



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

TÍTULO:

**EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES
DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO EN
LA INSTITUCIÓN “MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO”
PERIODO 2018-2019.**

Tesis de grado, previo a la
obtención del Grado de Licenciada
en Ciencias de la Educación;
Mención: Cultura Física y
Deportes.

AUTORA:

LEIDY SOLEDAD BENÍTEZ MALDONADO

DIRECTOR:

LIC. RAMIRO CORREA

LOJA – ECUADOR

2020

CERTIFICACIÓN

Lic. Ramiro Correa Contento

**DOCENTE DE LA CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado detenida y minuciosamente durante todo su desarrollo, la tesis titulada: **EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO EN LA INSTITUCIÓN “MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO” PERIODO 2018-2019.**

Previa la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física y Deportes, el egresado ha cumplido con todos los requisitos de acuerdo a lo establecido el informe de investigación tanto en su fondo y forma de acuerdo a las normas de graduación vigentes en nuestra universidad. Por lo que se sugiere continúe con el trámite legal, consecuentemente autorizo la presentación y sustentación de la misma.



Lic. Ramiro Correa C. Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS

Loja. 30 de Julio del 2019

AUTORÍA

Yo, **Leidy Soledad Benítez Maldonado**, declaro que los contenidos del presente trabajo de investigación son de mi exclusiva autoría, los mismos que han sido elaborados cumpliendo los parámetros éticos y respetando la propiedad intelectual de los autores de las diferentes fuentes empleadas para el efecto, las mismas que me han servido para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Autora: Leidy Soledad Benítez Maldonado

Firma. _____

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Leidy Soledad B', written over a horizontal line.

Cedula: 1900462928

Fecha: Loja, 07 de enero de 2020

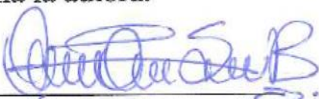
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRONICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo **Leidy Soledad Benítez Maldonado**, declaro ser el autor de la tesis titulada: **EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO EN LA INSTITUCIÓN “MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO” PERIODO 2018-2019.** como requisito para optar al grado de Licenciada 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 del 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 tengan 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 siete días del mes de enero de 2020, firma la autora.

Firma: 

Autora: Leidy Soledad Benítez Maldonado **Cédula:** 1900462928

Dirección: Los Encuentros Av. Eugenio Espejo y 18 de Noviembre

Correo Electrónico: leidysolflakit@hotmail.es

Teléfono: 2315398

Celular: 0991161657

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de tesis: Lic. Ramiro Correa C. Mg. Sc

TRIBUNAL DE GRADO:

Presidente: Mgs. José Gregorio Picoita

Vocales: Mgs. Edwin Ochoa Granda

Mgs. Jamil Quintuña Armijos.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento se dirige a quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto, a Dios.

A las Autoridades y Docentes de la Carrera de Cultura Física y Deportes, de manera especial a mi Director de Tesis Lic. Ramiro Correa por su esfuerzo y dedicación, quien, con sus conocimientos, experiencia, paciencia y motivación ha logrado que pueda culminar mi carrera.

A mis padres Leticia Maldonado y Benigno Benítez, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye éste, me formaron con reglas y con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente a alcanzar mis anhelos.

Mis hermanos Freddy, Ximena y Angie, quienes son mi mano derecha mi familia incondicional, ejemplo de lucha y superación, gracias por estar presente cuando más los necesité.

Mi motor principal mi Hijo Matías, eres mi orgullo y mi gran motivación, libras mi mente de todas las adversidades que se presentan, y me impulsas cada día a superarme en la carrera de ofrecerte siempre lo mejor, este trabajo de tesis es por ti, muchas gracias hijo porque sin tu ayuda no habría logrado desarrollar con éxito mis estudios.

Leidy Soledad Benítez Maldonado

Autora

DEDICATORIA

A mis padres, hijo y hermanos
con mucho amor y cariño
les dedico todo mi esfuerzo
y trabajo puesto
en la realización de esta tesis.

Leidy Soledad Benítez Maldonado

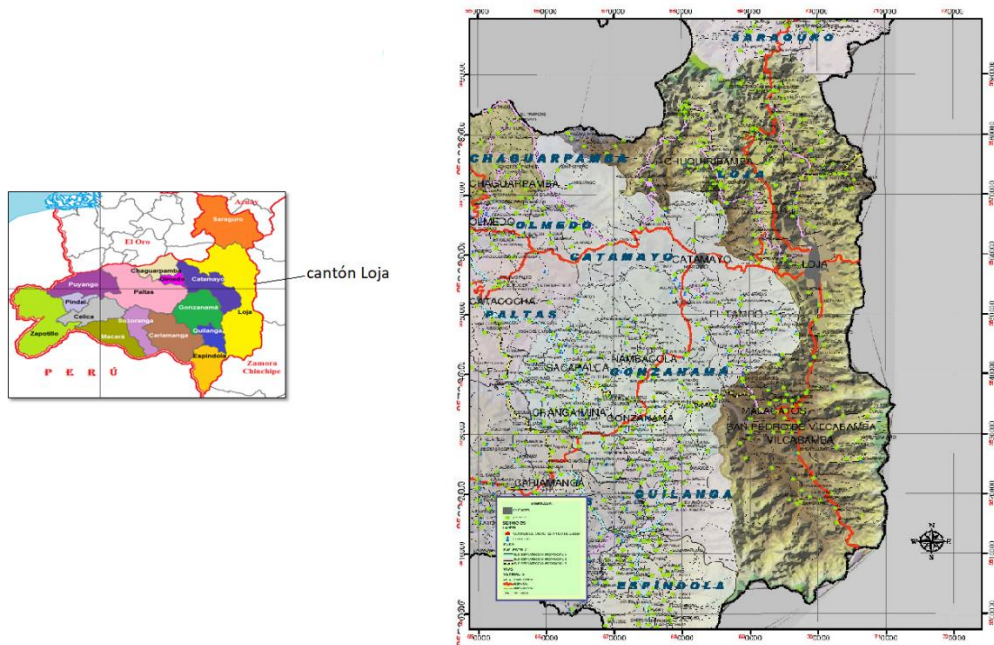
Autora

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR NOMBRE DEL DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO		
									CUMUNIDAD		
Tesis	EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO EN LA INSTITUCIÓN “MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO” PERIODO 2018-2019.	UNL	2020	ECUADOR	ZONAL 7	LOJA	LOJA	SUCRE	OBRAPÍA	CD	Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Cultura Física y Deportes.

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

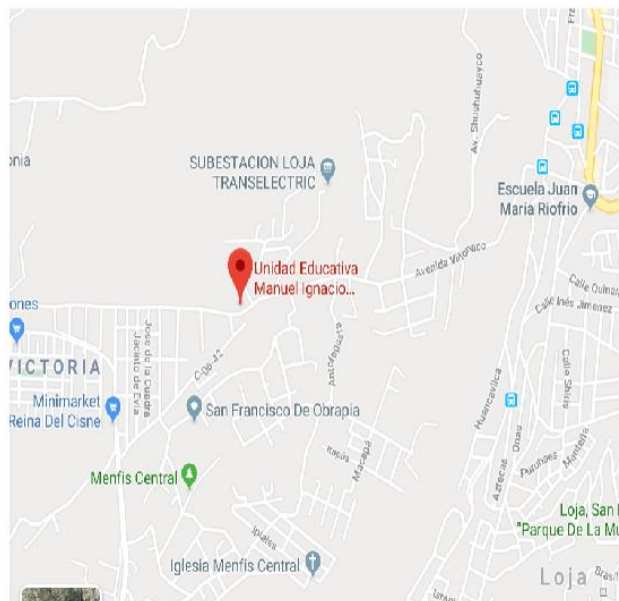
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN DE LOJA



Fuente: tomado de Google (Loja, 2019)

CROQUIS DE LA DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA

“MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO”



Fuente: Mapas Google 2019

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACION
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT, SUMMARY
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO EN LA INSTITUCIÓN “MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO” PERIODO 2018-2019.

b. RESUMEN

La presente investigación titulada **EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO DE LA INSTITUCIÓN “MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO, PERIODO 2018-2019”**, tiene como problema fundamental: ¿Cómo rescatar los juegos tradicionales en las clases de educación física que permita rescatar la cultura tradicional en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”?, cuyo objetivo primordial es: Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”; enfocándose científicamente en dos variables: los juegos tradicionales y clases de cultura física. El enfoque de la investigación es mixto, el tipo estudio de investigación es descriptivo y el diseño de la misma es cuasi experimental. Durante el proceso se aplicaron los métodos: científico, inductivo, deductivo, estadístico, descriptivo, analítico, sintético, empírico, técnicas como la encuesta y los test; así mismos instrumentos como: el cuestionario, pre test y post test. Entre los resultados más significativos se pudo concluir que genera una remarcable influencia la práctica de juegos tradicionales en la clase de Educación Física ya que hemos logrado determinar que el 100% de los estudiantes han incrementado sus conocimientos acerca de los juegos tradicionales, es por ello que se recomienda tomar en cuenta la alternativa metodológica propuesta, basada en la aplicación de una batería de juegos tradicionales que puedan ser integrada dentro de los contenidos de las clases de Cultura Física como un medio de enseñanza, aprendizaje y formación de los estudiantes.

ABSTRACT

The present investigation titled THE RESCUE OF THE TRADITIONAL GAMES IN THE CLASSES OF PHYSICAL CULTURE IN THE STUDENTS OF THE 5TH YEAR OF THE INSTITUTION "MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO, LOJA". Being the fundamental problem ¿How to rescue the traditional games in the physical education classes that allows to rescue the traditional culture in the students of the 5th year in the institution "Manuel Ignacio Monteros Valdivieso", whose primary objective is to determine the incidence of traditional games in physical education classes in the students of the 5th year in the institution "Manuel Ignacio Monteros Valdivieso"; Focusing scientifically on two variables; the first the traditional games and the second in the physical culture classes. The research approach is mixed, the type of research is descriptive and its design is quasi-experimental, during the process the scientific, inductive, deductive, statistical, descriptive, analytical, synthetic, and empirical methods were applied. survey and the tests, and instruments such as the questionnaire, pre-test and post-test, with the help of the research elements mentioned in the framework of the previous observation, the following conclusion could be reached:

c. INTRODUCCIÓN

El rescate de los juegos tradicionales es un factor de vital importancia para conservar las tradiciones y culturas de nuestros pueblos, los juegos tradicionales son aquellos que son practicados y transmitidos de generación en generación, estos permiten a los niños conocer un poco más de sus raíces, para el desarrollo de los juegos tradicionales no se requiere intervención de artefactos tecnológicos solo hace falta el uso del propio cuerpo o de recursos obtenidos fácilmente de la naturaleza (piedras, palos, tierra, ramas, etc.) u de objetos domésticos (hilos, cuerdas, tablas, tapas, entre otros). Por otra parte la cultura física vista desde de la perspectiva educativa son todas aquellas actividades que ayudan a mejorar las habilidades psicomotrices de los estudiantes priorizando el desarrollo de las habilidades básicas en edades tempranas como: correr, saltar, lanzar y así poder en el futuro un correcto desarrollo de sus habilidades deportivas, estas actividades son de manera planificada apegadas a un currículo, por lo tanto hay que tomar en cuenta que aunque los juegos tradicionales son de acceso libre y voluntario a la comunidad, en la actualidad estos están en peligro de desaparecer debido a su falta de práctica, principalmente en los niños de edades escolares, en todo caso hay que aceptar que existen diversos factores que origina este problema, la falta de cercanía de los niños en su entorno de convivencia , que en el ambiente educativo la práctica de los juegos tradicionales es casi nula , es así que con esta investigación que se propone realizar una batería de juegos tradicionales aplicables a las clases de cultura física con los estudiantes del 5to año, el mismo que está orientada a rescatar la práctica de los juegos tradicionales dentro de las clases de cultura física en la institución "Manuel Ignacio Monteros Valdivieso" Loja.

La presente investigación titulada **EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO EN LA INSTITUCIÓN "MANUEL IGNACIO**

MONTEROS VALDIVIESO” PERIODO 2018-2019, nos muestra que al no desarrollarse la práctica de juegos tradicionales en los entornos que rodean a los niños estos no serán de interés de los mismos, esto nos lleva a plantear la siguiente pregunta ¿Cómo rescatar los juegos tradicionales en las clases de Cultura Física que permita rescatar la cultura tradicional en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso?”, por ello tomando en cuenta los factores que dan origen al planteamiento del problema, se propone un conjunto de objetivos que contribuyan a la solución del problema antes mencionado y así se plantea como objetivo general: Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en las clases de educación física en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” y como objetivos específicos: Diagnosticar la práctica de los Juegos Tradicionales, y su aplicación en las clases de Cultura Física, con los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”. Diseñar una batería de juegos tradicionales para el rescate de los mismos en las clases de Cultura Física, con los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”. Aplicar una batería de juegos tradicionales en las clases de Educación Física, con los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”. Evaluar el impacto que causa la aplicación de la batería de los juegos tradicionales en el rescate de los mismos en las clases de Educación Física, de los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”.

El marco teórico recopila información concisa relacionada al tema propuesto, profundizando en temas como: aclaración de términos y conceptos relacionados con la Actividad Física Deportiva, La Cultura Física y la Educación Física, su relación y diferencias, justificando de esta manera la utilización de ambos términos en el proceso y desarrollo de la investigación; de igual manera se profundiza en la valor del rescate de los juegos tradicionales, importancia, beneficios, clases de juegos por edades, entre otros, así mismo se

resaltó las clases de cultura física, el uso del tiempo libre, convivencia entre compañeros, importancia de los juegos tradicionales dentro del ámbito educativo. La metodología empleada en la presente investigación es de carácter mixto ya que basado en la teoría positivista, se apega a lineamientos experimentales científicos cuantitativos y cualitativos para la comprobación de verdades y postulados relacionados a problemáticas de investigación orientada al rescate de los juegos tradicionales durante las clases de cultura física con los estudiantes, los métodos utilizados fueron científico, descriptivo, analítico, sintético, inductivo, deductivo y estadístico, en función de los 4 objetivos específicos planteados para la investigación. Así mismo para la recolección e información se empleó las técnicas de observación no participativa, para ello se utilizó como instrumento la guía de observación en el cual se evidenciaron los procedimientos metodológicos de la clase de educación física impartida por el docente, de igual manera se recurrió a la técnica de encuesta, utilizando el cuestionario como instrumento para obtener información sobre los conocimientos de los estudiantes en relación a los juegos tradicionales y la técnica de test, empleando un pre test y post test para la obtención de resultados que puedan ser comparados entre sí visualizando sus diferencias comprobando los conocimientos propios de los estudiantes, el progreso o retroceso posterior. La población fue 24 estudiantes del 5to año de Educación Básica de la unidad educativa Manuel Ignacio Monteros V paralelo “A”.

Con los resultados obtenidos se llega a la siguiente conclusión: Los Juegos Tradicionales tienen gran incidencia positiva en la clase de Educación Física debido a que al aplicar una batería de juegos tradicionales planificada y bien estructurada se crea un gran impacto en los niños y niñas la practican, este impacto viene reflejado en una alta calidad de empleo de tiempo libre, libertad de expresión de emociones a través de actividades lúdicas tradicionales, promoción de valores y por su puesto rescate y mantención de las tradiciones culturales.

Se logró determinar que los juegos tradicionales potencian el proceso de formación integral del niño, desarrollando actitudes y valores positivos para la formación de su propia personalidad volviéndoles entes útiles a la sociedad, los mismos que se han venido perfeccionando gracias al apoyo de la familia, compañeros de aula y docente.

Se recomienda al docente como principal formador de los niños, la aplicación de la propuesta metodológica y la inclusión en sus clases de Educación Física la batería de Juegos Tradicionales, integrando esta en el contenido de clases, utilizándolo como un medio de enseñanza aprendizaje, lo que supone el crecimiento de las áreas cognitivas, socio-afectivas de los niños a través de la realización de actividades lúdicas, competencias recreativas, todo con el fin de rescatar y motivar a practicar dichos juegos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Conceptualización y generalidades de la Actividad Física, Cultura Física y la Educación Física.

Antes de iniciar esta conceptualización y caracterización queremos denotar la interrelación que existe entre la Actividad Física, La Cultura Física y la Educación Física.

Una diferencia esencial entre educación física, cultura física y actividad física, es que el primero se concreta en un hecho y acto educativo propio: la clase de educación física o clase de deporte, mientras que los segundos, representan una noción que permite abarcar a los primeros e incorporar otras esferas científicas y de actuación profesional. (López, 2012)

Actividad Física

La actividad física desempeña un papel fundamental en cualquier etapa de la vida, es necesaria para el crecimiento armónico y desarrollo integral del niño. Las características de la sociedad industrializada han provocado un gran cambio en las pautas del comportamiento, la reducción de espacios naturales para el juego, mecanización del transporte, televisión, vida sedentaria, y un largo etcétera que entorpecen el desempeño natural y espontáneo del niño hacia el juego y esparcimiento. (CASAJÚS, 2013, pág. 487)

La actividad desempeña un rol importante en la vida para la formación integral del niño en diversas etapas. En la sociedad actual monótona propensa a los continuos cambios tecnológicos nos han enfrascado en un ambiente deslindado de la pureza de la naturaleza lo que limita al niño a expresarse de manera libre

De acuerdo a Mallén, J. A. (2013), plantea que:

La actividad física, la prescripción de ejercicio físico o la programación de un entrenamiento con niños requieren, en primer lugar, el conocimiento de las

características y adaptaciones fisiológicas del niño al ejercicio físico. El conocimiento actual de las respuestas y adaptaciones fisiológicas del niño al ejercicio físico es todavía deficiente. Las capacidades fisiológicas tienen una estrecha relación con las dimensiones corporales. (p.487)

La actividad física en los niños ayuda a desarrollar y mejorar las habilidades, capacidades y destrezas ejecutando actividades físicas, ejercicios, y juegos recreativos y además de eso, puede perfeccionar su formación física y su autoestima, potencia sus valores sociales y su relación con el entorno Existe consenso generalizado entre los especialistas de que la actividad física es necesaria para el crecimiento armónico y desarrollo integral del niño.

Por otra parte, Sánchez Bañuelos (1996) considera que:

“la actividad física puede ser contemplada como el movimiento corporal de cualquier tipo producido por la contracción muscular y que conduce a un incremento sustancial del gasto energético de la persona”

De igual manera se puede decir que la actividad física es toda aquella actividad que genera un desgaste calórico en el organismo por un tiempo determinado, mediante el movimiento ya sea este de baja o alta intensidad la actividad física no implica ejecutar actividades de carácter competitivo ya que en diversas ocasiones este termina ha sido mal interpretado generando en los niños desde edades tempranas temor a la actividad física.

Tercedor (2001) manifiesta que “cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que tiene como resultado un gasto de energía” (pág. 16).

La actividad física forma parte de la vida diaria de manera natural, los seres humanos mediante el movimiento estamos condicionados a generar un desgaste calórico de manera inconsciente en las actividades cotidianas por lo que la actividad física está presente a lo

largo de la vida del individuo y solo se deja de generar este desgaste calórico una vez que el individuo deja de existir.

Actividad Física Deportiva en las Clases de Cultura y Educación Física.

