valle productor de caña de azúcar y cultivos de ciclos cortos de maíz, yuca y frejol.

Consta de instituciones locales como la junta parroquial, tenencia política, policía comunitaria, registro civil, coordinación parroquial municipal, Subcentro de salud, escuelas por cada barrio entre estas esta la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez que se encuentra ubicada en el sector Landangui, perteneciente a la parroquia Malacatos a 29.5 km desde la ciudad de Loja. La escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez se funda el 10 de noviembre de 1945. Consta de 1 de básica a 7 de básica, hoy en la actualidad consta de 31 alumnos, 4 profesores y 1 un conserje.

El modo de convivir que tienen estos individuos es regular, tienen mucha deficiencia tanto grupal como individual, son poco cooperativos, dinámicos y su contextura es normal. Será esto causa de no haber un profesor de cultura física, porque los profesores de aula imparten la cultura física asía ellos.

La institución presenta una estructura organizacional conformada de la siguiente manera: Personal Docente, el alumnado y el conserje.

3 escuelas en la parroquia, 3 colegios, liga deportiva de Malacatos, seguro campesino, MAGAP, EERSA, CACPE-LOJA.

## **CAPITULO II. ACTIVIDADES LUDICAS**

En cada una de estas sociedades, se han desarrollado una serie de prácticas corporales propias con un carácter prioritario lúdico. En este elemento fundamental del juego, lo lúdico, buscando la evasión de la vida cotidiana, sometiendo al individuo a unas normas más o menos establecidas

y marcando unos objetivos individuales o colectivos que posibiliten el desarrollo de la actividad.

La actividad lúdica es una cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores, y por ello mismo, indispensable en la práctica educativa. Según (ALMEIDA, 2002).

La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo. Según (ALMEIDA, 2002).

## f. METODOLOGÍA

### MÉTODOS

#### **Método Inductivo**

El método inductivo realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. En la presente investigación el método inductivo permitió la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares en este proceso de conocimiento que inicie por la observación de alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez con el propósito de llegar a la conclusión que puede llegar a ser aplicadas a situaciones similares a la observación.

#### **Método Deductivo**

El método deductivo es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, con este proceso de conocimiento inicie con la observación de los alumnos y docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez, con el propósito de señalar las verdaderas particulares contenidos explicitaste en la situación general. En la presente investigación el método sirvió para partir de una teoría general acerca de los juegos tradicionales y la actividad lúdica.

#### **Método De Observación**

**El método de observación** con este proceso de conocimiento que realice para percibir deliberadamente ciertos rasgos existentes en el objeto de conocer.

#### **Método Estadístico**

El método estadístico con este medio que utilice fue para el análisis, interpretación y presentación de datos para obtener resultados de la encuesta y los tes cuyos resultados servirán únicamente para esta

población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. En el presente método estadístico me sirvió para la tabulación de los resultados de los encuestados como son los alumnos y docentes de la encuesta Dr. Luis Emilio Rodríguez.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

### **Encuesta**

Se elaboró y aplicó una encuesta a los alumnos y docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez, para Identificar los tipos de Juegos tradicionales que utilizan durante las clases de cultura física y su tiempo libre.

### **Ficha de Juegos Tradicionales**

Se aplicará a los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez una ficha de ocho juegos tradicionales que constara de una calificación de 1 a 3, para determinar el desarrollo de conocimiento en los juegos tradicionales.

### **Recolección de Información.**

Es una investigación bibliográfica, porque se indagó en libros, textos, folletos, revistas e internet, con el propósito de conocer, comparar ampliar, profundizar y analizar las conceptualizaciones sobre los juegos tradicionales y actividad lúdica, que permitió plantearme el problema y poder desarrollar la investigación.

### **Población.**

La población de estudio fueron todos los docentes y estudiantes que hacen la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez; 4 docentes y 31 alumnos con edades de 6 a 11 años, 16 de sexo masculino y 15 sexo femenino, las características de los alumnos es que todos ellos son de la zona rural, pero ya la tecnología ha llegado a casi todos los hogares lo que hace que los juegos tradicionales se están olvidando y esto me permite rescatar y poner en práctica en los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

**g. CRONOGRAMA**

SEPTIEMBRE 2013 - ENERO-DICIEMBRE 2014 - ENERO-MAYO 2015

2013	2014																												2015																											
	SEPTIEMBRE- FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO DICIEMBRE				ENERO MAYO																											
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																
Aprobación del proyecto de tesis																																																								
Trabajo de campo																																																								
Recolección de la información																																																								
Presentación de la investigación																																																								
Proceso de graduación																																																								



## h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

### RECURSOS:

- Recursos Humanos  
Docentes de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.  
Niñas y niños de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.  
Tesisista.
- Recursos Institucionales  
Universidad Nacional de Loja  
Área de la Educación el Arte y la Comunicación.  
Carrera de cultura física y deportes.  
Escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

### FINANCIAMIENTO:

INGRESOS	EGRESOS	
<b>TOTAL:</b> 1.594 Dólares.	Trompos	15.00
	Yoyos	15.00
	Macatetas	15.00
	Grabadora	120.00
	Impresiones	300.00
	Sogas	10.00
	Costales	6.00
	Carrizos	10.00
	Palo encebado	100.00
	Canicas	2.00
	Manguera	25.00
	Pasajes	150.00
	Flash memory	150.00
	Balones	12.00
	Tazos	5.00
	Cucharas	5.00
	Huevos	5.00
	Aguas	24.00
	Botellas	1.00
	Diplomas	55.00
	Medallas	21.00
Tortas	40.00	
Otros gastos	229.50	
Total	1.594	

## i. BIBLIOGRAFÍA

- Comercio, D. e. (Lunes de Septiembre de 2013). Los lojanos disfrutaron de juegos tradicionales por sus fiestas. *LOJA FESTEJÓ SU INDEPENDENCIA CON JUEGOS TRADICIONALES*, pág. 1-2.
- Adelantado, V. N. (2002). *El afán de jugar* (primera ed.). Barcelona , España : INDE Publicaciones .
- ALMEIDA, P. N. (2002). *Educación lúdica* . (J. P. Buitrago, Trad.) bogota , colombia : andinet .
- Armendáriz, M. (miércoles 8 de mayo de 2013). *JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR* . Recuperado el sábado 21 de junio de 2014, de JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR : <http://tradicionesse.blogspot.com/>
- burgués, p. l. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. barcelona , españa : paidotribo .
- centinela, d. (16 de noviembre de 2012). mañana se realizaran juegos tradicionales. *diario centinela* , pág. 1.
- Comercio, D. e. (Lunes de Septiembre de 2013). Los lojanos disfrutaron de juegos tradicionales por sus fiestas. *LOJA FESTEJÓ SU INDEPENDENCIA CON JUEGOS TRADICIONALES*, págs. 1-2.
- Janot, J. B. (2010). *JUEGOS MOTRICES COOPERATIVOS* (Tercera Edición ed.). España , Barcelona : Editorial Paidotribo .
- Leone, R. y. (2008). *El juego en la educación infantil* (segunda ed.). buenos aires, argentina : novedades educativas.
- Masuet, X. F. (2009). *JUEGOS DE INICIACIÓN A LOS DEPORTES COLECTIVOS*. ( Quinta Edición ed.). Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- navarro, á. g. (2000). *juegos tradicionales valencianos* . valencia , españa : carena .
- Torrijos, G. G. (1999). *juegos tradicionales mexicanos*. mexico , mexico : selector .
- Verdeny, J. B. (2005). *JUEGOS MULTICULTURALES* (Segunda ed.). Barcelona , España : PAIDOTRIBO .

## ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES

### PLAN DE ACTIVIDAD SEMANAL

**Tema:** EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

**Tesista:** Carlos Eduardo Capa Paltín.

**Introducción:** Este plan de actividades tiene como finalidad rescatar aquellos juegos que en nuestra infancia alguna vez vivimos y jugamos juntos con nuestros amigos y hermanos. Darle una mayor importancia a aquellos tiempos en que jugábamos las canicas, al trompo, los carros de madera y demás juegos que enriquecieron de una u otra forma nuestra manera de pensar, ser y actuar, nuestro intelecto y forma de pasar un rato agradable con nuestros más seres queridos para así salir de la rutina diaria y poner en invención nuestra creatividad y habilidad.