Beneficios de la práctica de actividad física deportiva en los niños

- **Mejora la salud y condición física en general** – Reduce los índices de obesidad infantil, aparato respiratorio, desarrolla la fuerza y la flexibilidad, así como también la resistencia física, la corporalidad y la resistencia cardiovascular.
- **Desarrollo de habilidades corporales** – Desarrolla las habilidades psicomotrices, permitiendo la participación individual y con sus pares en los niños de manera segura, exitosa y satisfactoria en las distintas actividades físicas.
- **Variedad de actividades físicas al aire libre** – Permite que el niño se sienta libre, corren, saltan relacionándose y disfrutando de la libertad de jugar en un ambiente natural, permitiendo de esta manera que los niños desarrollen su imaginación, así como también lograr aplicar una amplia gama de actividades físicas, y sociales en conjunto apropiadas para el desarrollo de todos los niños.
- **Apoyo de otras materias** – la actividad física deportiva en las clases de cultura física, ayuda al desarrollo intelectual del niño, a tener una mayor capacidad de concentración y mejorar su nivel de aprendizaje, reforzando de esta manera los conocimientos adquiridos a través del currículo. Sirve como un laboratorio para la aplicación de los contenidos en ciencias, matemáticas y estudios sociales.
- **Autodisciplina** – Ayuda a que los niños tiendan a desarrollar la responsabilidad como estudiante, ya sea por su salud y su condición física.

Mejora los criterios de juicio – La actividad física deportiva de calidad puede influir en el desarrollo moral, la cual no ha estado exenta de una renovación en lo contemporáneo, donde se muestra mayor independencia de los alumnos, integración

social, realización personal, formación de un pensamiento creador, donde tienen la oportunidad de asumir el liderazgo, cooperar con sus pares, cuestionar las acciones, los reglamentos, y aceptar la responsabilidad de su propio comportamiento.

- **Reducción de estrés** – La actividad física deportiva es fundamental en la vida diaria del ser humano, desde la niñez hasta la adultez, el cual se convierte en una salida para liberarse de la rutina en la vida diaria, elimina la tensión y la ansiedad, facilitando así la estabilidad emocional y la resiliencia ante los retos que se puedan presentar.
- **El fortalecimiento de las relaciones interpersonales** – La actividad física deportiva es un factor importante en ayudar a los niños a socializar e interrelacionarse con otros de una manera segura, fortaleciendo habilidades que permitan a los niños saber actuar siempre de forma asertiva, sin caer en la inhibición o en agresividad, especialmente durante los procesos formativos de los primeros grados, al participar en juegos, bailes y deportes.

Mejora la autoconfianza y la autoestima.

La actividad física contribuye al desarrollo psicomotriz de los niños en las diversas etapas de su desarrollo aportando en cada una de ellas cualidades físicas y cognitivas para su posterior consolidación en las diversas etapas de la niñez, así como también que al realizar actividades físicas o recreativas que fomenten las relaciones interpersonales, como clases grupales, sesiones de ejercicio de grupo con sus compañeros y deportes colectivos, se fortalecerán valores como el trabajo en equipo, el compañerismo y la cooperación, importantes en la interacción del niño como ente social, y se favorecerá también la comunicación y la convivencia más allá de la actividad física.

Cultura Física

En la Prehistoria el hombre primitivo estaba obligado a realizar ejercicios físicos para sobrevivir, cazar para alimentarse o luchar para defender su vida. Esta lucha por la supervivencia condicionaba el carácter utilitarista de la actividad física, ligada a la realización de ejercicios dominados por la agilidad y fortaleza muscular. Posteriormente, es en el lejano extremo oriente donde comienzan a aparecer ejercicios físicos con significado mágico, religioso, terapéutico y, por supuesto, guerrero. Así, la educación física, aplicada de forma sistemática y con objetivos tendrá su origen en las antiguas civilizaciones de India y China. (Baena, 2005, pág. 4)

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

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

Las clases de cultura física comprenden un conjunto de conocimientos sobre gimnasia y deportes, y la práctica de ellos, encaminados al pleno desarrollo de las facultades corporales. (Anónimo, 2018)

Según los autores Vicente y Brozas, que abordan el concepto de cultura física manifiestan que:

Quienes la definen como el “conjunto de saberes, creencias, valores, leyes, reglas, hábitos, prácticas, usos, actitudes, esquemas perceptivos y representativos, sensibilidades, utensilios, aparatos, etc. adquiridos o contruidos por el hombre que están directamente determinados por acciones corporales y que, a la vez, son determinantes del comportamiento corporal (de las actividades físicas); muy especialmente todo aquello que contribuye a configurar su cuerpo: su morfología física y su morfología simbólica o representativa”. Así, conformarían la cultura física las formas de vestido, higiene, hábitos alimenticios, formas de comunicación no verbal, prácticas de recreación, y estilos de vida.

Educación Física

Baena indica que: El análisis etimológico del término "educación", se totaliza en un concepto proveniente de la lengua latina y que tiene un doble origen. Aunque, en principio, parece proceder directamente, tanto fonética como morfológicamente, del verbo latino "educare" que significa conducir, guiar, orientar, ... hay etimólogos que han encontrado en la palabra educación un segundo origen que correspondería al vocablo, también latino, "educere" y que significa "hacer salir", "extraer", "dar a luz",(...) Posteriormente, el término "física" se empleó, y se emplea aún hoy en día, para denominar a todo un conjunto de saberes explicativos, estructurados, organizados y sistematizados en torno a la "physis" y en concreto centrados en el conocimiento y estudio objetivo de la materia, sus cambios y las manifestaciones de energía asociadas a dichos cambios. (Baena, 2005, pág. 1)

En ese sentido se puede evidenciar que el origen de la educación física ha tenido sus inicios desde la edad primitiva, siendo esto utilizada y realizada inconscientemente, pero dando evidencia de su gran trascendencia en las actividades de los seres humanos; la

evolución mediante el movimiento ha permitido que la misma se realice de manera consiente a través del paso de los años.

González, citado por Buñuel, (1997), define la Educación Física como “la ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional de sus facultades de movimiento, y con ellas el del resto de sus facultades personales” (pàg.1).

Refiriéndose a los conceptos de educación física se puede decir que ayudan a desarrollar en los niños y jóvenes las esferas afectivas, expresivas, motora e intelectual en correspondencia con sus características psíquicas, motoras y de todo esto durante los procesos de aprendizaje y de preparación física.

Por otra parte, Cagigal (1968) afirma que la “educación física como ciencia aplicada de la Kinantropología, es el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión”. (p5,26).

La educación física como tal ha logrado ir renovándose a manera que pasa el tiempo, logrando obtener una mayor independencia de los alumnos, capaces de tomar sus propias decisiones, así como la realización personal e intelectual, y el desarrollo de las habilidades motrices y su perfección del mismo, dando paso a la formación de un pensamiento creador.

Para concluir el abordaje de este apartado, es conveniente citar a (González, 1993), quien define a la educación física como: “la ciencia y el arte de fomentar en el individuo en el desarrollo intencional (armónico, natural y progresivo) de sus posibilidades de movimiento, y, con ellas, el resto de sus facultades personales” (pág. 35). Así mismo (Caraballo & Cabrera, 1992) plantea que: “la educación física es una ciencia por dejar atrás la intuición, para dar paso a métodos y conceptos experimentales y científicos” (pág. 41).

La educación física no se basa únicamente en hechos empíricos, sino más bien en hechos investigados científicamente, de acuerdo a la metodología aplicada por el docente durante sus clases de educación física, el cual favorece en el desarrollo de las capacidades corporales, psicomotrices, afectivas, promoviendo comportamientos de cooperación y conexión; que permiten a los niños generar la necesidad de comprender el valor y la necesidad de sus reglas, en la práctica personal y grupal para el esfuerzo, incrementando y fortaleciendo las bases para actitudes de autoestima, tolerancia, respeto, valoración y cuidado de sí mismos, de sus pares y del ambiente, favoreciendo con la formación progresiva de una imagen positiva de sí mismos y del reconocimiento de sus posibilidades y limitaciones.

Las habilidades sociales en la Educación Física.

Según González, M. et al (1995) estas están encaminadas hacia el respeto, solidaridad, tolerancia y convivencia, dentro de los juegos entre ellos:

El valor dentro de la educación física implica un pilar fundamental al educar a las nuevas generaciones con un sentido práctico y de compromiso con la sociedad y consigo mismo, es la tarea principal de los profesores de cultura física a través del trabajo que desarrollan diariamente en su ambiente de trabajo, como docente educativo está concebido a la preparación del educando para la vida. Es aquí donde la educación física como asignatura juega un papel primordial ya que a través de ella se logra el desarrollo de habilidades, capacidades, valores y la creación de hábitos que permitirán al individuo un desarrollo pleno de acciones una vez incorporado a su vida cotidiana.

-Respeto: El respeto es la consideración y valoración especial que se le tiene a los pares, al que se le reconoce valor social o especial, es uno de los valores morales más importantes del ser humano, pues es fundamental para lograr una armoniosa interacción social.

-Solidaridad: Es uno de los valores humanos por excelencia, del que se espera cuando un otro significativo requiere de nuestros buenos sentimientos para salir adelante. En estos términos, la solidaridad se define como la colaboración mutua en las personas, como aquel sentimiento que mantiene a las personas unidas en todo momento, sobre todo cuando se vivencian experiencias difíciles de las que no resulta fácil salir.

- Tolerancia: La tolerancia es la virtud de la democracia. El respeto a los demás, la igualdad de todas las creencias y opiniones, la convicción de que nadie tiene la verdad ni la razón absolutas, son el fundamento de esa apertura y generosidad que supone el ser tolerante. Sin la virtud de la tolerancia, la democracia es un engaño, pues la intolerancia conduce directamente al totalitarismo. (Beltran, 2004, pág. 1)

La educación física en los niños.

De acuerdo a (SANTILLANA, 2016),

La educación física es una parte integral de la educación general del individuo desde los niños del jardín de infantes, hasta la escuela superior. Se necesitan programas de educación física de calidad para preservar, mejorar y aumentar tanto la condición física, como la mental en cada estudiante. A continuación, una lista de los beneficios inmediatos que se obtienen al implementar un buen programa de Educación Física (p,1)

La educación física contribuye en la formación inicial y formativa a lo largo de la vida de los niños y jóvenes, ya que, a través del ejercicio, el movimiento corporal bien orientado y estructurado, se logra acondicionar el estado físico en el que se encuentran, también contribuye al desarrollo así como a mejorar las habilidades básicas psicomotrices y crecimiento intelectual, de igual manera tienen derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración, despliegue de su intelecto, sus 16 capacidades,

potencialidades y aspiraciones, en un entorno permitirá la satisfacción de las necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales permitiendo inmiscuir de ésta manera a los niños a tener un mejor estilo de vida y salud.

Relación entre Educación Física y Cultura Física

Se puede decir que al interrelacionar estos dos términos de educación física y cultura física, podemos decir que la esencia de cuya relación se enfatiza en la actividad física, no así dejando de lado que la cultura física es la parte que representa el conjunto de experiencias y logros obtenidos de la creación y aplicación de principios, fundamentos, condiciones, y metodologías orientadas a la del ser humano, manifestaciones y realizaciones humanas en materia de actividad física encaminada al ocio, educación, competición, aptitud física y salud, mientras que la educación física se va dirigida a la formación de habilidades motrices, al desarrollo de las capacidades condicionales y coordinativas y de la movilidad, que puede presentar la característica de proceso pedagógico y ser realizada en forma de auto educación, bajo la dirección orientada al logro de un fin concreto del desarrollo del individuo. (Edusports14, 2014)

Parte lúdica en los niños

Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo, ya que desde las épocas antiguas era el maestro quién se encargaba de alfabetizar a los estudiantes haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

Teniendo claro que son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela (Argenira, 2009, págs. 6,8).

Además, se puede acotar que las expresiones lúdicas están integradas directamente dentro del disfrute y del goce por lo que estas expresiones no deben limitarse para poder generar el bienestar deseado en los niños, hay que tomar en cuenta que muchas de las veces caemos en el error de limitar integrando reglas a las actividades lúdicas sabiendo ya que estas no deben estar sujetas a ninguna para poder cumplir con el objetivo lúdico.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Según Jiménez (2002) define:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

Jiménez (2002) indica que la lúdica establece de car un sentido diferente a la cotidianidad el salir de la rutina y explorar nuevos lugares que generen bienestar, el intercambiar

experiencias con otras personas de nuestro círculo social da un sentido lúdico a las vivencias diarias.

En opinión de (Waichman, 2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. (pág. 41

II Unidad

Historia y evolución del juego

El juego es más viejo que la cultura (Huizinga, 2000). Esta afirmación del historiador holandés publicada en su libro Homo ludens permite considerarlo como el primer elemento de construcción y desarrollo del ser humano y de su entorno. Los seres humanos somos seres lúdicos por naturaleza y este hecho sugiere que se aprende con mayor facilidad aquello que produce gozo y alegría.

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos. El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antigua, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños. (GUAILLAS, 2016)

El juego como tal forma parte fundamental en la vida de un niño, a manera que este se va desarrollando, donde empiezan a tomar decisiones por si solos dependiendo en la situación en la que se encuentre, el juego se lo practicaba desde años atrás por nuestros antepasados al aire libre, el mismo que ayuda a la formación y desarrollo de un niño, tanto físico como emocional.

Definición de juegos

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (Sequera, 2012)

Mediante el juego el niño experimenta y transmite diversas emociones mediante su expresión corporal, desarrollando la imaginación para crear y expresar sus sentimientos, fomentando en ellos los valores creando lazos de amistad interrelacionándose con más niños de su entorno. Sin duda alguna, los juegos estimulan el desarrollo físico e intelectual de los niños y la capacidad para hacer amigos.

Importancia de los juegos

El juego es una actividad importante para el desarrollo evolutivo y psicológico del mismo, en el cual se crea experiencias de aprendizaje a través de la interacción social, es una

actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

El juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los niños.

Desde la antigüedad los juegos en general se han venido impartiendo de generación en generación desde nuestros antepasados, juegos que se realizaban al aire libre con el fin de expresar y disfrutar de la naturaleza y el medio en el que encontraban, los juegos permiten que los niños se interrelacionen con mayor facilidad unos a otros, desarrollando de ésta maneras las habilidades básicas psicomotrices que se van realizando de manera natural dependiendo de la dificultad que presente en la ejecución de un juego donde haya la interacción de todos los niños logrando así que los participantes puedan experimentar diferentes estados de ánimo como son la alegría, tristeza, así como también el sentido de ganar y perder lo que ayuda a mejorar su personalidad.

El Juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. (RODRIGUEZ, 2010)

Para Piaget (1956) considera que “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”

Por otra parte, Rivadeneira (2007), da a conocer que, el juego es una actividad que puede ayudar a los alumnos a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela; hallan nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido del poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por si solos; mientras juegan pueden resolver cualquier problema confuso y perturbador de cualquier índole.

Tipos de juegos

Existe una infinidad de juegos en la actualidad los mismos que se han clasificado por diversos factores para su aplicación, así, por ejemplo. Para realizar una clasificación del juego en función del desarrollo cognitivo del niño o de las estrategias cognitivas que emplea al resolver problemas, me voy a basar en la contribución realizada por Jean Piaget. En concreto, a la obra publicada en 1946 conocida como “La formación del símbolo” en donde expone, entre otras cuestiones, la naturaleza del juego y propone una clasificación general de los mismos. Este autor parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo. En consecuencia, y atendiendo a la evolución cognitiva se pueden detectar cuatro tipos de categorías de juego: juego funcional, de construcción, simbólico y de reglas. A continuación, en el Cuadro 1 en el que aparecen los juegos predominantes en cada rango de edad. Así, en los 2 primeros años, el juego funcional es el tipo de juego en el que el niño ocupa la mayor parte del tiempo. Entre los 2 y los 6 años, el juego simbólico, aunque el juego funcional no desaparece. Entre los 6 y los 11 años el juego de reglas simple, aunque se podría observar en la actividad lúdica del niño momentos dedicados al juego funcional, al simbólico o al de combinación. (Moya , 2014, págs. 11,12,13)

La evolución de los juegos se enmarca directamente dentro del desarrollo de los niños, tomando en cuenta las edades en función del desarrollo conector de los mismos, la integración de manera progresiva de los juegos y sus reglas en cada nivel cognitivo, juegos que a medida que pasa el tiempo pueden sufrir modificaciones, pero teniendo como principal objetivo el disfrute y la recreación de sus pares, las mismas serán importantes y necesarias en la vida diaria de un niño en un futuro.

Cuadro 1

Clasificación de los juegos desde el punto de vista cognitivo

ETAPA	TIPOS DE JUEGOS			
Censoriomotora (0-2 años)	Funcional	Funcional	Funcional	Funcional
Preoperacional (2-6/7 años)	Funcional	Funcional	Simbólico	Construcción
Operaciones concretas (6-7/ 11 años)	Funcional	Simbólico	Reglas (Simple)	Construcción
Operaciones formales (a partir de los 11 años)	Funcional	Simbólico	Reglas (Complejo)	Construcción

Nota de tabla: *tomado de* (Moya , 2014)

Los juegos tradicionales

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 divertirnos rescatamos tradiciones, costumbres y los valores culturales de nuestros antepasados.

Los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como preceptores podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida. De esta manera poder mantener y preservar tradiciones por medio de desarrollos sensorios motoras, coordinación física, espacial y el uso correcto del espacio al aire libre y sus diferentes materiales propios del lugar.

Juego tradicional, rural, popular y autóctono.

A la hora de clasificar los juegos en tradicionales, rurales, populares y autóctonos se puede originar cierta confusión por eso a continuación realizare una distinción de cada uno de ellos basándome en las definiciones de (Suari, 2005)

La sociedad actual y su evolución está haciendo que poco a poco se vayan perdiendo las costumbres más arraigadas en los pueblos en general, ya que debido al avance de las tecnologías y por otro la despoblación en los pueblos en beneficio de las ciudades está produciendo que las formas de vida de antaño se vayan perdiendo, es por eso que las nuevas generaciones no conocen la importancia de los juegos tradicionales, rurales, populares y autóctonos de una región o país.

De igual forma Moya (2014) clasifica a los juegos de la siguiente manera:

Juego tradicional. Juego caracterizado por el uso de herramientas y modos propios de una tradición concreta y desarrollado en y cómo fue típico en épocas pasadas, mantenido actualmente gracias al impulso recuperador de esas formas jugadas, adaptándolas, en muchos casos, sin romper los modelos fijados en el tiempo como imagen de la idiosincrasia de uno o varios pueblos que transmiten conocimientos de una manera intergeneracional.

- *Juego rural.* Juego que reproduce en su desarrollo material y representativo las actividades típicas de los trabajos y las costumbres del ámbito rural de uno o varios pueblos.
- *Juego popular.* Juego conocido por una determinada población de un modo natural, normalmente a través de esquemas de difusión oral, y asociando a un determinado contexto socio-cultural propio.
- *Juego autóctono.* Juego característico de una zona claramente diferenciada de forma física o cultural, con independencia de que en otros lugares puedan reproducirse esquemas parecidos (pág. 20).

Como aporte a lo antes ya mencionado podemos identificar directamente que los juegos tradicionales enmarcan directamente en expresar las vivencias y culturas de un pueblo y tradiciones heredadas a través del tiempo, el desarrollo de estos juegos garantiza su permanencia en la historia y desarrollo de un pueblo. Los juegos tradicionales, populares, rurales y autóctonos, han formado parte de la cultura de los pueblos en todas las etapas de la vida del hombre, en las distintas comunidades se han realizado juegos teniendo en cuenta las características propias del lugar, además en las zonas rurales al pasar de los años los juegos se han relacionados con el medio y las características en que ha vivido el hombre, estos juegos llamados tradicionales protegen importancia vital para la cultura de nuestro país y para la ocupación adecuada del tiempo libre.

Características de juegos tradicionales

(GUAILLAS, 2016) El juego, como actividad lúdica consta de lo siguiente:

- ✓ Libre y voluntaria. A nadie se le puede forzar o negar el derecho a jugar.
- ✓ Divertida, placentera y satisfactoria para los/as jugadores/as.

- ✓ El juego implica risa y en él no cabe ni el aburrimiento ni la insatisfacción.
- ✓ Destaca su dimensión social, participativa y comunicativa.
- ✓ Todo juego invita al encuentro; los juegos más interesantes son aquellos que compartimos.
- ✓ Limitada en el tiempo y en el espacio.
- ✓ Diferentes espacios propician Juegos distintos; cada juego tiene una duración e incluso unos objetivos, determinados según el momento evolutivo del grupo de personas que lo jueguen: crecemos jugando y complicamos los juegos porque hemos crecido.
- ✓ Global, totalizadora. Cuando se juega de verdad, se ve implicada la persona por completo: cuerpo, mente y corazón se activan en cada partida.
- ✓ Reproduce estructuras y mecanismos sociales elementales, como la aceptación de reglas, la tolerancia ante la frustración o la importancia de las metas u objetivos.
- ✓ La realidad en la que se desarrolla el juego es ficticia, es una combinación de realidad y fantasía.
- ✓ Supone un desafío permanente ya que el destino es incierto, haciendo al Jugador descubrir y resolver alternativas.
- ✓ Es reglamentario, pues durante su trascurso se utilizan una serie de reglas que el participante tiene que seguir y no incumplir.
- ✓ Puede ser una actividad educativa a la vez que divertida.

Así mismo estas características son indispensables para que los juegos tradicionales tengan la relevancia necesaria para su desarrollo y así de manera indirecta introducir al niño en un ambiente en el cual él se sienta cómodo ya que dicho juegos será propio de su entorno acorde con su medio que lo rodeo su cultura sus tradiciones , hay que tomar en cuenta que la cultura incide directamente en el tipo de juegos que se desarrollan en un

determinado lugar también las características socioeconómicas también son una delimitante.

He aquí algunos tipos de juego:

Cuadro 2

Clasificación de juegos

Clasificación de juegos de psicomotricidad y de habilidades manuales	
Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad:	Otros son más bien juegos de habilidad manual:
Saltar a la cuerda	Trompo (peón o peonza)
La goma	Canica
Juego de la soga	Cometa (juego)
Carrera de sacos	Garrufio
Juego del pañuelo	Yoyó
Juego kimi o mate	Perinola
Billarda	Papiroflexia
Canga	Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)
A porca	
Pan quemado	

Fuente: (Orosco, 2016)

La principal característica de los juegos tradicionales es resaltar las tradiciones del pueblo desde las generaciones, Según, Ramos (1992) define a los juegos, "por reflejar y expresar el sentimiento patriótico de una región o zona, sin permitir la introducción de esquemas o patrones transculturizador socialmente".

En definitiva, los juegos tradicionales representan el sentir de un pueblo en su máxima expresión ya que son un claro reflejo de su cultura, sus tradiciones el alma misma en su mayor esplendor mediante el gozo y disfrute de los niños, jóvenes y adultos. Los Juegos Tradicionales tienen las mismas características de cualquier juego moderno, en cuanto a su intención de brindar distensión, gozo, placer, entre otras emociones.

Desarrollo del juego

El desarrollo del juego en edades tempranas y al aire libre es la mejor manera de introducir al niño hacia el mismo de tal manera que no se sienta limitado de expresar sus emociones.

Es un juego libre e iniciado, desarrollado y terminado por la propia niña o niño, sin intervenciones del adulto. El juego para denominarse como tal debe ser libre. Si es dirigido, deja de ser juego y pasa a ser una actividad lúdica, que tiene otro objetivo que no es el simple jugar por jugar. Generalmente se utiliza con fines educativos o terapéuticos, pero es importante tener claro, que, en estos casos, el juego deja de ser juego, pues se rompen sus principios fundamentales, que son: ser espontáneo, placentero, y surgir por propia iniciativa de quien juega. (Quintana, 2018 p,21).

El juego en general es libre y espontáneo al momento en que se desarrolla, expresa gran importancia e influencia al estar presente en todos los lugares y culturas, el cual permite un desarrollo completo del niño, y contribuye a que el individuo se integre y pertenezca a una determinada cultura y grupo social, logrando que los niños y niñas entiendan la labor que han ejercido estos juegos en sociedades antiguas en las que a través de los mismos se transmitían una serie de valores, que fueron construyendo los pilares de su cultura y por tanto, constituyen la base de la cultura de nuestra sociedad.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales:

Para la presente investigación a desarrollarse se utilizó diferentes materiales como: material bibliográfico, útiles de escritorio, computadora, internet, bibliotecas, cámara de audio y video.

Tabla 1

Materiales

Material didáctico	
Conos	Tizas
Cronómetro	Ulas
Balones	Elástico
Trompos	Sillas
Sogas	Yoyos
Zancos	Cartón
Canicas	Pañuelos
Costales	Tizas
Palos de escoba	Grabadora
Bombas	Huevos
Tapillas de cola	Sillas
Cinta	Yoyos
Conos	Cartón
Franelas de colores	
Cucharas de plástico	

Estos materiales fueron de gran importancia ya que nos facilitó realizar adecuadamente el trabajo de investigación.

Enfoque de la investigación

La presente investigación posee un enfoque mixto ya que, basado en la teoría positivista, se apega a lineamientos experimentales científicos cuantitativos y cualitativos para la comprobación de verdades y postulados relacionados a problemáticas de investigación orientada al rescate de los juegos tradicionales durante las clases de cultura física en los estudiantes.

El análisis mixto cuantitativo y cualitativo permitió plantear una propuesta o batería de juegos para el rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física en los estudiantes del 5to año para de tal manera fomentar la práctica de los mismo dentro y fuera del horario escolar.

El diseño de investigación es cuasi experimental ya que se trabajó con un grupo de control equivalente, la metodología utilizada en la investigación constituyó un factor importante en el desarrollo y explicación, durante todo su proceso de ejecución, puesto que permitió tener una visión más real y objetiva de la misma con los procedimientos pertinentes y adecuados hasta llegar hacia donde se proyectaron los objetivos.

Métodos

- **El método científico**, permitirá determinar con claridad los procesos y resultados en la ejecución de la investigación tanto en su parte teórica como de campo, contribuyendo a la teoría del marco teórico y en la discusión de la investigación.

- **El método descriptivo**, posibilitará la realización de una observación sistemática, estudiando la realidad educativa de la clase tal y como se desarrolla. además, viabilizará la descripción, análisis, registro e interpretación de las condiciones que se evidenciaron.
- **El método analítico**, ayudará a identificar, clasificar y describir las características de la información recopilada para el marco teórico, identificación de variables, análisis de los datos y estructuración del esquema de proyecto. Aprueba además analizar los elementos que componen las citas de los diferentes autores en todo el procesamiento teórico.
- **El método sintético** permitirá ir del todo a las partes, asociando juicios de valor, abstracciones, conceptos y valores. Proporcionará la descripción de los principales aspectos relacionados con el Conjunto de juegos tradicionales como aporte a las clases de educación física, así como a sintetizar en la discusión y los resultados estadísticos de la investigación.
- **El método inductivo**, facilitará configurar el conocimiento desde los hechos particulares a las generalizaciones, en comparación con los supuestos de trabajo que sirvieron de base para la investigación. Facilitará la elaboración del marco teórico, es decir, obtener y seleccionar la información de las principales categorías de la investigación.
- **El método deductivo** servirá para la generalización lógica de los datos empíricos que se obtendrán en el proceso de investigación facilitando la determinación de problema, así también, para llegar a las conclusiones particulares que tienen relación con el problema a investigarse.
- **El método estadístico** se lo ocupará al momento de reunir, organizar y analizar datos numéricos, además, posibilitará la exposición de resultados y elaboración de cuadros y gráficos en base a los resultados obtenidos durante el trabajo.

Técnicas e Instrumentos

Para la recolección de información de los alumnos del 5to año de educación básica de la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” se utilizará las siguientes técnicas e instrumentos de acuerdo al proceso de la investigación.

Técnicas.

Técnica de observación no participativa:

La técnica de observación no participativa, como investigador se mantiene al margen del fenómeno estudiado, manteniéndose como un espectador pasivo, que se limita a registrar la información que necesita, sin interacción, ni implicación alguna. Lo que evita la relación directa con la muestra de estudio, procurando obtener la máxima objetividad y veracidad posible.

Permitiendo así la recolección de información acerca de las actividades que realiza el docente y sus estudiantes en las clases de cultura física en la escuela “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”.

Técnica de encuesta:

Es una técnica destinada a obtener datos de varias personas, estudiantes, cuyas opiniones imprecisas interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito.

Técnica del Test:

El test que tiene como objeto lograr información sobre rasgos definidos de la personalidad, la conducta o determinados comportamientos y características individuales o colectivas de la persona (inteligencia, interés, conocimientos, actitudes, aptitudes, rendimiento, memoria,

manipulación, entre otros). A través de preguntas, actividades, trabajos, que son aplicadas y evaluadas por el investigador.

Instrumentos

Guía de observación:

Es un instrumento de registro que evalúa desempeños, en ellos se establecen categorías con rangos más amplios que en la lista de cotejo, permite observar las actividades desarrolladas por la muestra de estudio de manera más integral, para ello es necesario presenciar el evento o actividad y registrar los detalles observados.

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 conjunto de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación.

Cuestionario:

Es una herramienta ampliamente utilizada como procedimiento de investigación ya que permite obtener y elaborar datos de manera eficaz, permite explorar la opinión pública y criterios vigentes, también sirve como búsqueda sistemática de la información.

Test de conocimiento:

Los test son instrumentos diseñados con un fin específico, existe una gran variedad de los mismos, cada uno con fines diferentes, un test tiene una validez de carácter académico y científico estos ya están ya estandarizados por lo que sus adaptaciones o cambios para la aplicación no pueden ser realizados ya que estos carecieran de toda validez científica.

Población y muestra:

El presente trabajo de investigación se lo realizará con los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” de la provincia de Loja y cubrirá el periodo académico entre noviembre del 2018 y Junio del 2019.

Población

La población para el desarrollo de la investigación está integrada por todos los Niños y Niñas estudiantes del 5to año de la Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

Muestra

La muestra esta conformada por uno de los paralelos de la Unidad Educativa, según detalle en el cuadro inferior.

Tabla 2

Muestra	Nº	%
Estudiantes mujeres	15	62.5%
Estudiantes varones	9	37.5%
Total	24	100%

Fuente: *Secretaria de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso (2018)*

f. RESULTADOS

Encuesta sobre el rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física aplicada a los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución “Manuel Ignacio Monteros V”

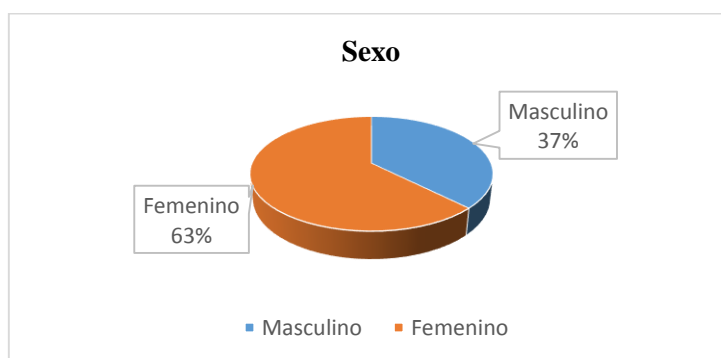
1. Sexo

Tabla 3
Frecuencia de Género

Indicadores	Ficha inicial	
	f	%
Masculino	9	37.5%
Femenino	15	62.5%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 1



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Los juegos tradicionales reflejan las estructuras sociales y los roles de género. En este sentido, es importante la recuperación del juego tradicional, con sus valores positivos, pero

teniendo en cuenta un análisis crítico desde la perspectiva de género e introduciendo cambios que conduzcan a aprender a jugar en igualdad. (Marañón, 2012, pág. 1).

Según las encuestas aplicadas a los estudiantes del 5to año, los resultados fueron los siguientes; el 37,5% pertenecen al género masculino, mientras que el 62,5% pertenecen al número de estudiantes mujeres.

Lo que nos demuestra que hay un mayor número de estudiantes mujeres en un 62,5%, y que al momento de realizar actividades recreativas tanto niñas y niños no se sientan excluidos, es más introducir a todos los estudiantes en general del 5to año, donde cada uno de ellos se sientan integrantes activos y útiles durante la práctica de los juegos tradicionales.

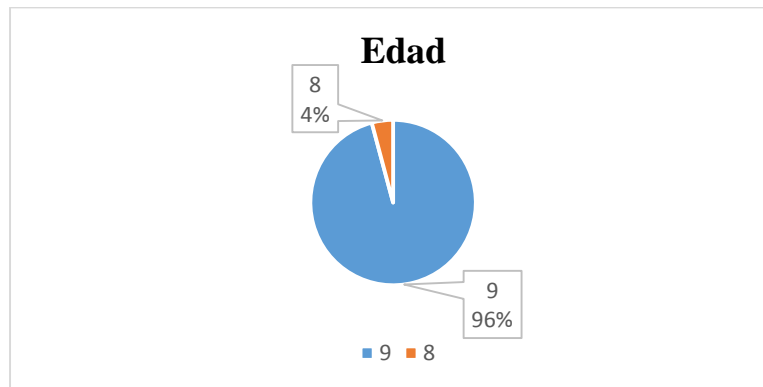
Edad

Tabla 4
Frecuencia de edades

Indicadores	Ficha inicial	
	f	%
9	23	95,84%
8	1	4,16%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 2



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

“Tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar, se relacionan niños de la misma edad, con sus mismas inquietudes y pensamientos, aprendiendo a compartir con los demás niños, tanto herramientas de juego como vivencias” (Anónimo, 2014 pag, 1-2), los juegos tradicionales son actividades lúdicas, mediante las cuales se logra mejorar las relaciones afectivas entre sus pares, estos juegos tradicionales o populares, lo practica desde el más pequeño hasta los adultos, el niño más pequeño lo hace mediante rondas infantiles, niños de 5-7 años mediante juegos recreativos, mientras que los niños de 8-9-10 años pueden desarrollar juegos coordinativos, mediante reglas simples y fáciles de ejecutarlas.

En ese sentido los resultados indican que el 4% tienen 8 años de edad y el 96% corresponden a los niños de 9 años, lo que indica que todos los estudiantes de encuentran en un nivel uniforme con relación a los procesos de maduración psicológica y afectiva dentro del nivel socio cognitivo manifestado por Piaget.

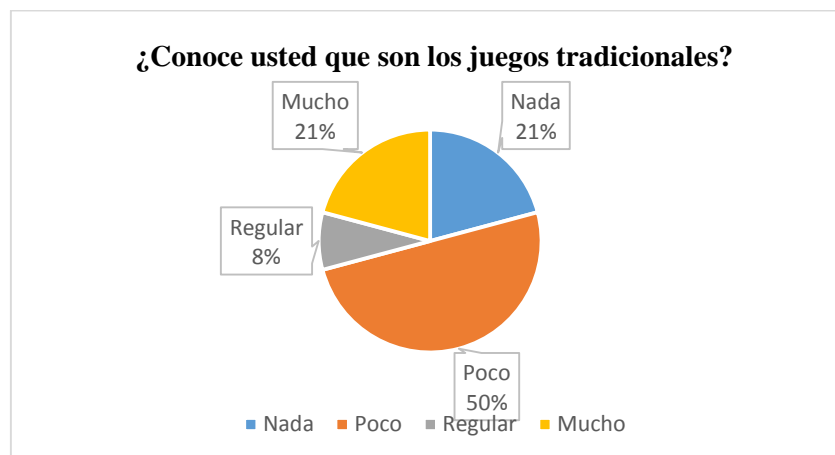
2. ¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?

Tabla 5
Los juegos tradicionales

Indicadores	Ficha inicial	
	F	%
Nada	5	20,83%
Poco	12	50%
Regular	2	8,33%
Mucho	5	20,84%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 3



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

"Los juegos tradicionales son indicados como una faceta para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (Trautmann, 1995, pag,65), a medida que le demos mayor cabida a la parte lúdica dentro del ámbito

educativo institucional, ya estaremos incluyendo como un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Según las encuestas aplicadas a los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de la ciudad de Loja, da como resultado a las preguntas realizadas mediante la aplicación del cuestionario, el cual se logró recopilar que el 20,83% no tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales, mientras que el 50% conocen parte de los juegos tradicionales, ancestrales o populares, el otro 8,33% desconocen de manera regular sobre los juegos tradicionales, finalmente en un 20,84% se evidenció que los estudiantes si tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales.

Lo que nos demuestra que en un 79,16% de los estudiantes no conocen en sí, el significado de que son los juegos tradicionales siendo la mayor parte de los estudiantes encuestados, los juegos tradicionales son tan importantes en el desarrollo de la infancia, los cuales se pierden cuando el niño se limita a jugar con una maquina tecnológica, por ende, los niños no llegan a conocer que son los juegos tradicionales y el disfrute que conlleva la práctica de los mismos, y de igual forma se puede evidenciar que solo el 20,84% de estudiantes conocen que son los juegos tradicionales lo que es lamentable pues se denota una a culturización masiva en el paralelo.

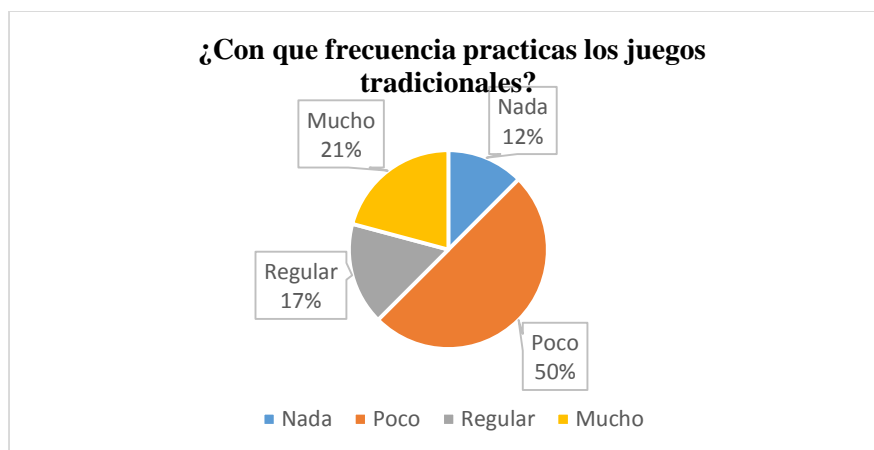
3. ¿Con que frecuencia practicas los juegos tradicionales?

Tabla 6
Secuencia

Indicadores	Ficha inicial	
	f	%
Nada	3	12,5%
Poco	12	50%
Regular	4	16,66%
Mucho	5	20,83%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 4



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Según LAVEGA, P. (1996) considera que, en los juegos tradicionales se manifiestan dos tipos de componentes: las de dimensión cuantitativa (espacio, tiempo, relaciones prácticas, reglas, implementos) y de dimensión cualitativa (voluntariedad, incertidumbre, placer,

creatividad, y capacidad de modificar las reglas. (pág. 3), por lo que en el caso de los niños y niñas se puede apreciar que después del horario escolar y con la familia, estos no realizan ninguna actividad recreativa de forma controlada que le permita ocupar de mejor manera el tiempo libre, en donde predomina la espontaneidad de los estudiantes, inclinándolos a estos a ser partícipes de actividades practicadas por adultos.