**Objetivo:** Realización de la encuesta a todos los niños.

**Días:** Lunes a Viernes.

**Horario :** 10:40 am a 12: 45 pm

**Fecha:** 14 al 18

Abril

**Institución:** Escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

TEMA	ACTIVIDADES	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACION	OBSERVACIONES
Indagación de saberes previos sobre juegos que conocen.	<p>Saludo.</p> <p>Dialogo sobre el tema a tratar:</p> <p>Aplicación de la encuesta a todos los niños.</p> <p>Aplicación de la encuesta a los profesores del establecimiento.</p>	<p><b>Método de observación</b></p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p>	Encuestas Lápices Borradores Carpeta.	Realización de la encuesta a todos los niños.	

---

DIRECTOR DE LA ESCUELA

---

DIRECTORA DE LA TESIS

---

TESISTA

## ANEXO 3



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES  
**PROCESO DE GRADUACIÓN**

**TEMA:** EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

**OBSERVACIÓN:** Para llenar la encuesta, lea con atención cada una de las preguntas del cuestionario, y marque con una **X** y escoja la alternativa que considere correcta. De su respuesta depende el éxito de esta tesis de grado.

**INTRODUCCIÓN:** Encuesta a realizar a los docentes de la Escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

**OBJETIVO:** Obtener información sobre la actividad lúdica (El juego), que permita rescatar los juegos tradicionales.

**EDAD:**.....

**SEXO:**.....

1. ¿Tiene conocimiento sobre juegos tradicionales?

Si ( )

No ( )

2. ¿Cuál cree usted que es el grado de importancia del juego en la infancia?

Excelente ( )

Bueno ( )

Regular ( )

Malo ( )

Insuficiente ( )

3. Realiza usted juegos tradicionales en la jornada diaria de trabajo con los alumnos.

Si ( )

No ( )

4. Cuenta usted con recursos y materiales para realizar juegos tradicionales.

Si ( )

No ( )

5. Como considera usted a los juegos tradicionales.

Privado Y Colectivos ( )

Colectivos E Individuales ( )

Individuales Y Favorables ( )

Favorables Y Dispersos ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## ANEXO 4



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

### PROCESO DE GRADUACIÓN

**TEMA:** EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

**OBSERVACIÓN:** Para llenar la encuesta, lea con atención cada una de las preguntas del cuestionario, y marque con una **X** y escoja la alternativa que considere correcta. De su respuesta depende el éxito de esta tesis de grado.

**INTRODUCCIÓN:** Encuesta a realizar a los alumnos de la Escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

**OBJETIVO:** Obtener información sobre la actividad lúdica (El juego), que permita rescatar los juegos tradicionales.

**EDAD:**.....

**SEXO:**.....

1. ¿Practicar juegos tradicionales con tus compañeros de escuela?

SI ( )

NO ( )

A VECES ( )

2. ¿Qué esperas conseguir de los juegos tradicionales?

DIVERSIÓN ( )

RELAJACIÓN ( )

JUGAR ( )

COMPARTIR ( )

DISTRACCIÓN ( )

3. ¿A qué dedicas tu tiempo libre?

Videojuegos ( )

Televisión ( )

Leer ( )

Jugar ( )

Dibujar, pintar ( )

4. ¿Conoces algún juego tradicional?

SI ( )

NO ( )

5 ¿Qué juego tradicional te gusta?

Nombra al que te

gusta.....

6. ¿De los valores que se numeran; cual crees tú es el que más sobresale para asociar al juego tradicional que mencionaste en la pregunta anterior?

Amistad ( )

Respeto ( )

Compañerismo ( )

Solidaridad ( )

Honestidad ( )

Tolerancia ( )

Sinceridad ( )

7. ¿Por qué crees que los juegos tradicionales se están olvidando?

No se los practica ( )

No se los conoce ( )

8. Si en tu localidad o barrio se realizaran unas actividades de juegos tradicionales, ¿asistirías?

Si ( )

No ( )

Porque.....

.....

.....