Con respecto a la encuesta aplicada sobre con qué frecuencia practican los juegos tradicionales, dió como resultado lo siguiente, un 12,5% no practican los juegos tradicionales en su tiempo libre, el 50% practican muy poco en su hora libre, el 16,66 lo hacen de forma regular o frecuentemente, mientras que en un 20,83% si practican los juegos tradicionales en sus horas libres de manera continua. Lo que demuestra que en la mayor parte de los estudiantes no practican los juegos tradicionales en su tiempo libre de manera frecuente, ya que dejan de lado estos juegos populares transmitidos de generación en generación desde nuestros ancestros, tomando como principal distracción los juegos virtuales, entre otros.

4. ¿Su profesor le hablado alguna vez sobre los juegos tradicionales?

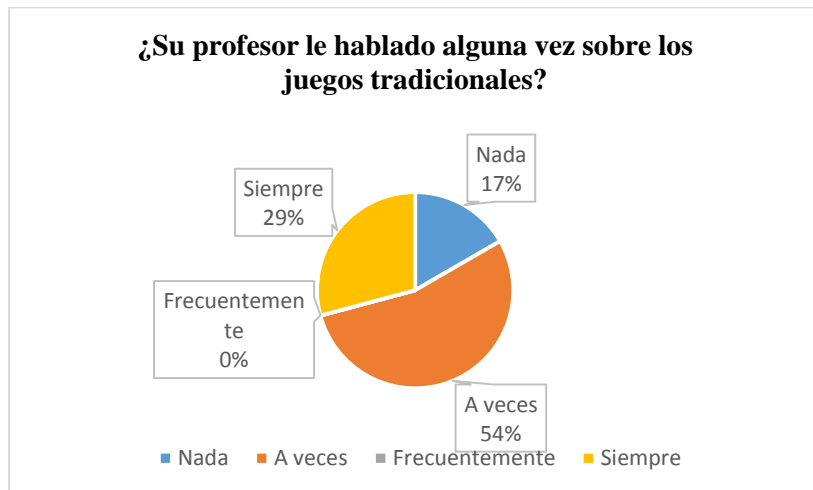
Tabla 7

Diálogo Profesor-alumno

Indicadores	Ficha inicial	
	f	%
Nunca	4	16,66%
A veces	13	54,16%
Frecuentemente	0	0%
Siempre	7	29,16%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 5



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Echevarria 2013 refiriéndose a Machado (1992) manifiesta que el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

Socio-emocional: aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

Valor físico: precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

Valor intelectual: aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. (pag, 56)

Conforme a las encuestas realizadas a los estudiantes del 5to año de educación básica, sobre si su profesor alguna vez le habló sobre los juegos tradicionales, las cuales dieron las siguientes respuestas; un 16,66% de los estudiantes manifiestan que la docente nunca les habló sobre los juegos tradicionales, el 54,16% consideran que la docente a veces les hablaba sobre el tema, mientras que un 29,16 % ratifican que la docente siempre les hablaba sobre los juegos tradicionales, ancestrales o populares.

Conforme a los porcentajes se permite conocer que la mayoría de los estudiantes tienen un déficit sobre el conocimiento de los juegos tradicionales, dentro de las clases de cultura física y su entorno.

5. ¿Del 1 al 5 como califica la convivencia con sus compañeros durante la práctica de los juegos tradicionales?

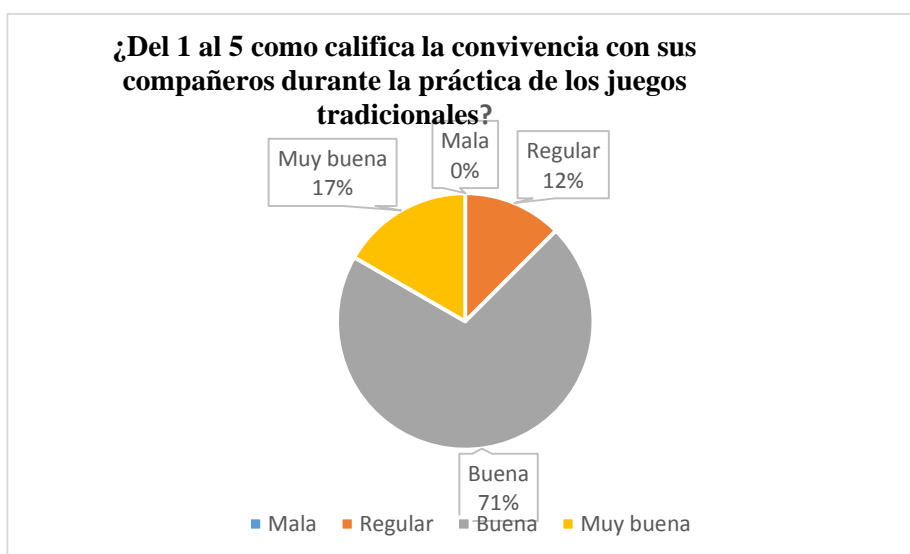
Tabla 8

Relación entre compañeros

Indicadores	Ficha inicial	
	f	%
Mala	0	0%
Regular	3	12,5%
Buena	17	70,83%
Muy Buena	4	16,66%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 6



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

“Los juegos son uno de los lugares de expresión de una cultura, considerando que a las peculiaridades culturales corresponden originalidades lúdicas. El “yo” de cada cultura se manifiesta en sus juegos” (Parlebas, 2001, p. 223), mediante la práctica de juegos tradicionales, y por medio de la actividad lúdica se logra establecer relaciones afectivas fuertes entre niños y niñas propiciando el desarrollo integral de los estudiantes por medio del juego, creando lazos de amistad entre sus pares, fomentar los valores culturales, valorar los hábitos, y respetar las costumbres de cada quien, desarrollando de tal manera el estado físico e intelectual.

Según la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to año de educación básica, sobre cómo califica la convivencia con sus compañeros durante la práctica de los juegos tradicionales, nos dió como resultado lo siguiente; un 12,5% manifiestan que la convivencia entre sus compañeros es regular, durante la práctica de los juegos, el 70,83% consideran que la relación con sus compañeros es buena durante la práctica de juegos tradicionales, mientras que el 16,66% consideran que la relación entre compañeros es muy buena durante la práctica de juegos recreativos en las clases de cultura física.

Tomando en cuenta los datos anteriores se puede llegar a la conclusión en que la práctica de los juegos tradicionales mejora la convivencia y relación entre sus pares, logrando fortalecer cada vez más los lazos de amistad entre ellos, de acuerdo al resultado obtenidos del 70,83% como mayoría de estudiantes, consideran que la relación es buena durante la práctica de los juegos tradicionales.

6. ¿Conoce algún juego tradicional?

Tabla 9
Juegos tradicionales

Indicadores	Ficha inicial	
	f	%
Si	23	95,83%
No	1	4,16%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 7



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Sarmiento Cruz, L.M. (2008, p.34). Los juegos tradicionales permiten entender la cultura y la historia de los pueblos, así como vincular la realidad que se vive en el interior de cada cultura. El concepto de juego presenta una gran variedad de definiciones. Etimológicamente la palabra “juego” procede del latín iocari (hacer algo con alegría), son aquellos juegos donde aparece quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo

algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Los resultados obtenidos al aplicar la encuesta fueron los siguientes; el 95,83% de los estudiantes si conocen algún juego tradicional, mientras que el 4,16% no conocen ningún juego tradicional. Se puede sintetizar que la mayor parte de los estudiantes si conocen algún juego tradicional, y que lo han practicado en diferentes lugares dentro y fuera de la escuela con sus amigos, formando parte de sus conocimientos extra curriculares.

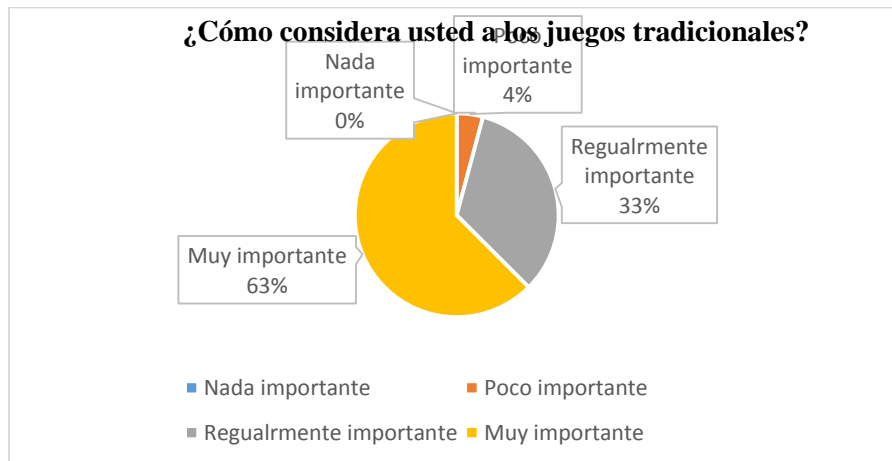
7. ¿Cómo considera usted a los juegos tradicionales?

Tabla 10
Importancia de los juegos tradicionales

Indicadores	Ficha inicial	
	f	%
Nada importante	0	0%
Poco importante	1	4,16%
Regularmente importante	8	33,33%
Muy importante	15	62,5%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 8



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

La evolución de la sociedad ha convertido a muchos juegos populares en deportes que actualmente conocemos (pelota, tiro al arco, fútbol, baloncesto); no debemos obviar que el deporte tiene su raíz en el juego, que en la actualidad predomina el juego pre deportivo y el deporte sobre los juegos populares. (Rebollo, 2002, pág. 2).

Según la encuesta aplicada a los estudiantes, hemos obtenido los siguientes resultados; el 4,16% creen que es poco importante la practica de los juegos tradicionales, el 33,33% manifiestan que los juegos tradicionales son regularmente importantes, mientras que el 62,5% consideran que los juegos tradicionales son muy importantes para ellos.

El juego tradicional cumple con un papel importante y tiene una extraordinaria utilidad en el campo de la educación, de acuerdo a estos resultados se llego a la conclusión de que la mayoría de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales son importantes para su propio desarrollo y tienen un lugar fundamental dentro de los procesos de formación educativa y en el desarrollo de los aprendizajes ancestrales en la sociedad.

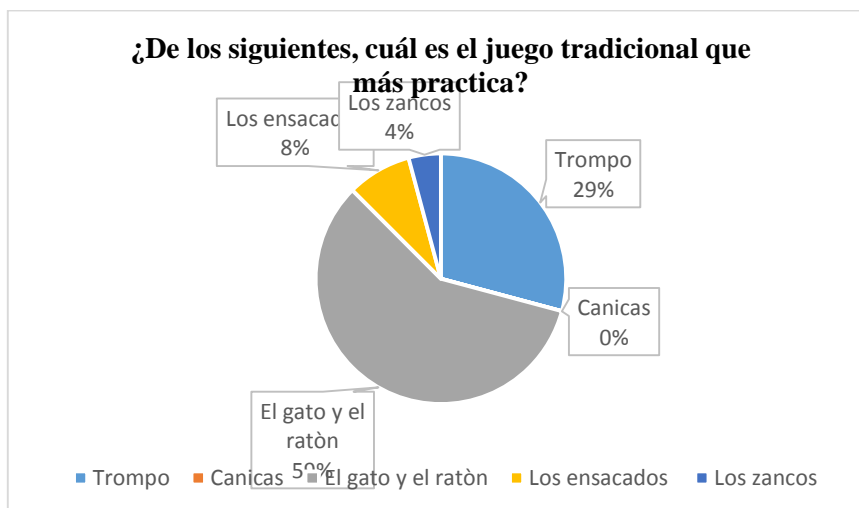
8. ¿De los siguientes, cuál es el juego tradicional que más práctica?

Tabla 11
Juego tradicional que más practica

Indicadores	Ficha inicial	
	F	%
Trompo	7	29,16%
Canicas	0	0%
El gato y el ratón	14	58,33%
Los ensacados	2	8,33%
Los zancos	1	4,16%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 9



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Esta ronda tradicional que muchos jugaron en su infancia es un ‘corre y atrapa’. En planteles educativos, docentes utilizan este pasatiempo para fomentar la relación entre los niños e inculcarles el trabajo y colaboración en equipo. El gato y el ratón se puede jugar tanto

al aire libre como en un lugar cerrado. Además, este tipo de juego sirve como ejercicio de psicomotricidad infantil, es una herramienta útil para los maestros de educación física. (Anónimo, El Diario, 2015, págs. 1-2)

“Convertir los viejos juegos de adultos en los juegos de escuela” (Lavega, 2009, p.59)

Los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes; el 29,16% manifiestan que el trompo es el juego tradicional que más practican, el 0% no juegan las canicas o también conocidas como bolinchas, el 58,33% se inclinaron más hacia la práctica del juego tradicional del gato y el ratón, un 8,33% si juegan los ensacados, y el 4,16% que si juegan los zancos.

Los juegos tradicionales se pueden practicar en cualquier momento y sitio, pudiendo elegir el lugar y cuando se puede jugar. Esto favorece de manera directa la práctica del juego tradicional el gato y el ratón, siendo éste el mayor distractor entre ellos durante las horas libres dentro y fuera de la escuela, dejando de lado el juego tradicional más jugado en épocas pasadas en especial por los niños el juego de las canicas dando como resultado en un 0% .

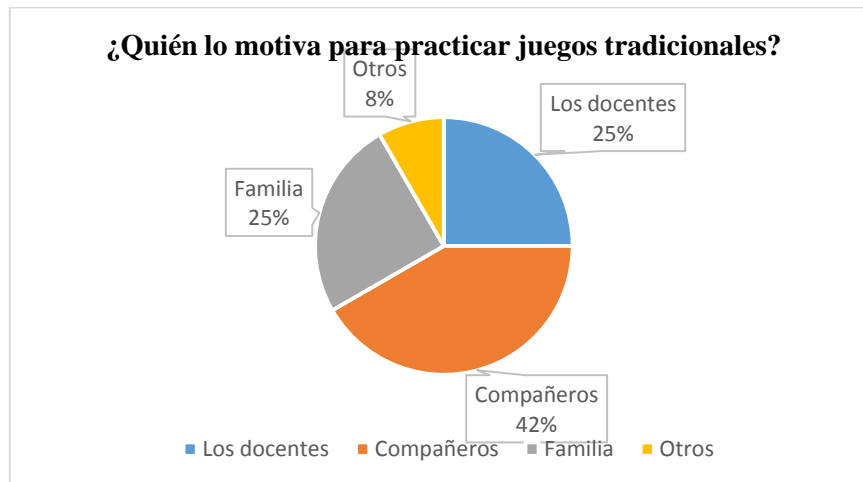
9. ¿Quién lo motiva para practicar juegos tradicionales?

Tabla 12
Factores internos y externos que influyen en la práctica de juegos tradicionales

Indicadores	Ficha inicial	
	f	%
Los docentes	6	25%
Compañeros	10	41,66%
Familia	6	25%
Otros	2	8,33%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 10



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

El traslado a la gran ciudad de muchas familias con su consiguiente aumento de la población es otro de los factores que ha influido en que los juegos tradicionales se estén perdiendo ya que, normalmente, supone que haya una mayor inseguridad, lo que hace que los niños y niñas no salgan a jugar solas a la calle o barrio. (Abellán, 2013, pág., 24).

El 25% de los estudiantes manifiestan que las personas que los motivan a practicar los juegos tradicionales son los docentes de la institución, el 41,66% respondieron a que el principal factor motivador son los compañeros de aula, con quienes practican los juegos tradicionales, un 25% reconocen que quien los motiva son la familia, y el 8,33% supieron contestar que son factores externos quienes los motiva a la práctica de los juegos tradicionales.

Como docente de cultura física es importante fomentar la práctica de los juegos tradicionales dentro de las clases, ya que estos ayudan al desarrollo físico y afectivo en los niños, es así que el 41,66% siendo casi la mitad de los estudiantes están de acuerdo en que el factor motivador para que ellos practiquen los juegos tradicionales son los mismos compañeros, esto evidencia que existe una influencia directa del círculo social y la convivencia diaria para el desarrollo de estos conocimientos, por otra parte el docente debe

potenciar los procesos de enseñanza en torno a la motivación para la práctica de los juegos tradicionales.

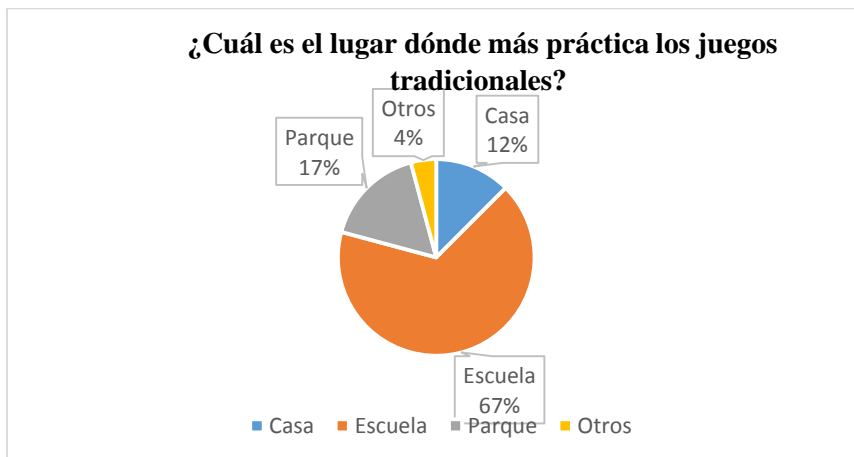
10. ¿Cuál es el lugar dónde más práctica los juegos tradicionales?

Tabla 13
Juegos tradicionales al aire libre

Indicadores	Ficha inicial	
	F	%
Casa	3	12,5%
Escuela	16	66,66%
Parque	4	16,66%
Otros	1	4,16%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 11



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Trigo (1995) señala que “la escuela es el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (p.3).

De acuerdo a las encuestas aplicadas en la institución con los estudiantes del 5to año, se ha logrado obtener el siguiente resultado; el 12,5% corresponde a que los estudiantes practican juegos tradicionales en su casa, un 66,66% manifiestan que desarrollan juegos tradicionales en la escuela, el 16,66% lo realizan en un parque, mientras que el 4,16% desarrollan juegos tradicionales en otros lugares ajenos a los ya antes mencionados.

Por lo tanto, se llega a la conclusión de que la mayoría de estudiantes que corresponde a un 66,66% practican juegos tradicionales dentro de la escuela, mas no dentro de las clases de cultura física, sino en hora del receso durante su tiempo libre y con sus compañeros, realizando actividades lúdicas como correr, saltar, lanzar entre otros, de esta manera buscan recrearse dentro de su entorno.

Tabulación de Pre Test y Post Test de Conocimiento Sobre los Juegos Tradicionales

Pre test y Post test realizado a los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” sobre el conocimiento de los juegos tradicionales.

Resultados

1. ¿Qué son los juegos tradicionales?

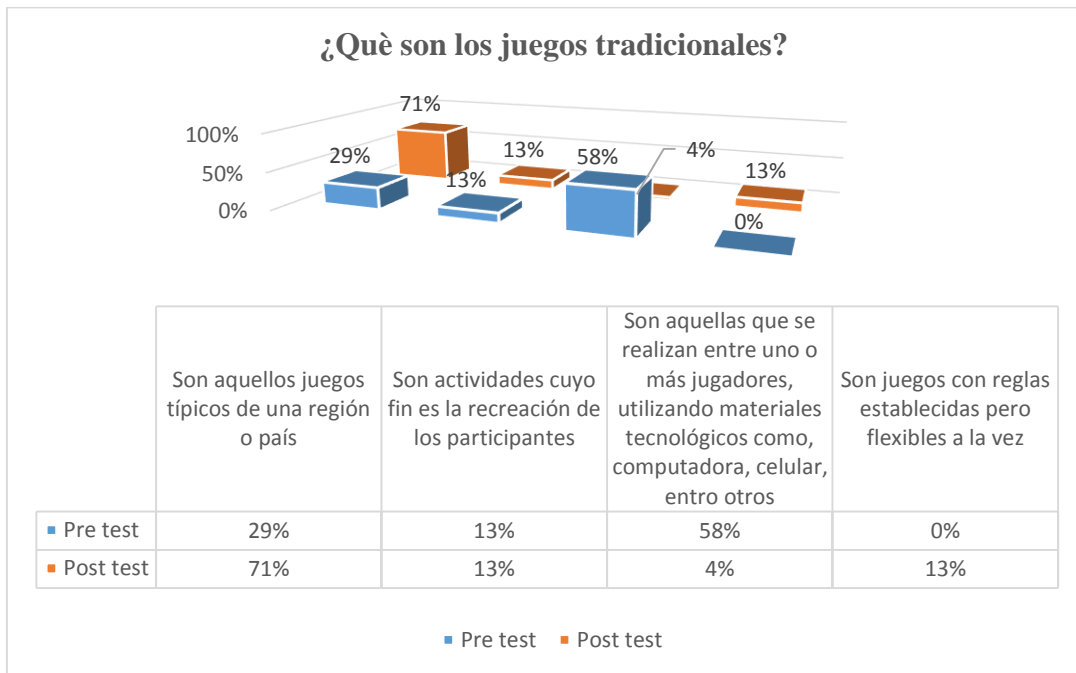
Tabla 14
Juegos tradicionales

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Son aquellos juegos típicos de una región o país	7	29%	17	71%
Son actividades cuyo fin es la recreación de los participantes	3	13%	3	13%
Son aquellos que se realizan entre uno o más jugadores, utilizando materiales tecnológicos como, computadora, celular, entro otros	14	58%	1	4%
Son juegos con reglas establecidas pero flexibles a la vez	0	0%	3	13%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pre test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 12



Fuente: Pre test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio M.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e Interpretación

Según Morera (2008) manifiesta en que, “los juegos tradicionales dan la posibilidad de que cada persona construya su juguete poniendo en práctica su ingenio y creatividad para utilizar el material disponible a su alcance, convirtiendo al niño en artesano” (p, 4)

Luego de haber planificado y aplicado durante un determinado periodo la batería de juegos tradicionales para el rescate de los mismo, se ha logrado evidenciar mediante la comparación de datos sobre el pre test y post test de conocimiento aplicado a los estudiantes, que hay un gran progreso notorio, teniendo conocimiento sobre, la definición de los juegos tradicionales y su importancia a la vez, ayudando a la preservación la cultura de cada región y país, con reglas de juego que se pueden ir modificando a medida que pasa el tiempo, los mismo que permiten seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación del niño, sin contar con el beneficio que trae para la familia, ya que fortalece el vínculo afectivo entre hijos – padres y alumno – maestro.

De acuerdo al pre test inicial aplicado a los estudiantes del 5to año de Educación General Básica, indican los primeros resultados que el 29% de los estudiantes consideran que, los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, el 13% manifiestan que son actividades cuyo fin es la recreación de los participantes, el 58% señalan que, son aquellas que se realizan entre uno o más jugadores, utilizando materiales tecnológicos como computadora, celular, entre otros, mientras que en el post test final los datos cambiaron totalmente demostrando los siguientes resultados el 71% tienen claro el concepto de que son los juegos tradicionales, el 13% consideran que son actividades cuyo fin es la recreación de los participantes, el 4% manifiestan que son aquellos juegos donde se utiliza artefactos tecnológicos, y finalmente el 13% consideran que son juegos con reglas pero muy flexibles.

2. ¿Mencione cuáles de los siguientes son juegos tradicionales?

Tabla 15

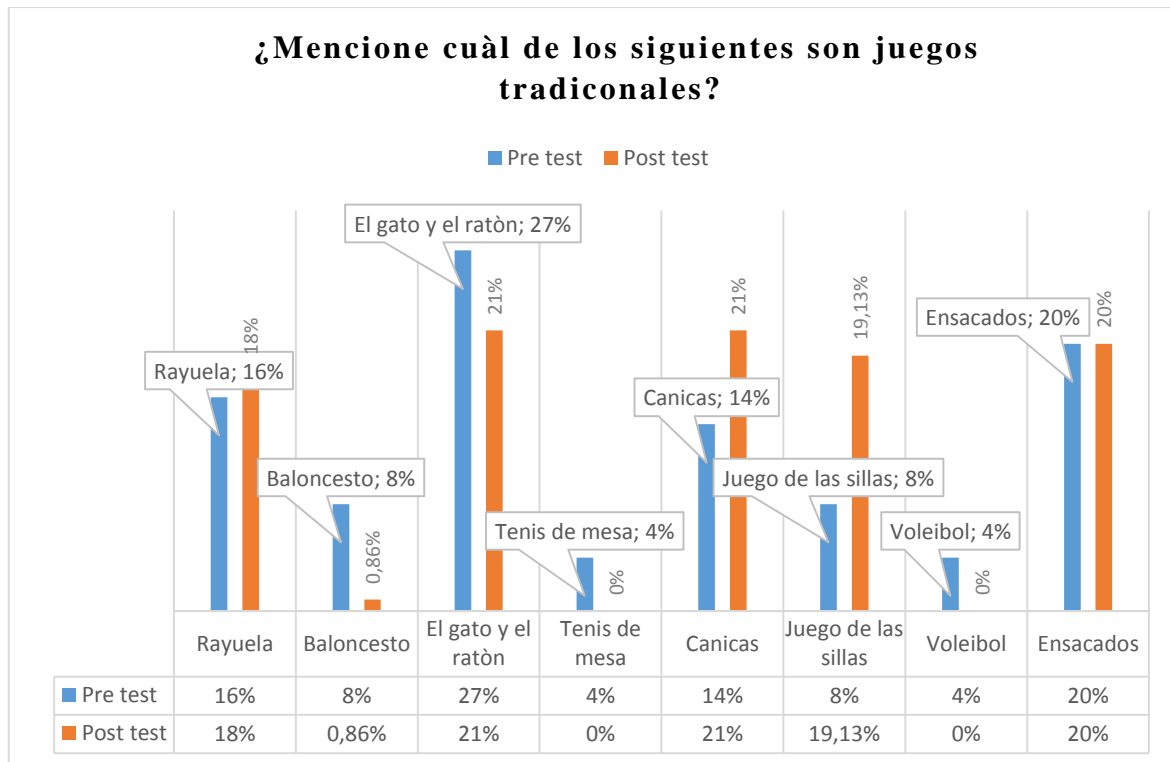
Clases de juegos

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Rayuela	8	16%	21	18%
Baloncesto	4	8%	1	0,86%
El gato y el ratón	14	27%	24	21%
Tenis de mesa	2	4%	0	0%
Canicas	7	14%	24	21%
Juego de las sillas	4	8%	22	19,13%
Voleibol	2	4%	0	0%
Ensacados	10	20%	23	20%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pre test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio M.

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 13



Fuente: Test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.
Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e interpretación

El juego de las bolitas ò canicas desde diferentes puntos de vista, podemos deducir que conlleva a la mejora de multitud de aspectos sobre sus practicantes.

Segùn Grunfeld (1978): coordinación óculo-manual, coordinación fina y coordinación dinámica de las manos; a los que añadimos: pensamiento táctico y estratégico, relaciones sociales y afectivas, y sensaciones kinestésicas de las manos al entrar en contacto con las canicas y con la tierra. Se fomenta además la práctica de juegos al aire libre, así como el cuidado y aprovechamiento de las zonas recreativas naturales.

En los datos reflejados anteriormente se pudo observar que habia una confusión en los estudiantes sobre cuales son los juegos tradicionales y los juegos deportivos o de conjunto,

mostrando porcentajes similares en todas sus respuestas, actualmente y después de haber aplicado la batería de juegos con los estudiantes del 5to año, se ha logrado satisfactoriamente cumplir con los objetivos planteados con anterioridad, donde los estudiantes van teniendo conocimiento y diferenciando lo que son juegos tradicionales y juegos deportivos, logrando que mediante la práctica de estos juegos pueda ser una herramienta educativa multidisciplinar de primer orden.

Qué mejor camino que éste para enseñar y educar mediante los juegos, a partir no de su obediencia sino de su placentera colaboración y participación de los niños.

Los resultados del pre test aplicado a los estudiantes del 5to año de la institución “Manuel Ignacio Monteros” sobre el conocimiento de los juegos tradicionales, dando los siguientes efectos sobre cuáles son los juegos tradicionales que conoce donde existía una confusión entre cuáles son juegos tradicionales y juegos deportivos manifestando los siguientes resultados, el 16% de los estudiantes conocen el juego de la rayuela, el 8% consideran que el baloncesto es un juego tradicional, el 27% manifiestan que el gato y el ratón es un juego tradicional, un 4% piensas que el tenis de mesa es un juego tradicional, el 14% de los estudiantes conocen que las canicas si corresponde a un juego tradicional, el 8% consideran que el juego de las sillas forma parte de las clases de juegos tradicionales, el 4% demuestran que el voleibol es un juego popular, mientras que el 20% de los estudiantes consideran que los ensacados si es un juego tradicional.

Finalmente y luego de la aplicación de la propuesta sobre el rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física y la aplicación del post test se puede decir que los resultados han sido muy satisfactorios debido al proceso de enseñanza y aprendizaje de los juegos tradicionales durante un periodo de práctica de los mismos, proceso que se ha llevado a cabo mediante la presentación de información que sirva como aporte a sus dudas y

confusiones, logrando así que los niños conozcan las diferencias de cuáles son los juegos tradicionales, ancestrales propios de una región o país que han sido transmitidos de generación en generación, hoy en día practicados por los ellos.

3. ¿Por qué son importantes los juegos tradicionales?

Tabla 16

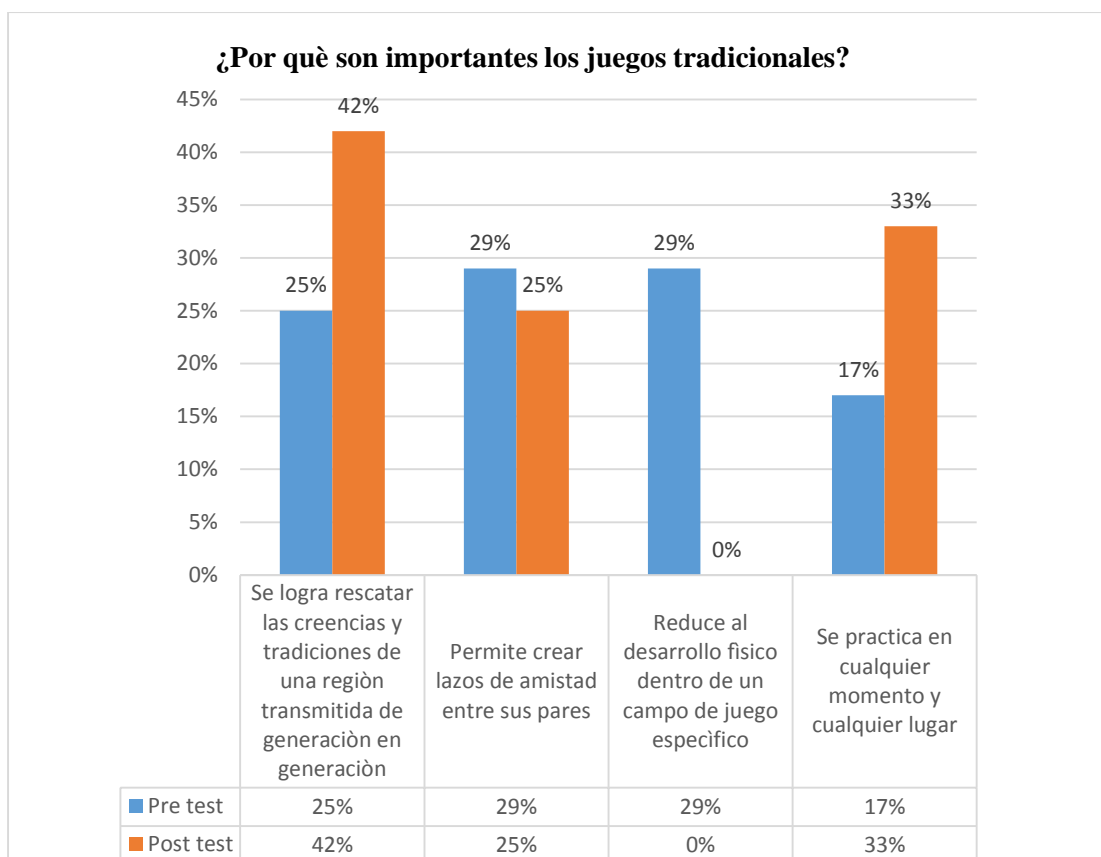
Importancia

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Se logra rescatar las creencias y tradiciones de una región transmitida de generación en generación	6	25%	10	42%
Permite crear lazos de amistad entre sus pares	7	29%	6	25%
Reduce el desarrollo físico dentro de un campo de juego específico	7	29%	0	0%
Se practican en cualquier momento y cualquier lugar	4	17%	8	33%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pre test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 14



Fuente: Pre test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e interpretación

Los juegos tradicionales y populares tienen una serie de características fundamentales que les han permitido ser atractivos para niños de muchas generaciones diferentes y que por ello han logrado perpetuarse en el tiempo:

-Se juega para divertirse.

-Producen un divertimento y sensaciones de felicidad, libertad, diversión, disfrute y comodidad al ser practicados.

-Sus reglas son fáciles y motivadoras.

-Tienen una fuerte interrelación entre los participantes ya que son juegos pactados por los mismos niños. (Arcos, 2015, pág. 15)

Es importante recalcar que los juegos tradicionales realizados de manera armónica entre los niños genera beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano, por lo que favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo durante el proceso de aprendizaje, fortalecer lazos de amistad entre compañeros, potencia la percepción sensorial, mejora el estado de ánimo en los niños, la motivación interna, incentiva la imaginación, disminuye los sentimientos de soledad, así como también ayuda a la formación de nuevos hábitos utilizando su tiempo de manera adecuada.

Analizando los resultados sobre el pre test y post test se logra evidenciar que ha habido un gran cambio sobre cual es la importancia de la practica de los juegos tradicionales, mientras que en el pres test aplicado a los estudiantes del 5to año, sobre el conocimiento de los juegos tradicionales mostro los siguientes porcentajes, el 25% de los estudiantes expresan que mediante estos juegos se logra rescatar las creencias y tradiciones de una región transmitida de generación en generación, el 29% consideran que estos juegos permiten crear lazos de amistad entre sus pares, el 29% manifiestan que reduce al desarrollo físico dentro de un campo de juego específico, y en un 17% exteriorizan que se practican en cualquier momento y cualquier lugar, dando como resultado que no hay un concepto claro sobre cual es la importancia de los juegos tradicionales.

Al valorar el post test y ya aplicado la propuesta se evidencia cambios notorios en los niños así como también los reflejan en los porcentajes finales satisfactorios en un 100% donde los estudiantes consideran a los juegos tradicionales que son importantes por que por medio de ellos se logra rescatar las creencias y tradiciones de una región o país transmitidas a

travèz del tiempo, los cuales permiten crear lazos de amistad entre sus pares, practicandolos en cualquier lugar y cualquier momento.

4. ¿Indique cual no es una regla del juego tradicional el gato y el ratòn?

Tabla 17

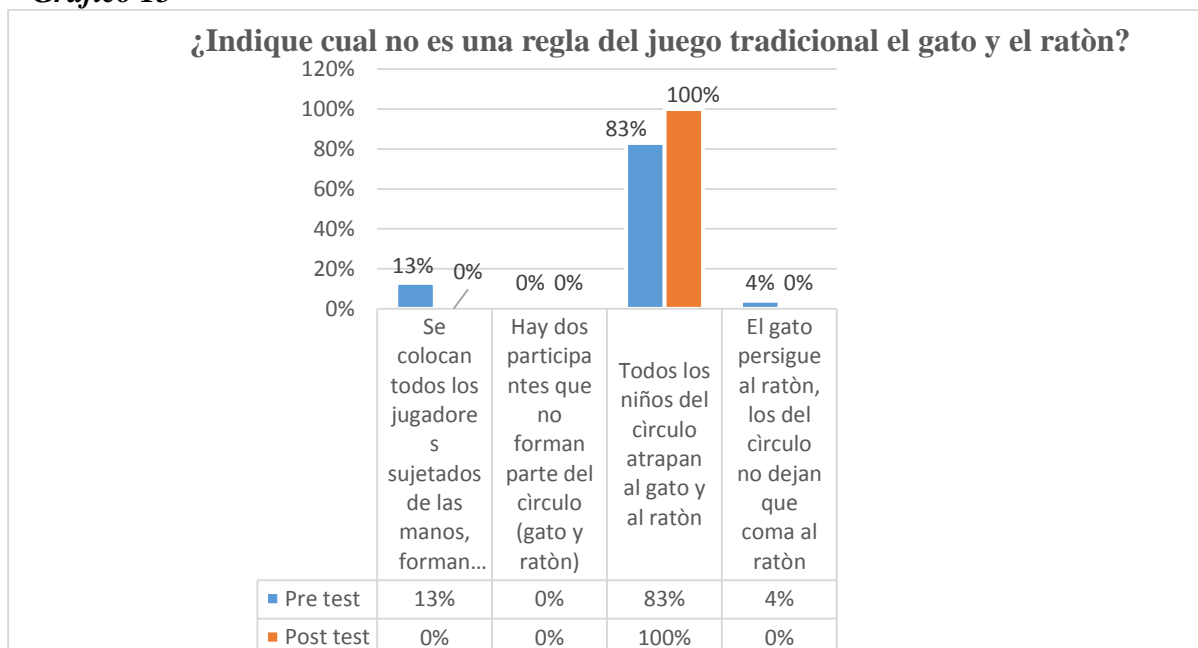
Reglas

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Se colocan todos los jugadores sujetados de las manos, formando una cadena en círculo	3	13%	0	0%
Hay dos participantes que no forman parte del círculo (gato y ratòn)	0	0%	0	0%
Todos los niños del círculo atrapan al gato y al ratòn	20	83%	24	100%
El gato persigue al ratòn, los del círculo no dejan que coma al ratòn	1	4%	0	0%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pre test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 15



Fuente: Pre test y Post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e interpretación

De acuerdo a Jiménez (2004) “La existencia del juego es inmemorial, participa de nuestra historia individual y colectiva y transmite nuestro patrimonio cultural” (p,32).

Es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aun al hablar del juego tradicional.

Una vez aplicada la propuesta de una batería de juegos tradicionales para el rescate de los mismo, se ha obtenido los siguientes resultados; en la aplicación del pre test se obtuvo un porcentaje dividido, el 13% consideran que no es una regla del juego el gato y el ratòn, si se colocan todos los jugadores sujetados de las manos, formando una cadena en círculo, el 83% siendo la mayoría de estudiantes manifiestan que no es una regla cuando todos los niños del círculo atrapan al gato y al ratòn, finalmente en un 4% consideran que el gato persigue al ratòn, los del círculo no dejan que coma al ratòn.

Siendo éste un juego muy popular dentro del ámbito de los juegos tradicionales y siendo uno de los más practicados en los niños dentro y fuera del horario escolar, se evidenció que no se tenía un conocimiento claro sobre las reglas del juego antes mencionado, posterior en la aplicación de la batería de juegos se logró aclarar ciertas dudas y confusiones de estas reglas en los estudiantes, por lo que en la aplicación del post test se puede decir que ha habido una valorización de un 100% en los estudiantes teniendo claro cuáles son las reglas del juego tradicional el gato y el ratón, siendo estas de fácil comprensión para su desarrollo.