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**



## ANEXO 5



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

### PROCESO DE GRADUACIÓN

**TEMA:** EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

**OBSERVACIÓN:** Mediante esta ficha podemos determinar en las condiciones que se encuentran los alumnos y obtener resultados sobre los conocimientos de los juegos de estudio.

**INTRODUCCIÓN:** La Ficha técnica es un elemento realmente útil de un estudio ya que sirve para disponer de la información necesaria para interpretar de forma correcta los resultados que allí se presentan.

**OBJETIVO:** Describir las condiciones que presentan los alumnos de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez sobre juegos tradicionales.

### FICHA DE JUEGOS TRADICIONALES

Nº	NÓMINA DE ESTUDIANTES	EL TROMPO 3 intentos			EL GATO 3 intentos			LA RUEDA 3 intentos			LAS CANICAS 3 intentos		
		B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	<b>1ER AÑO</b>												
1	Vázquez Zapata Freidy Enrique												
2	Cuenca Acaro Andrea Katherine												
3	Maza Maza Viviana Estefanía												
4	Gonzales Chamba Paulina Salome												
	<b>2DO AÑO</b>												
1	Guamán Cabrera Jackson Adrián												
2	Carrión Muñoz Camila Alejandra												
3	Renguel Solórzano Katerine												
4	Tandazo Vera Yajaira Anahí												
5	Uchuari Uchuari Kathy Adriane												
6	Villa Loja John Paul												
	<b>3ER AÑO</b>												
1	Abad Ramón Anderson Jhoel												
2	Amay Coronel José Armando												
3	Chamba Montoya Adrián Danilo												
4	Valverde Fernández Karen Paola												
5	Lituana Cartuche Deybi Jhair												
6	Villa Loja Jeremy Alejandro												

Nº	NÓMINA DE ESTUDIANTES	LOS ENCOSTALADOS 3 intentos			LA HULA-HULA 3 intentos			EL YOYO 3 intentos			LA SOGA 3 intentos		
		B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	<b>1ER AÑO</b>												
1	Vázquez Zapata Freidy Enrique												
2	Cuenca Acaro Andrea Katherine												
3	Maza Maza Viviana Estefanía												
4	Gonzales Chamba Paulina Salome												
	<b>2DO AÑO</b>	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
1	Guamán Cabrera Jackson Adrián												
2	Carrión Muñoz Camila Alejandra												
3	Renguel Solórzano Katerine												
4	Tandazo Vera Yajaira Anahí												
5	Uchuari Uchuari Kathya Adriane												
6	Villa Loja John Paul												
	<b>3ER AÑO</b>	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
1	Abad Ramón Anderson Jhoel												
2	Amay Coronel José Armando												
3	Chamba Montoya Adrián Danilo												
4	Valverde Fernández Karen Paola												
5	Lituana Cartuche Deybi Jhair												
6	Villa Loja Jeremy Alejandro												

Nº	NÓMINA DE ESTUDIANTES	EL TROMPO 3 intentos			EL GATO 3 intentos			LA RUEDA 3 intentos			LAS CANICAS 3 intentos		
		B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	<b>4TO AÑO</b>												
1	Guamán Cabrera Eduardo Michael												
2	Peralta Chalan Dairon Andrés												
3	Abad Ramón Jenny Abigail												
4	Cuenca Acaro Estefanía Del Cisne												
	<b>5TO AÑO</b>												
1	Abad Abrigo Víctor Honorio												
2	Cuenca Acaro Ramiro Fernando												
3	Rengel Solórzano Carlos Alberto												
4	Tituana Armijos Ginger Dayana												
	<b>6TO AÑO</b>												
1	Lapo Pinta Luis Alexander												
2	Vega Vega Wilson Andrés												
3	Perez Camacho Marilyn Mishel												
4	Tituana Armijos Ashly Nicole												
	<b>7MO AÑO</b>												
1	Abrigo Saraguro Anghelo Ismael												
2	Maza Maza Mercy Elizabeth												
3	Rengel Solórzano Yuli Maribel												