5. ¿Indique cual no es una regla del juego tradicional los encostados?

Tabla 18

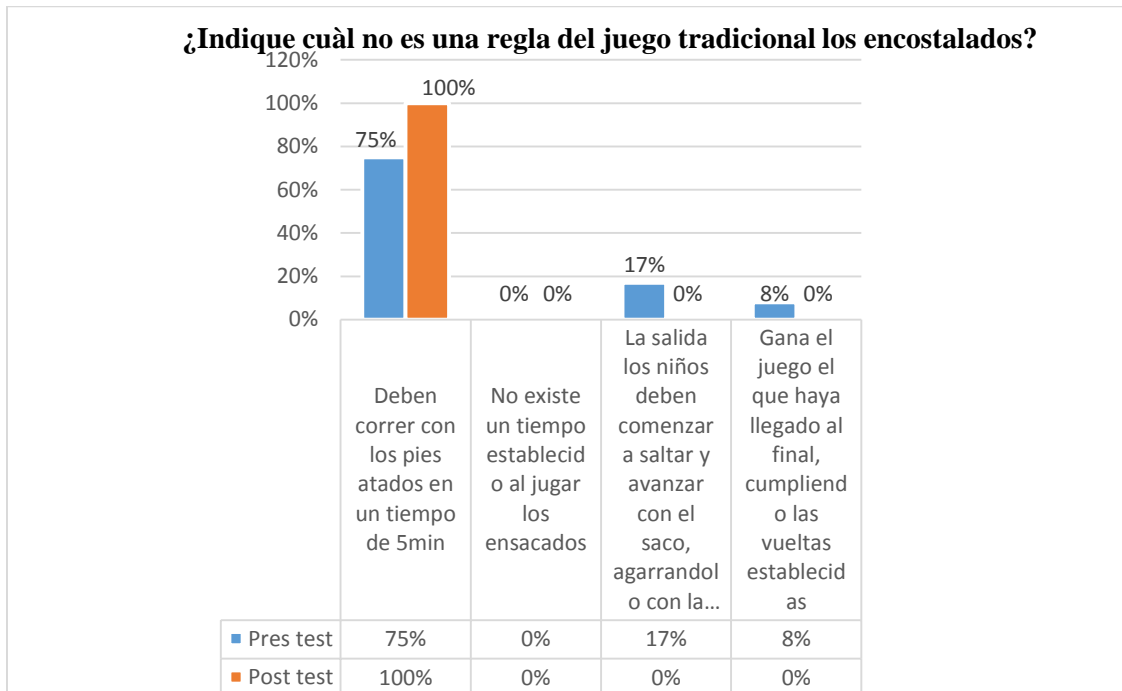
Reglas Encostados

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deben correr con los pies atados en un tiempo de 5min	18	75%	24	100%
No existe un tiempo establecido al jugar los ensacados	0	0%	0	0%
La salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas	4	17%	0	0%
Gana el juego el que haya llegado al final, cumpliendo las vueltas establecidas	2	8%	0	0%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pres test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 16



Fuente: Pres test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio M.

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado

Año: 2019

Anàlisis e interpretaciòn

(Acedo & Vicente, 2001, pág. 19) consideran que; “Jugar es como soñar despierto” o que “el placer del juego y la total implicación hacia él, sólo puede recuperarse jugando otra vez”

Los ensacados es uno de los juegos tradicionales más conocidos y practicados por todos, tanto niños como adultos con el único fin de recrearse y compartir el tiempo libre con la familia, a medida que pasa el tiempo estos juegos han ido evolucionando, ya que van creciendo quienes los juegan, teniendo en un principio reglas muy simples y de fácil comprensión, puede ser desde la realización de una carrera hasta una búsqueda de un objeto en particular, sin que requiera en muchas ocasiones de grandes espacios ya que estos juegos se los practica al aire libre utilizando material de fácil acceso.

Teniendo en cuenta la aplicación de un pre test al inicio sobre conocimiento de los juegos tradicionales, se ha resaltado lo siguientes porcentajes, el 75% indican que no es una regla del

juego de los encostados si estos deben correr con los pies atados en un tiempo de 5min, el 17% consideran que la salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas, y el 8% resaltan que gana el juego el que haya llegado al final, cumpliendo las vueltas establecidas, siendo éste uno de los juegos más conocidos por los estudiantes.

Luego de haber aplicado una batería de juegos tradicionales, para el rescate de los mismo, se aplicó nuevamente un post test, en el cual nos indica que los resultados son placenteros ya que en un 100% los estudiantes conocen cuales son las reglas de los ensacados, juego que mediante su práctica ayuda a al desarrollo de habilidades y destrezas en los niños, así como también a trabajar en equipo teniendo un espíritu competitivo, logrando conocer el significado de lo que es ganar o perder, así como también las reglas del mismo que a través del tiempo o las circunstancias en las que se encuentren podrían sufrir modificaciones.

6. ¿Cuántas veces a la semana practica un juego tradicional?

Tabla 19

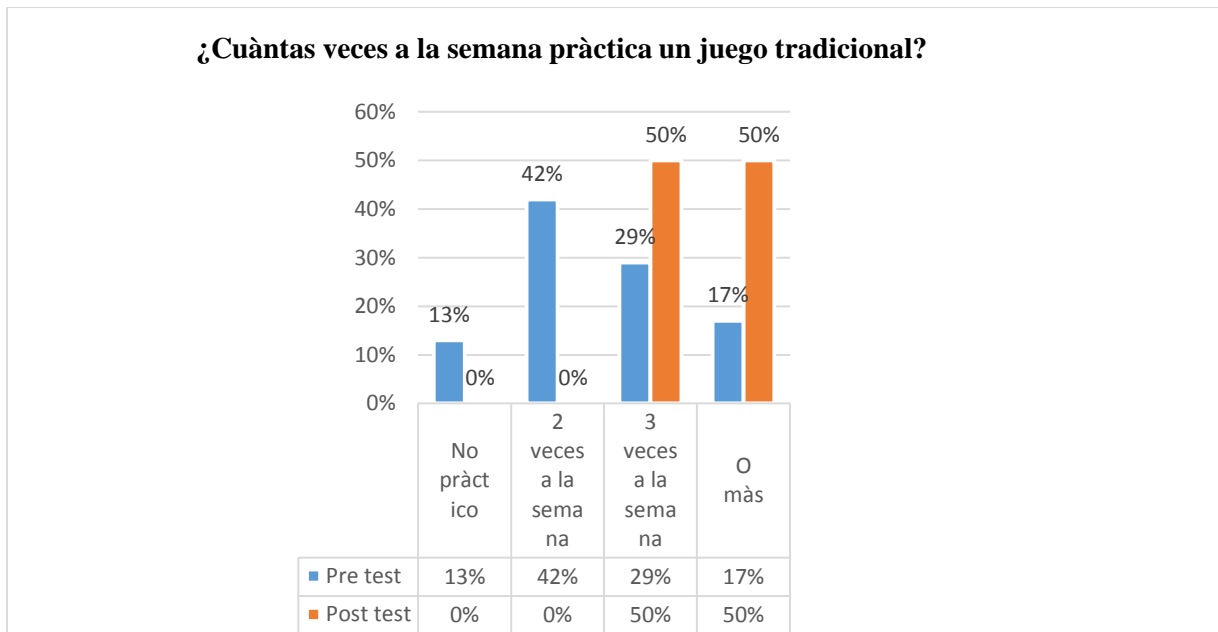
Práctica semanal

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No practico	3	13%	0	0%
2 veces a la semana	10	42%	0	0%
3 veces a la semana	7	29%	12	50%
O más	4	17%	12	50%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pre test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 17



Fuente: Pres test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio M.

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e interpretación

(Bernad, 2013) afirma que “Es a partir de las experiencias que el niño adquiere jugando, cuando va descubriendo el mundo que le rodea y elaborando los conceptos básicos de espacio y tiempo” (p, 38-39)

En el caso preciso de los niños, la práctica de los juegos tradicionales contribuye a desarrollar e incrementar sus facultades, cuando los pequeños juegan, elaboran razonamientos, pensamientos, accionan, experimentan y se expresan, entre muchas cosas, tomando conciencia de la realidad, por ello la importancia de los juegos como instrumentos de aprendizaje.

Como se puede evidenciar en la aplicación del pre test aplicado a los estudiantes del 5to año de educación básica, los cuales proyectan los siguientes porcentajes de acuerdo a la presente interrogante, el 13% de los estudiantes no practican ningún juego tradicional, un

41% practican juegos tradicionales 2 veces a la semana, el 29% practican 3 veces a la semana, mientras que el 17% manifiestan que practican más veces por semana.

Tomando en cuenta los datos anteriores antes de la aplicación de la batería de juegos tradicionales se evidenció que los estudiantes no practicaban juegos tradicionales con frecuencia debido a su falta de conocimiento y poca motivación por parte de los docentes en la institución, en la actualidad y luego de la aplicación de la batería de juegos y posterior a la aplicación del post test, los datos se modificaron en un 100% donde los estudiantes demuestran que practican los juegos tradicionales 3 veces por semana o más, tomando esta respuesta como satisfactoria logrando así cumplir con los objetivos planteados con anterioridad.

7. ¿A practicado juegos tradicionales dentro de las clases de cultura física?

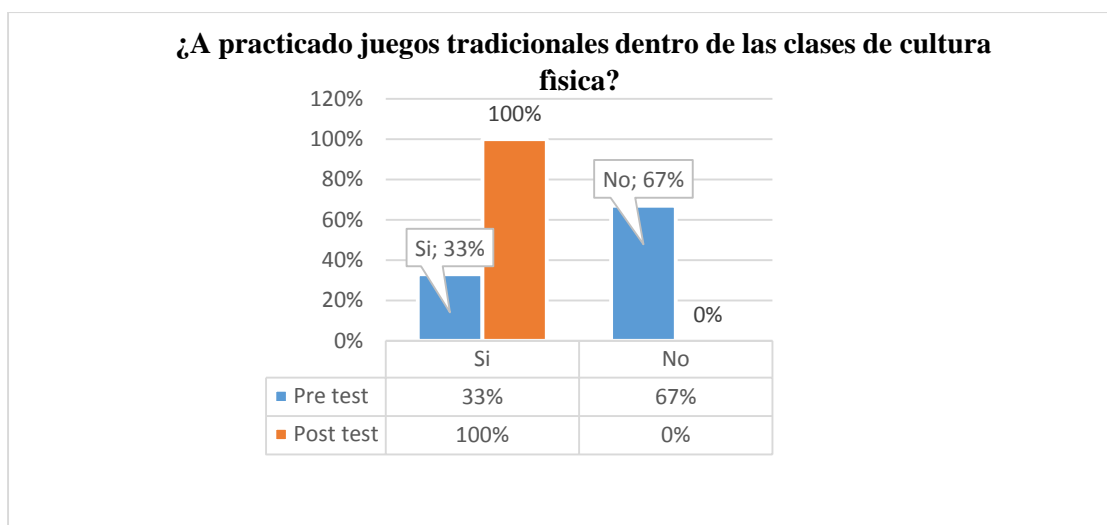
Tabla 20

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	33%	24	100%
No	16	67%	0	0%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 18



Fuente: Pre test y Post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e interpretación

Según Jiménez (2009) manifiesta que “los juegos tradicionales se convierten en una herramienta muy valiosa y motivadora, que tiene reglas fáciles para los alumnos que en muchas veces van acompañadas de canciones pegadizas siendo una forma diferente de trabajar el lenguaje” (p,23, 1-17)

Durante la aplicación del pre test de conocimiento sobre los juegos tradicionales dieron los siguientes resultados, el 33% de los estudiantes si han practicado juegos tradicionales durante las clases de cultura física, mientras que el 67% de los niños manifiestan que no han practicado juegos tradicionales durante las clases de cultura física, por lo que demuestran que las mayoría de niños no practican estos juegos, ya que no contaban con un docente especializado en la materia, por lo que la misma docente de grado era quien impartía las clases de cultura física, quien verbalmente manifestó que no impartía juegos tradicionales en sus clases.

Posteriormente ya aplicada la propuesta de una batería de juegos tradicionales en las clases de cultura física diò un impacto grato al aplicar el post test que diò resultados en un 100% donde los niños manifiestan que si practican juegos tradicionales en las clases de cultura física, los cuales son muy importantes para el desarrollo del niño y su aprendizaje, mediante la aplicación de juegos de coordinación, juegos recreativos y rondas infantiles se ha podido lograr incluir estos juegos dentro del ámbito educativo, específicamente durante las clases de cultura física como un aporte al proceso de enseñanza y aprendizaje y el rescate de estos juegos que han venido desarrollándose desde hace muchos años atrás, los juegos son el medio esencial en la clase de Cultura Física ya que adquieren una gran importancia en los diferentes periodos evolutivos, constituyen medios propios en el desarrollo de cualidades positivas de la personalidad de los niños, tienden a despertar emociones de satisfacción y alegría, representan formas adecuadas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas, abarcando la mayor parte de movimientos fundamentales como correr, saltar, atrapar, empujar entre otros.

8. ¿Cuándo practica un juego tradicional usted se siente emocionalmente?

Tabla 21

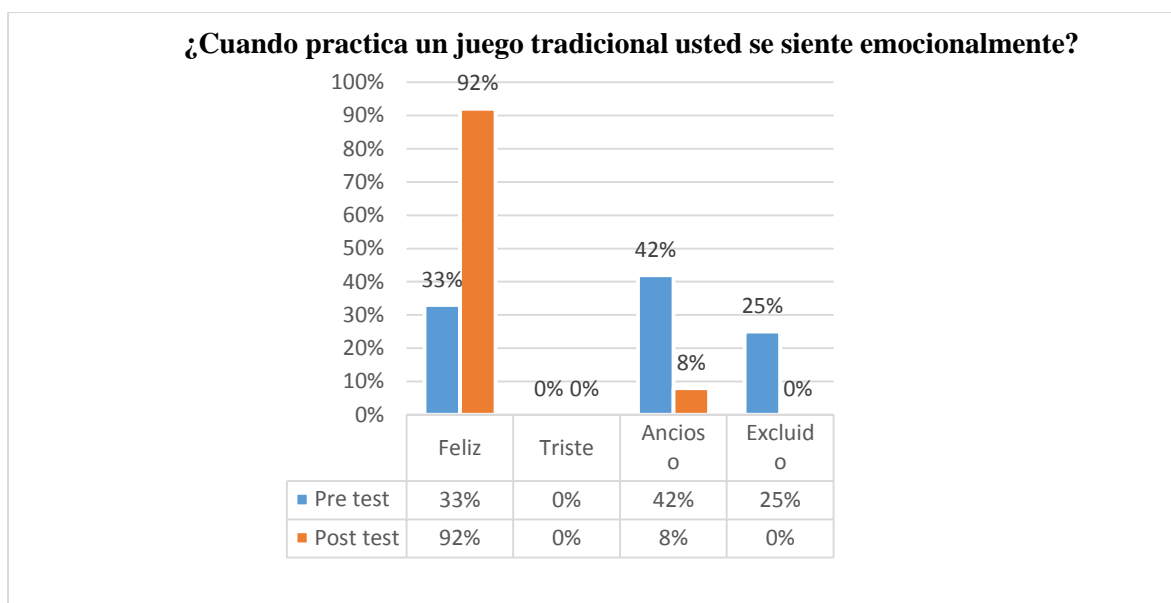
Estado de ánimo en los niños

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Feliz	8	33%	22	92%
Triste	0	0%	0	0%
Ancioso	10	42%	2	8%
Excluido	6	25%	0	0%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pre test y Post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio M.

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 19



Fuente: Pre test y Post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e interpretación

La expresión corporal es una disciplina que ayuda a tomar conciencia al individuo del cuerpo y lograr su progresiva sensibilización, aprender a utilizarlo plenamente tanto desde el punto de vista motriz como de su capacidad expresiva y creadora para lograr la exteriorización de ideas y sentimientos. (Rodríguez, 2007, p,24)

Los juegos tradicionales son considerados como un recurso psicopedagógico, para afianzar el desarrollo socio - afectivo y cognitivo por ello, que los docentes deben propiciar ambientes lúdicos rodeados de amor, afecto, que brinden seguridad, confianza, expresión de sentimientos, emociones y pensamientos, ayudando a los niños a que logren un equilibrio y control, para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

Mediante la aplicación del pre test de conocimiento sobre los juegos tradicionales, dieron los siguientes resultados, el 33% manifiestan que se sienten emocionalmente feliz durante la

práctica de los juegos tradicionales, el 42% corresponde a estudiantes que se sienten emocionalmente ansiosos durante el desarrollo de estos juegos, y el 25% se sientes excluidos al momento de practicar juegos tradicionales, lo que se demuestra que no existe un ambiente adecuado de enseñanza y aprendizaje por parte de los estudiantes durante la práctica de estos juegos en las clases de cultura física, ya que existen la presencia de grupos de trabajo entre niños y estudiantes que se sientes excluidos por parte de los compañeros.

Como resultado final y luego de la aplicación de la propuesta alternativa de una batería de juegos tradicionales, claramente se pudo evidenciar el impacto que este causo en los niños, dando como resultados lo siguiente, el 92% de los niños expresan que se sienten felices al practicar estos juegos durante las clases de cultura física, y un 8% que manifiestan que se sienten ansiosos al momento de desarrollar dichos juegos, lo que demuestra que los estudiantes disfrutan y se sienten emocionalmente felices al momento de compartir con sus compañeros, evidenciando así que el desarrollo de juegos tradicionales conllevan a mejorar el estado de ánimo en los niños.

9. ¿Sabe cuál es la diferencia entre juego tradicional y juego deportivo?

Tabla 22

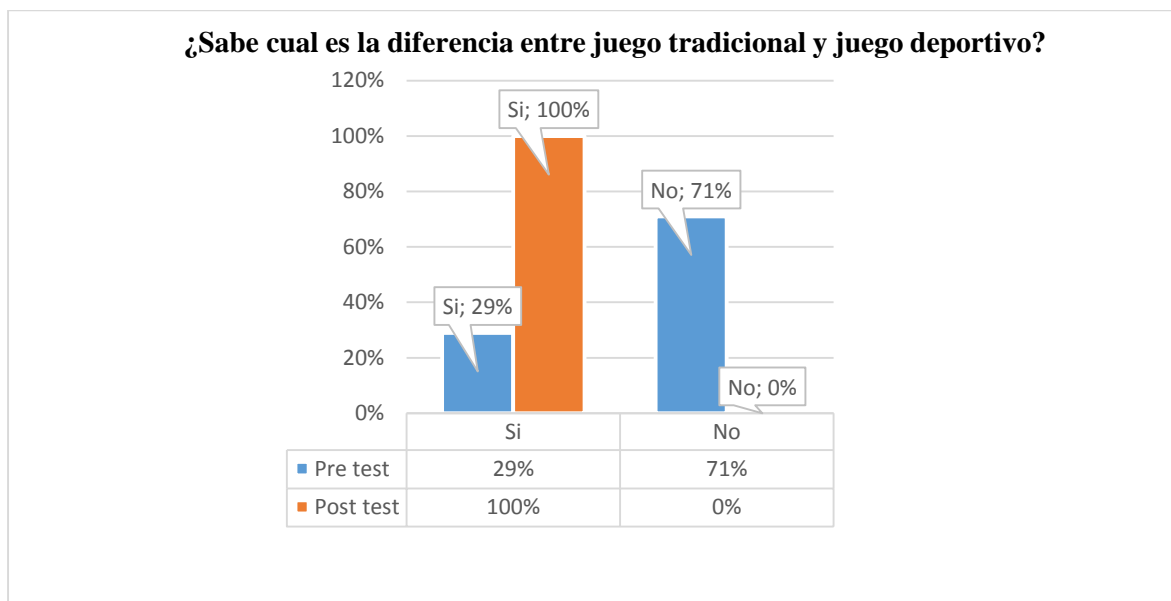
Diferencia

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	29%	24	100%
No	17	71%	0	0%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pre test y Post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 20



Fuente: Test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e interpretación

(Martínez, 1965) considera que “el juego es la actividad más importante de la infancia; el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto “(p, 127).

Es importante recalcar que inicialmente los estudiantes no tenían claro que son los juegos tradicionales y que son los juegos deportivos, ya que había confusión entre esos dos términos, identificándolos como juegos que necesitan la utilización de materiales altamente tecnológicos para su desarrollo, por lo que refleja en el pre test de conocimiento aplicado a los estudiantes, generó los siguientes resultados, el 29,16% manifiestan que si conocen la diferencia entre juego tradicional y juego deportivo, mientras que el 70,83% en su mayoría corresponden a que no conocen la diferencia entre juego tradicional y juego deportivo.

Luego de la aplicación de la batería de juegos tradicionales con los estudiantes del 5to año, y al emplear el post test, donde se evalúa el impacto que ha causado la aplicación de la batería de juegos tradicionales dando como resultados en un 100% satisfactoriamente, que demuestra que los estudiantes quienes durante un largo proceso de enseñanza y aprendizaje

han ido adquiriendo conocimientos logrando así diferenciar el concepto teórico y práctico de los juegos tradicionales y juegos deportivos.

10. ¿Te gustaría participar con más frecuencia en juegos tradicionales dentro de la escuela?

Tabla 23

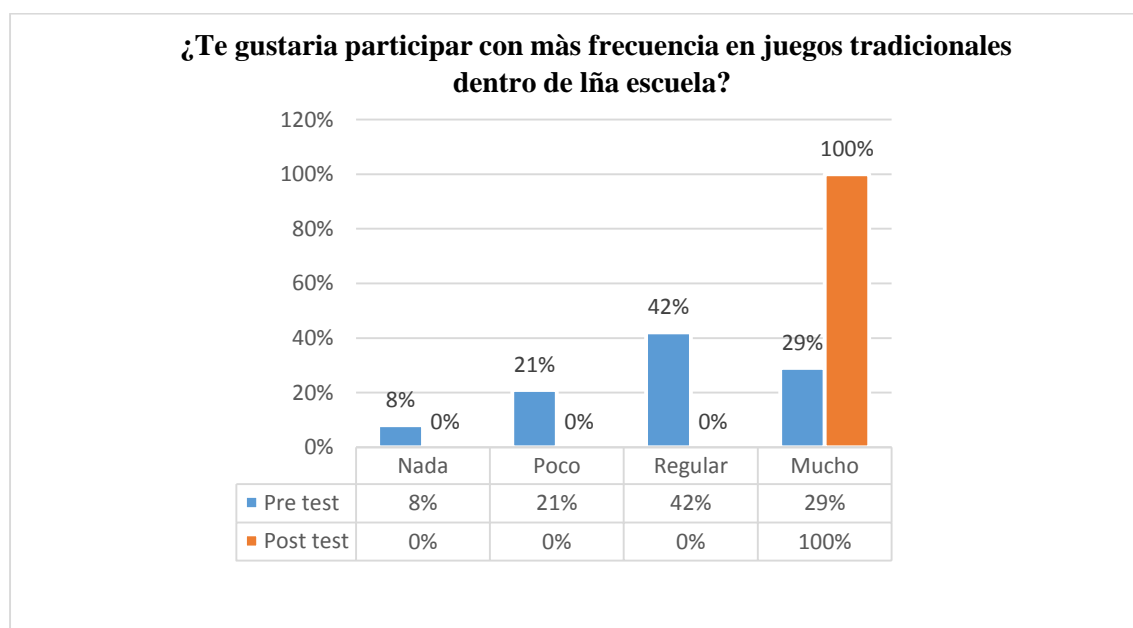
Inclusión

Indicadores	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nada	2	8%	0	0%
Poco	5	21%	0	0%
Regularmente	10	42%	0	0%
Mucho	7	29%	24	100%
TOTAL	24	100%	24	100%

Fuente: Pre test y post test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Gráfico 21



Fuente: Test aplicado a los estudiantes de la institución Manuel Ignacio Monteros V.

Autor: Leidy Soledad Benítez Maldonado (2019)

Análisis e interpretación

Parlebas (1998, p. 114) indica que “al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin darse cuenta, la cultura a la que pertenece”. Los juegos tradicionales los practicaron nuestros abuelos, padres, tíos, primos, y nos los enseñaron en nuestro tiempo libre pasando ratos muy agradables en familia. Luego los llevamos a la escuela con alegría de transmitirlo a nuestros amigos para aprovechar el recreo, gracias a estos juegos tradicionales aprendimos a relacionarnos con otras personas, mediante estos juegos ejercitamos nuestro cuerpo, mientras experimentamos las variantes que se le aumentaban día tras día a estos juegos.

Es por eso que desde generaciones anteriores estos juegos se los practicaba con más frecuencia en los centros educativos durante los recesos y en las clases de cultura física acompañados por el docente, mientras que hoy en día en la actualidad todo esto ha cambiado, ya que los docentes se rigen directamente a lo que está escrito en el currículo y no utilizan los juegos tradicionales como aporte a el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diversas temáticas de estudio, por lo cual en la aplicación del pre test diò resultados poco agradables, el 8% Nada, el 21% poco, el 42% regular y el 29% mucho, datos que reflejan si a los estudiantes les gustaría participar con más frecuencia en los juegos tradicionales en el centro educativo.

Una vez aplicado la propuesta alternativa sobre la batería de juegos tradicionales para el rescate de los mismo en las clases de cultura física, al aplicar el post test de conocimiento ha expuesto el siguiente resultado, un 100% satisfactorio que equivale a los 24 estudiantes del 5to año, de la institución manifiestan que les gustaría mucho participar con más frecuencia en juegos tradicionales dentro del centro educativo, lo que refleja un papel importante en el sistema educativo ya que mediante estos juegos los estudiantes van adquiriendo diferentes

hábitos en función de las experiencias adquiridas durante la práctica de los juegos tradicionales, donde el niño va adquiriendo valores como la cooperación, el respeto, el trabajo, asimilación de derrotas y victorias, entre otras.

g. DISCUSIÓN

INFORMANTES	CRITERIOS	INDICADORES EN SITUACION NEGATIVA			INDICADORES EN SITUACION POSITIVA		
		Deficiencias	Obsolescencia	Necesidades	Teneres	Innovaciones	Satisfactores
Estudiantes	Conocimiento de los juegos tradicionales.	El 8,33% desconocen de manera regular sobre que son los juegos tradicionales, el 20,83% no tienen conocimiento sobre que son los juegos tradicionales.			Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos que se realizan al aire libre, sin la utilización de materiales altamente tecnológicos, que tiene como único fin la recreación de sus participantes, El 50% manifiestan que tienen poco conocimiento sobre los juegos tradicionales, el 20,84% si tienen conocimiento sobre los		

					juegos tradicionales		
	Con que frecuencia practica juegos tradicionales	Los estudiantes no practican juegos tradicionales en un 12,5%, y el 16,6% practican juegos tradicionales de manera regular			Los juegos tradicionales responden a necesidades básicas de los niños, son practicados por el mismo placer de jugar, son ellos mismo quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, el 50% de los estudiantes practican poco los juegos tradicionales, y el 28,83% si practican juegos tradicionales de manera		

					continua.		
	El docente le ha hablado alguna vez sobre los juegos tradicionales		El 54,16% a veces practican juegos tradicionales, el 29,16% siempre practican juegos tradicionales, en general el juego más conocido y practicado en los niños es el Gato y el ratón uno de los juegos de antaño que se han venido transmitiendo de generación en generación a través de los años.		.	Los estudiantes en un 54,16% que practican juegos tradicionales lo realizan a veces durante su tiempo libre, pero es necesario explicar que los niños no conocen que son los juegos tradicionales, y que estos juegos surgen y los realizan de manera natural entre compañeros.	

	Como es la convivencia entre compañeros, cuando realizan juegos tradicionales			Se evidencia en la parte práctica que pese a altos porcentajes de buena relación entre compañeros, existe cierta discriminación a algunos, ya que los hacen de lado y no quieren incluirlos en los juegos.	Se evidencia a través de los porcentajes que la práctica de juegos tradicionales ayuda a mejorar las relaciones interpersonales, afectivas, sentimientos de amor propio (autoestima), actitudes positivas y seguridad emocional.		El 70,83% de los estudiantes manifiestan que la relación entre compañeros es buena y muy buena durante la práctica de los juegos tradicionales
	Conoce algún juego tradicional	Los estudiantes manifiestan confusión sobre que es juego tradicional y que implementos se utilizan para su desarrollo	Pese a haber practicado anteriormente ciertos juegos tradicionales, no tienen conocimiento dominio en el uso de implementos básicos para la ejecución de los mismos.				El 95,83% si conocen algún juego tradicional.
	Cuán importante	El 33,33%		Se necesita			El 62,5%

	<p>cree usted que son los juegos tradicionales</p>	<p>consideran que los juegos tradicionales son regularmente importantes, y el 4,16% que son poco importantes</p>		<p>incentivar la pertenencia cultural frente a los juegos tradicionales.</p>			<p>consideran a los juegos tradicionales como muy importantes, juegos que, mediante una actividad lúdica, facilita el desenvolvimiento social, proporcionando oportunidades de interacciones positivas, en las cuales los niños/as, tengan experiencias, relaciones sociales y autonomía.</p>
	<p>Cuál es el juego tradicional que más practica</p>		<p>Los juegos tradicionales son juegos de antaño, el 0% corresponde a que ningún estudiante</p>		<p>El gato y el ratón es un juego tradicional de persecución, que se ha venido</p>		

			<p>practica el juego tradicional de las canicas, denotando que se está perdiendo este juego trascendental, que además de ser interesante ayuda a desarrollar la motricidad fina en quienes lo practican.</p>		<p>practicando a través de los años pasando de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos, siendo éste uno de los juegos más desarrollados durante el tiempo libre por los niños en las escuelas</p>		
	<p>Quien los motiva a practicar juegos tradicionales</p>			<p>El 46,66% manifiestan que son motivados por los mismos compañeros de escuela, ya que por el mismo hecho de ser niños tienden a jugar la mayoría del tiempo libre, donde les permite compartir y</p>		<p>La motivación a los niños sobre la práctica de juegos tradicionales por parte de los docentes y la familia ayuda a que el niño se sienta seguro, fomenta la práctica de valores, y pueda</p>	

				relacionarse entre compañeros, fortaleciendo mediante juegos lazos de amistad entre ellos.		desarrollarse autónomamente.	
Total	8	4	2	2	3	2	3

Diagnóstico

De acuerdo a los resultados del instrumento, la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros V” sobre los conocimientos de los juegos tradicionales.

Entre las deficiencias que se observa tenemos que el 8,33% de los estudiantes desconocen de manera regular sobre que son los juegos tradicionales, debido a que en la mayor parte del tiempo libre realizan juegos deportivos, desarrollando estos juegos y sirviendo como medio de distracción durante los recesos dentro de los centros educativos, el 28,83% de los estudiantes no tienen conocimiento sobre que son los juegos tradicionales. En la actualidad, los juegos tradicionales están perdiendo su valor psicopedagógico, debido uso irresponsable de la tecnología y todos los factores asociados que acarrearán perjuicios para quienes hacen mal empleo de la misma.

Es por ello que hoy en día es muy difícil encontrar grupos de estudiantes jugando en las horas de los recesos, y más aún niños jugando en las calles como hace años atrás se lo realizaban, es claro ver el impacto que ha tenido la tecnología dentro del ámbito educativo y desarrollo integral de los niños, por lo que dedican varias horas a practicar juegos virtuales, llevando de esta manera consecuencias negativas para el desarrollo integral de los niños, como la enfermedad más común de hoy en día en los niños, el sedentarismo y la obesidad.

Entorno a la práctica de estos juegos que tienen dentro del ámbito educativo, los estudiantes en un 12,5% no practican juegos tradicionales, y el 16,6% practican juegos tradicionales de manera regular, en ese sentido, cabe mencionar que en la actualidad los niños prefieren pasar muchas horas en la computadora o con sus teléfonos celulares en lugar de realizar actividades al aire libre, uno de los factores es la falta de conocimiento sobre dichos juegos, el entorno que los rodea, la falta de tiempo de sus padres y la falta de un docente de

cultura física que tenga conocimiento sobre cuál es la importancia de estos juegos dentro del ámbito educativo, además, considera al juego tradicional como un mediador para desarrollar la socio - afectividad en los niños, que nos permite observar sus capacidades, expresión de sentimientos en sus conductas como enojos, tristezas, ira, alegría, temor entre otros, para lograr identificar dificultades que puedan tener, el mismo que juega un papel fundamental en el desarrollo de la vida humana.

El 95,83% de los niños si conocen algún juego tradicional, y el 4,16% no conocen ningún juego tradicional, los resultados demuestran que la mayoría de niños si conocen algún juego, pero no los practican por la falta de interés, ya que dedican su tiempo libre a realizar otras actividades como baloncesto y futbol, juegos que por lo general son más practicados por los niños, y los más practicados durante las clases de Cultura Física por el docente de aula, quienes se rigen estrictamente a lo que está escrito en el currículo, y no ponen atención a las necesidades de los niños y el aporte que estos juegos hacen para un buen desarrollo integral de los niños. La mayoría de los docentes y los padres de familia se tornan a estar más preocupados en cumplir con una planificación ya estructurada de manera rutinaria, y padres de familia que piensan que la cabeza de los niños es solo para letras y números, que por saber lo que ellos piensan y sienten. Es por ello que los niños han abandonado la práctica de estos juegos tradicionales y con ellos han dejado de lado la actividad física.

Por otra parte, la tecnología ha apartado a muchas cosas que han sido por años parte de la vida de las personas, los juegos tradicionales no han podido evadir la opresión de los avances tecnológicos, aquellos que pertenecieron a las generaciones pasadas, saben que, quien no ha hecho bailar a un trompo, no ha saltado una cuerda al ritmo de una canción, o no ha rayado el patio de su casa o la vereda de un vecino con un trozo de hojas de árboles, para jugar a la rayuela, no ha disfrutado verdaderamente de su niñez.

Otro de los datos relevantes que se consideró realizar un análisis más profundo fue el 33,33% de los niños consideran que los juegos tradicionales son regularmente importantes, el 4,16% consideran que son poco importantes, el 62,5% consideran a los juegos tradicionales como muy importantes, y como tal los padres han contribuido, como parte central de la sociedad, a no inculcar en sus hijos el gusto por juegos tradicionales, pues el tiempo de trabajo absorbe gran parte de su día, así mismo dentro de los centros educativos para los docentes no existe la necesidad de rescatar estos juegos, e incluirlos a estos como aporte metodológico de enseñanza- aprendizaje de los temas de clase, los mismos que ayudan a que las clases no sean rutinarias y repetitivas, generando interés en los niños, e introducir en los estudiantes a practicar estos juegos con mayor continuidad, dentro y fuera de la unidad educativa.

En las obsolescencias, el 54,16% de los estudiantes a veces practican juegos tradicionales, el 29,16% siempre practican juegos tradicionales, estos juegos se originan y pertenecen a una región o país de donde se los practicaba en representación de sus costumbres y tradiciones, y que a través de los años se han venido transmitiendo de abuelos a padres, y de padres a hijos, juegos que tienen como único fin la recreación de sus participantes, y que sirven como un medio de distracción en los niños para ocupar su tiempo libre en actividades lúdicas que sirvan de provecho para los niños.

Los juegos en la actualidad son utilizados en algunos centros educativos como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos, condiciones y características lúdicas que pueden aportar a los niños a un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza.

Juegos tradicionales que más practican los niños, el 58,33% juegan el gato y el ratón, el 29,16% juegan el trompo, el 8,33% los ensacados, el 4,16% los zancos y el 0% que corresponde al juego tradicionales las canicas, el juego tradicional el gato y el ratón es aquel juego que más practican en la escuela, esto se debe a que algunos docentes lo practican como juego recreativo previo a las clases de cultura física, el 0% de los niños no saben desarrollar el juego tradicional las canicas, por lo que se propuso aplicar una batería de juegos tradicionales para el rescate de los mismos durante las clases de cultura física, estos juegos de antaño han venido desapareciendo a través del tiempo, debido al auge de los juegos altamente tecnológicos, por lo que ha creado un impacto notorio en los niños de la actualidad, ya que no conocen cuales son los juegos tradicionales, su importancia y de donde se originan dichos juegos.

Encontramos que los niños se encuentran prestos y gustosos de saber más sobre el tema de los juegos tradicionales, quienes están de acuerdo en participar de manera activa durante la aplicación de la batería de juegos tradiciones, lo cual es positivo porque ayuda a mejorar sus relaciones interpersonales, elevar la autoestima, trabajar en equipo, fomentación de valores, entre otros, así como también crear seguridad en sí mismos.

Entre las necesidades descubrimos que la convivencia de los niños durante la práctica de los juegos tradicionales es, el 70,83% de los estudiantes que califican como buena convivencia con los compañeros, el 16,66% califican como muy buena, el 12,5% como regular, demostrando de esta manera que el desarrollar juegos tradicionales entre compañeros, ayuda a mejorar las relaciones interpersonales, compañerismo, trabajo en equipo, respeto entre compañeros, juegos que ayudan a la formación socio-afectivo del niño, por lo que los estudiantes y docente están predispuestos a contribuir con la participación de los niños para la práctica de juegos tradicionales en las clases de cultura física, es importante que las autoridades de la institución deban considerar y reconocer las necesidades de los

niños, utilizando los juegos tradicionales como aporte a las clases de cultura física, fomentando de tal manera la práctica de juegos recreativos en los estudiantes, adquiriendo medios de enseñanza- aprendizaje modernizados útiles, que motive al docente a dar su clase y por ende a los niños a participar, que puedan ser útiles dentro y fuera de la institución en la vida diaria de los niños, utilizando su tiempo libre de manera adecuada, dejando de lado la rutina y sedentarismo. Estos juegos favorecen todas las relaciones sociales, fortalece la autoestima y control de sí mismo ante la presencia de dificultades y fracasos, incluso fomenta la responsabilidad y el sentido de cooperación, logrando de tal manera que los niños se mantengan en un ambiente acogedor entre compañeros.

Motivación a los estudiantes para la práctica de juegos tradicionales, manifiestan que el 41,66% lo hacen los compañeros, el 25% es por los docentes, el 25% la familia y el 8,33 otras personas. Es importante recalcar, que aun con el conocimiento de la importancia que tiene los juegos tradicionales para un niño o niña, y los efectos positivos que este puede causar al utilizarse con fines formativos en este caso particular para estimular el desarrollo integral de los mismos, por lo que no se trata de convertir las clases de cultura física en "solo juegos" sino de aprovechar siempre la favorable disposición del niño hacia las actividades lúdicas que se pueden realizar mediante la ejecución de juegos tradicionales, logrando rescatar dichos juegos y de esta manera fomentar la practicas de los mismos.