Nº	NÓMINA DE ESTUDIANTES	LOS ENCOSTALADOS 3 intentos			LA HULA-HULA 3 intentos			EL YOYO 3 intentos			LA SOGA 3 intentos		
		B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	<b>4TO AÑO</b>												
1	Guamán Cabrera Eduardo Michael												
2	Peralta Chalan Dairon Andrés												
3	Abad Ramón Jenny Abigail												
4	Cuenca Acaro Estefanía Del Cisne												
	<b>5TO AÑO</b>												
1	Abad Abrigo Víctor Honorio												
2	Cuenca Acaro Ramiro Fernando												
3	Rengel Solórzano Carlos Alberto												
4	Tituana Armijos Ginger Dayana												
	<b>6TO AÑO</b>												
1	Lapo Pinta Luis Alexander												
2	Vega Vega Wilson Andrés												
3	Pérez Camacho Marilyn Mishel												
4	Tituana Armijos Ashly Nicole	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
	<b>7MO AÑO</b>												
1	Abrigo Saraguro Anghelo Ismael												
2	Maza Maza Mercy Elizabeth												
3	Rengel Solórzano Yuli Maribel												

## ANEXO 6



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

### PROCESO DE GRADUACIÓN

**TEMA:** EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA DR. LUIS EMILIO RODRÍGUEZ; LANDANGUI, LOJA. PERIODO 2014.

**OBSERVACIÓN:** Mediante esta ficha podemos determinar en las condiciones que se encuentran los alumnos y obtener resultados sobre los conocimientos de los juegos de estudio.

**INTRODUCCIÓN:** Esta ficha de valoración son una serie de juegos, que de una forma objetiva nos van a posibilitar describir y conocer las condiciones de los alumnos.

**OBJETIVO:** Describir las condiciones de los alumnos, para incentivar a la práctica y enseñanza de los juegos tradicionales a los niños y niñas de la escuela Dr. Luis Emilio Rodríguez.

### FICHA DE JUEGOS TRADICIONALES

#### FICHA DEL BAILE DEL TROMPO

Este juego tradicional consiste en que el alumno tiene que hacer bailar el trompo durante 5 minutos la forma de realizar el juego es que la soguilla debe ir entrelazada desde la cabeza del trompo hasta el medio cuerpo del trompo y lanzarlo al piso para que pueda rotar. Los trompos son de tipo de plástico y de madera elaborado de árbol duro, con un clavo cuya cabeza es cortada, para envolverlo con una soguilla y hacerlo girar. Para valorar la prueba se tomara en cuenta el envolvimiento del trompo con la soguilla y el lanzamiento y pueda bailar con una calificación de tres puntos equivalente a buena, cuando envuelva el trompo y no puede lanzarlo y no baila se calificado con dos puntos equivalente a regular, y cuando no pueda envolver el trompo con la soguilla se calificara con un punto equivalente a malo.

## **FICHA DE SALTAR EL GATO**

La rayuela se denomina con diferentes nombres dependiendo del país en el que nos encontramos. Uno de estos el juego del gato en el suelo, luego se enumeran para ver quien comienza el juego, pierde el que pise la línea o lance la ficha fuera del lugar que le toque. El gato se enumera del 1 al 10. Al terminar el juego, el primero que termine puede ser acreedor de un casillero llamado "casa" para luego comenzar de nuevo el juego. Las formas de lanzar la ficha son de frente, de ida y vuelta, al revés, con los ojos tapados e ida y vuelta. Para valorar la ficha de este juego consiste en no pisar la línea tendrá una calificación de tres puntos equivalente a buena, el que pise la línea del juego tendrá una calificación de dos puntos equivalente a regular y no participa tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

## **FICHA DE HACER RODAR LA RUEDA**

Llevar la rueda de un extremo a otro. La rueda es utilizada para ir corriendo de un lugar a otro. Con un palo hecho horqueta o con la mano para hacerla rodar a gran velocidad. La calificación de este juego tradicional se considerara el manejo de la rueda con la mano, corriendo de un extremo al otro externo del cancha con tres puntos equivalente a bueno, si la lleva rodando hasta la mitad de la cancha tendrá una calificación de dos puntos equivalente a regular y si no puede llevar la rueda, se le cae tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

## **FICHA DE LANZAR LAS CANICAS**

Lanzar las canicas al suelo o sacar las canicas del círculo. Las canicas cuya influencia cultural fue determinante como medio de identidad social y aún se conserva en la memoria de las generaciones de los años treinta, cuarenta, cincuenta y hasta setenta. Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca las canicas dentro del círculo, luego se alejan del círculo unos metros y trazan una línea. Lanzan para lograr sacar las canicas del círculo. Existen formas de juego como pepo, moña, etc. Se calificara con tres puntos el lanzamiento con tingete y tiene que lograr sacar las canicas del círculo equivalente a bueno, si lanza y no logra sacar canicas del círculo tendrá una calificación de 2 puntos equivalente a regular y si no lanza con tingete tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

## **PRUEBA DE SALTAR DE UN EXTREMO AL OTRO**

Saltar de un extremo al otro extremo. Existen diferentes formas de cómo realizar este juego tradicional individualmente o en grupos se colocan dentro de los sacos y saltan hasta el punto de llegada ahí dejan el saco si están individuales y cuando son en grupo le dan al otro compañero para que salga al lado contrario, gana el que termine de hacer el recogido de un lugar a otro. Para valorar esta prueba se consideró la puesta del costal y saltar 10 metro

en el menor tiempo posible con una calificación de 3 puntos equivalente a bueno, si se pone el costal y no avanza a llegar hasta el punto de referencia tendrá una calificación de 2 puntos equivalente a regular y si no se pone el costal y se demora tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

### **FICHA DE HACER GIRAR LA HULA HULA**

Girar la hula-hula alrededor del cuerpo. Consiste en hacer girar un aro alrededor de la cintura o de otro miembro del cuerpo como brazos o piernas. Para valorar este juego se tomó en cuenta girar el hula-hula con cualquier parte del cuerpo con una calificación de tres puntos si la mantiene 5 segundos equivale a bueno, si la se la coloca para hacer la girar y la hace durar 1 segundo equivale a regular y no puede colocársela para realizar el juego y no la hace girar tendrá un punto equivalente a malo.

### **FICHA DEL LANZAMIENTO DEL YOYO**

Ejecutar el lanzamiento del yoyo. El yoyo consiste en dos círculos o discos de madera o cualquier otro material resistente unido al centro, donde se enrolla una cuerda o "manila". El juego consiste en hacer girar el yoyo, subiendo y bajando el juguete. El jugador sujeta el yoyo con una argollita que se hace en el extremo de la cuerda. Con cuidado se enrolla bien la cuerda entre los dos discos, y con destreza lanza el yoyo para que solito gire sobre sí mismo y comience a subir y bajar. Para valorar la ficha se tomó en cuenta el envolvimiento del yoyo y el lanzamiento en 3 segundos con una calificación de tres puntos equivalente a bueno, cuando lo envuelve, lo lanza y no lo hace mover al yoyo tiene una calificación de dos puntos equivalente a regular y cuando no lo puede envolver al yoyo y lo hace caer tendrá una calificación de un punto equivalente a malo.

### **FICHA DE SALTAR LA SOGA**

El juego consiste en que dos personas cogen de los extremos de la cuerda para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenados, saltan sobre ella. Se acompaña con saltos y ritmo de gritar "monja, viuda, soltera, casada cuantos hijos quieres tener: 1, 2, 3, 4, 5, etc. Otra opción es que el niño salta agarrando la cuerda de la punta hasta conseguir el máximo de saltos sobre ella. Luego en turnos y ordenados, pasa el siguiente. Si el alumno salta 10 veces acompañada con el ritmo de la canción tendrá una calificación de tres puntos equivalente a bueno, si no consigue salta 5 veces tendrá una calificación de dos puntos equivalente a regular y si no consigue salta tendrá una calificación de un punto equivalente malo.



## ANEXO 7











## I. ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria.....	vi
Matriz del ámbito geográfico.....	vii
Mapa geográfico y croquis.....	viii
Esquema de tesis.....	ix
a. Título.....	1
b. Resumen.....	2
c. Introducción.....	4
d. Revisión de literatura.....	8
e. Materiales y métodos.....	28
f. Resultados.....	34
g. Discusión.....	59
h. Conclusiones.....	73
i. Recomendaciones.....	74
Propuesta alternativa.....	75
j. Bibliografía.....	80
k. Anexos.....	82
Proyecto.....	82
Otros anexo.....	106
l. Índice.....	125