Entre los teneres, tenemos conocimientos sobre los juegos tradicionales, el 50% de los estudiantes manifiestan que tienen poca comprensión sobre estos juegos, el 20,84% si tienen conocimiento, dando estos como datos más relevantes, e identificando que los niños si conocen parte de estos juegos populares, sin que alguien les haya enseñado como se desarrollan estos juegos y que materiales se puede utilizar, obteniéndolos con facilidad y que cualquier niño lo puede tener en su casa, así como también en la escuela, mediante la práctica de juegos en grupos durante los recesos permiten que los niños vayan obteniendo más

información e ir adaptándolas de acuerdo a las necesidades o circunstancias en las que se encuentren, el 50% practican poco estos juegos, el 28,83% si practican juegos tradicionales durante su tiempo libre, aunque no tengan conocimientos claros sobre los juegos tradicionales, los niños dedican parte del tiempo libre del receso a jugar el juego tradicional “el gato y el ratón”, que conocen como juego popular, ya que los estudiantes no cuentan con un docente especializado para las clases de cultura física.

Entre las innovaciones encontramos el 54,16% que corresponde a veces, los niños consideran que el docente durante las clases de cultura física si les ha mencionado sobre los juegos tradicionales, y que debido al auge de la tecnología estos juegos se están perdiendo a medida que pasa el tiempo, se ha realizado una propuesta alternativa, de rescatar los juegos tradicionales de tal manera mediante una batería de juegos durante las clases de cultura física, así como también que pueda servir como aporte a los temas de clase previamente planificados por el docente. El 41,66% de quienes son el principal motivador para que los niños ejecuten estos juegos, son los mismos compañeros, ya que son ellos quienes pasan el mayor tiempo juntos por lo que mutuamente se incentivan a desarrollar los juegos tradicionales, la adaptación de estos juegos se los puede realizar en el ámbito de la educación formal, como en la no formal o la informal, solo hay que encontrar el momento y el lugar para poder trabajarlos.

Con lo que refiere a satisfactorios se puede describir que la práctica de juegos tradicionales ayuda a mejorar las relaciones interpersonal, afectivas, sentimientos de amor propio (autoestima), actitudes positivas y seguridad emocional, en si son un sinnúmero de beneficios los que conlleva el practicar estos juegos, el 93,83% de los niños manifiestan que si conocen algún juego tradicional, ya que se puede evidenciar que los niños conocen los juegos, pero no los practican, ya que ocupan el tiempo libre en realizar juegos deportivos como futbol y baloncesto, o algún material tecnológico como un celular, el 62,5% consideran

a los juegos tradicionales como muy importantes, siendo este un pensamiento positivo por parte de los estudiantes, nos dan pasó a la continuidad de la aplicación de la batería de juegos tradicionales, tomando en cuenta datos científicos ya investigados, esta propuesta alternativa ayudará de manera satisfactoria a rescatar estos juegos en las clases de cultura física con los estudiantes.

Es por ello, que se hace un llamado a los docentes de la Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros V”, ha incluir, los juegos tradicionales en las clases de cultura física, para que estos juegos prevalezcan y también puedan servir como recurso metodológico, el mismo que será pilar fundamental en el desarrollo integral de los niños para generar beneficios en diferentes etapas de su desarrollo, favoreciendo al aprendizaje, permitiendo desarrollar la psicomotricidad, el pensamiento creativo y la socialización en su entorno.

h. CONCLUSIONES

En relación a la investigación realizada denominada el rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5to año de educación básica en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” periodo 2018-2019 y tomando en cuenta los objetivos planteados en la misma se pudo llegar a las siguientes conclusiones.

- Los Juegos Tradicionales tienen gran incidencia positiva en la clase de Educación Física debido a que al aplicar una batería de juegos tradicionales planificada y bien estructurada se crea un gran impacto en los niños y niñas la practican, este impacto viene reflejado en una alta calidad de empleo de tiempo libre, libertad de expresión de emociones a través de actividades lúdicas tradicionales, promoción de valores y por su puesto rescate y mantención de las tradiciones culturales.
- Es efectiva y beneficiosa la promoción de la práctica de Juegos Tradicionales en las clases de educación física debida activación física positiva en los niños y niñas y a la promoción de valores y rescate de tradiciones que esta conlleva.
- Ha sido un acierto el diseño, planificación y elaboración de una batería de Juegos Tradicionales que pueda ser aplicada en las clases de educación física.
- La aplicación de la batería de juegos tradicionales tuvo una positiva repercusión en los niños y niñas de 5to año de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso ya que estos tuvieron acceso al disfrute de actividades lúdicas que conservan nuestras tradiciones, así mismo la promoción de valores y buen vivir.
- El impacto generado fue alto y positivo, ya que la práctica de los juegos tradicionales se reflejó en el brindar a los niños herramientas que puedan ser utilizadas durante su tiempo libre como medios de sano esparcimientos, promoción de valores y conservación de tradiciones culturales.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda al docente como principal formador de los niños y niñas, la aplicación de la propuesta metodológica y la inclusión en sus clases de Educación Física la batería de Juegos Tradicionales, integrando está en el contenido de clases, utilizándolo como un medio de enseñanza aprendizaje, lo que supone el crecimiento de las áreas cognitivas, socio-afectivas de los niños a través de la realización de actividades lúdicas, competencias recreativas, todo con el fin de rescatar y motivar a practicar dichos juegos.
- Se recomienda la constante preparación personal e investigación necesaria que produzca nuevos métodos de intervención favorables a la elaboración de planes y baterías de juegos que puedan ser aplicados en la clase de educación física.
- Se recomienda la aplicación de no solo esta sino de diferentes baterías de juegos tradicionales en las clases de educación física, siempre en beneficio de los niños y niñas, así como la conservación de las tradiciones culturales y promoción de valores.
- Se recomienda a las autoridades de la unidad educativa, promover la identidad cultural de los estudiantes, con la modificación e implementación de los juegos tradicionales de sus comunidades educativas, y juegos que se practican en el Ecuador, como parte de sus planificaciones específicas para esta área de la Educación Física.
- Se recomienda siempre tomar en cuenta los resultados positivos que esta investigación y propuesta presentan para su posterior aplicación y mejoras.

Propuesta Alternativa

a. Tema

Propuesta alternativa para rescatar los juegos tradicionales en las clases de cultura física, con los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”, Loja.

b. Objetivos

General

- Diseñar una batería de juegos tradicionales para el rescate de los mismos en las clases de Educación Física, en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

Específicos

- Explorar sobre la práctica de juegos tradicionales en los estudiantes del 5to año de la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”
- Indagar sobre la práctica de juegos tradicionales en los estudiantes del 5to año de la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”
- Fundamentar la práctica de los juegos tradicionales a través de una batería de juegos tradicionales aplicada a los estudiantes del 5to año de la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

c. Fundamentación Teórica

Juegos Tradicionales.

Los juegos tradicionales están asociados directamente con el rescate de costumbres y tradiciones transmitidas de padres a hijos, a través de los años, si bien sabemos que la práctica de los mismos se genera de manera libre y espontánea sin el uso de recursos tecnológicos sino con el uso de nuestro propio cuerpo, recursos de la naturaleza (piedras, palos, ramas, arena, entre otros) y de recursos domésticos (hilos, cuerdas, tablas, pelotas, entre otros) , en la actualidad el declive en la práctica de los mismos es notable siendo la principal amenaza el uso de la tecnología en edades tempranas por lo que los niños han

dejado de lado el compartir y relacionarse con sus semejantes, utilizando su tiempo libre principalmente en actividades de ocio como el estar frente a un computador o a su vez frente a un televisor por largos periodos de tiempo .

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

Los juegos tradicionales son una forma divertida de transmitir a las nuevas generaciones aquellos conocimientos que hoy en día se han ido perdiendo por el constante uso de la tecnología, pues actualmente la gente pasa más tiempo encerrada en su casa observando la computadora y el televisor y no se ejercitan de forma apropiada, lo que también deteriora su salud.

Juegos: conceptualización.

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

El juego es una actividad importante para el desarrollo evolutivo y psicológico de las personas, en el cual se crea experiencias de aprendizaje a través de la interacción social, es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

El Juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Normalmente requieren de uso

mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. (Rodríguez, 2010)

Juegos Coordinativos.

Los juegos se fundamentan en que los niños desde la edad de 3 años pueden ya correr, y a partir de los 4-5 años tienen un mejor control de sus movimientos, así mismo logran realizar cambios de dirección con mayor facilidad, desde la edad de los 5 años en adelante poseen un mayor equilibrio estático, por lo que se puede implementar las carreras y competencias a la hora de jugar, la coordinación consiste en la acción de "conectar medios, esfuerzos, etc., para una acción común".

Unidad I. Juegos de Coordinación.

TEMA: Los toros

TEMA: Las canicas

TEMA: El juego de las uñas

TEMA: Carrera de tres pies

TEMA: Carrera de la cuchara y el huevo

TEMA: El baile de las sillas

TEMA: La carretilla

TEMA: El elástico

TEMA: Los zancos

TEMA: Yoyo

TEMA: El huevo mas largo

TEMA: Saltar la soga

(Vallejo, 2017, págs. 36,37)

Este tipo de juegos se componen o subdividen en:

- ✚ Juegos de motricidad gruesa: Coordinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación.
- ✚ Juegos de motricidad fina: Coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz.
- ✚ Juegos que implican otros aspectos motores: Fuerza muscular, resistencia, control del movimiento, precisión, reflejos, velocidad, confianza y seguridad en el uso del cuerpo, etc. (Vallejo M. E., 2017, pág. 36)

Juegos Recreativos: definición.

Los juegos recreativos son actividades eminentemente lúdicas y divertidas, capaces de transmitir emociones, estímulos, alegrías, el deseo de ganar, el interés por participar en ellos, consintiendo la relación y socialización con otras personas. Siendo una actividad de gran importancia, vital e indispensable para el desarrollo de todo individuo. Aunque la reglamentación es mínima pues lo que realmente importa es divertirse y no solo pensar en aprender el juego con la única finalidad de ganar.

Cuando pensamos en actividades recreativas, este tipo de juegos posee características comunes como: aprendizaje, entretenimiento, diversión, distracción, compañerismo, cooperación, sociabilidad, educación, salud, habilidades, cualidades físicas, creatividad, dinamismo activo, lúdico, tradicional y competitivo.

Por lo que, los juegos recreativos no son considerados como algún deporte pues no están totalmente reglados, es decir que nosotros podemos crear las reglas o modificarlas según

nuestra conveniencia, mientras que los deportes como el fútbol por ejemplo están reglados por federaciones u otro tipo de organismos.

Otro punto importante dentro de las actividades recreativas, es el ámbito de la competitividad, la cual puede ser buena mientras todos se diviertan por igual, pero la competitividad en exceso resulta perjudicial, más aún si sólo se piensa en ganar sin importar lo que pase. (Vallejo M. E., 2017, pág. 34)

Unidad II. Juegos Recreativos

TEMA: Ensacados

TEMA: El gato y el ratón

TEMA: Las escondidas

TEMA: La gallina ciega

TEMA: Policías y ladrones

TEMA: Venciendo obstáculos

TEMA: Las cogidas

TEMA: Yeimy

TEMA: El gato

TEMA: 3 en raya

TEMA: El trompo

TEMA: Las quemadas (Vallejo M. E., 2017, pág. 36)

Características.

El juego recreativo posee la característica principal de ser una práctica abierta y lúdica, teniendo también otras características fundamentales como: una interpretación libre, es decir que cada quien puede interpretarla y jugarla a su manera, lo que implica también un cambio de reglas en el juego, según su criterio y requerimientos.

Para lo cual es importante tener en cuenta lo siguiente:

- ❖ Predisposición de los participantes, es decir, interés en la participación. Si los participantes no están interesados en jugar cierto juego, no se les puede obligar.
- ❖ Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio. Si se lo requiere, las reglas del juego pueden cambiar a fin de que todos los integrantes puedan participar sin complicaciones logrando un mutuo acuerdo.
- ❖ Preparación de espacios útiles. Es indispensable contar con un espacio lo suficientemente amplio, seguro y libre de obstáculos, donde se pueda efectuar la práctica sin complicaciones.
- ❖ Adaptación de las tareas al material disponible. El juego y las actividades dentro de este pueden variar o cambiar en base al material con el que los participantes cuenten en dicho momento.
- ❖ Adaptación de los materiales del juego a las características de cada grupo. Se puede distribuir a los participantes en distintos grupos y designarles a cada uno un rol o actividad distinta, requiriendo distintos materiales.
- ❖ Adaptación al espacio y necesidades de los niños. El juego puede adaptarse al espacio disponible o a los requerimientos de cada participante, procurando la participación de todos sin excepción. (Vallejo M. E., 2017, pág. 35)

Rondad Infantiles.

Son juegos de considerable importancia para el niño, donde le permite integrarse con otros niños sin discriminar a los demás, lo que hace acrecentar los valores humanos en cada niño y niña de forma que puedan desarrollar su proceso de formación y aprendizaje en forma agradable:

“De esta forma las actividades lúdicas favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje además de promover el disfrute y el despertar de la creatividad. Contribuye a la construcción de conocimientos sobre la convivencia e integración social, así como de reconocer la importancia de llegar a acuerdos en común. Siendo estas características esenciales a desarrollar...” (Perez, 2014, pág. 1)

Por lo general, aquellas rondas con mayor antigüedad presentan infinidad de versiones diferentes mientras que las rondas más recientes tienden a mantener el mismo formato.

De ahí la importancia de transmitir estos juegos no solamente para recuperar las tradiciones, sino también como estrategia pedagógica ya que son excelentes recursos que ayudarán a los niños y niñas a construir significados y normas, vivenciar valores y tomar actitudes para interactuar armónicamente en su entorno social. (Vallejo M. , 2017, pág. 33)

UNIDAD III. RONDAS INFANTILES

TEMA: El patio de mi casa

TEMA: Agua de limón

TEMA: La ronda de los animales

TEMA: A la víbora de la mar

TEMA: Juguemos en el bosque

TEMA: ¡Qué llueva!

TEMA: Arroz con leche (Vallejo M. E., 2017, pág. 36)

Propósitos:

- Ofrecer experiencias de juego mediante los cuales los niños puedan conocerse a si mismos, a los demás y al mundo que los rodea.
- Conocer juegos tradicionales típicos de su comunidad.
- Brindar oportunidades de juego individual, grupal y en pequeños grupos.
- Ofrecer el uso tiempos y espacios diversos, para desarrollar la creatividad y la expresión.
- Promover situaciones de enseñanza que permitan poner en juego conocimientos matemáticos y habilidades motrices y expresivas. (Luz, 2015)

El juego activo en los niños.

El juego activo proporciona beneficios aparte de la diversión, entre ellos se puede observar el desarrollo intelectual, emocional, físico y social. Castro. (2008), defiende esta idea, “así como el hecho de que este tipo de juegos pueden ser usados como instrumentos que facilitan o propician la adquisición de dichas características” (p, 56).

Así mismo, el Grupo de Andarra Bizkaia oskus (1984), en su libro titulado “en busca el juego perdido”, argumentan que la actividad lúdica permite al niño cuando menos: Explorar y descubrir, gozar de la creación, exteriorizar sus pensamientos, la descarga de impulsos y emociones, colmar sus fantasías, la realización de todo aquello que le está vedado en el mundo adulto (p.11).

Juego tradicional, rural, popular y autóctono.

A la hora de clasificar los juegos en tradicionales, rurales, populares y autóctonos se puede originar cierta confusión por eso a continuación se realizará una distinción de cada uno de ellos basándome en las definiciones de Suari (2005)

Juego tradicional. Juego caracterizado por el uso de herramientas y modos propios de una tradición concreta y desarrollado en y cómo fue típico en épocas pasadas, mantenido actualmente gracias al impulso recuperador de esas formas jugadas, adaptándolas, en muchos casos, sin romper los modelos fijados en el tiempo como imagen de la idiosincrasia de uno o varios pueblos que transmiten conocimientos de una manera intergeneracional.

Juego rural. Juego que reproduce en su desarrollo material y representativo las actividades típicas de los trabajos y las costumbres del ámbito rural de uno o varios pueblos. – Juego popular. Juego conocido por una determinada población de un modo natural, normalmente a través de esquemas de difusión oral, y asociando a un determinado contexto socio-cultural propio.

Juego autóctono. Juego característico de una zona claramente diferenciada de forma física o cultural, con independencia de que en otros lugares puedan reproducirse esquemas parecidos. (Moya , 2014, pág. 20)

Características de Juegos Tradicionales

(Guailas, 2016) El juego, como actividad lúdica consta de lo siguiente:

- ✓ Libre y voluntaria. a nadie se le puede forzar a jugar.
- ✓ Divertida, placentera y satisfactoria para los/as jugadores/as. El juego implica
- ✓ risa y en él no cabe ni el aburrimiento ni la insatisfacción.

- ✓ Destaca su dimensión social, participativa y comunicativa. Todo juego invita al
- ✓ encuentro; los juegos más interesantes son aquellos que compartimos.
- ✓ Limitada en el tiempo y en el espacio. Diferentes espacios propician Juegos
- ✓ distintos; cada juego tiene una duración e incluso unos objetivos, determinados
- ✓ según el momento evolutivo del grupo de personas que lo jueguen: crecemos
- ✓ jugando y complicamos los juegos porque hemos crecido.
- ✓ Global, totalizadora. Cuando se juega de verdad, se ve implicada la persona por
- ✓ completo: cuerpo, mente y corazón se activan en cada partida.
- ✓ Reproduce estructuras y mecanismos sociales elementales, como la aceptación
- ✓ de reglas, la tolerancia ante la frustración o la importancia de las metas u
- ✓ objetivos.
- ✓ La realidad en la que se desarrolla el juego es ficticia, es una combinación de
- ✓ realidad y fantasía.
- ✓ Supone un desafío permanente ya que el destino es incierto, haciendo al Jugador
- ✓ descubrir y resolver alternativas.
- ✓ Es reglamentario, pues durante su trascurso se utilizan una serie de reglas que el
- ✓ participante tiene que seguir y no incumplir.
- ✓ Puede ser una actividad educativa a la vez que divertida.

Clases de Cultura Física

Concepción de la educación física Precisar la concepción y los propósitos de la educación física en la actualidad, es determinante para este trabajo. Sin embargo, esta tarea no es sencilla, porque Educación Física, implica pasearse por diferentes concepciones, desde aquellos que la definen dentro de una concepción científicista, donde se destaca el estado actual del conocimiento, el incremento de éste y de los conjuntos actuales de leyes, teorías, hipótesis y principios; o también dentro de la misma concepción pero desde el punto de vista

heurístico, donde se destacarían las teorías y los esquemas conceptuales interrelacionados, que serían útiles para la investigación futura; pasando por otra concepción que no la define como ciencia, sino como área o campo de conocimientos, que sería netamente disciplinario, interdisciplinario o multidisciplinario.

Según López A. (2003) las tendencias psicopedagógicas que se han venido desarrollando en el campo de la Educación Física contemporánea encuentran su materialización en esta forma fundamental del proceso enseñanza-aprendizaje. Dichas tendencias han sido generadoras de cambios en la estructura de las partes de la clase en la determinación de los contenidos, los objetivos, los métodos, los medios, las actividades de aprendizaje y las actividades de evaluación y sobre todo en el protagonismo que le corresponde jugar al profesor y al alumno en su desarrollo. (p.37).

Las habilidades sociales en la Educación Física.

Según González, M. et al (1995) las habilidades sociales “están encaminadas hacia el respeto, solidaridad, tolerancia y convivencia, dentro de los juegos entre ellos” (pp22-26).

Respeto: Enciclopedia Cubana, (1996) manifiesta que; En las relaciones interpersonales comienza en el individuo, en el reconocimiento del mismo como entidad única que necesita que se comprenda al otro. Consiste en saber valorar los intereses y necesidades de otro individuo en una reunión.

Solidaridad: es uno de los valores humanos por excelencia, del que se espera cuando un otro significativo requiere de nuestros buenos sentimientos para salir adelante. En estos términos, la solidaridad se define como la colaboración mutua en las personas, como aquel sentimiento que mantiene a las personas unidas en todo momento, sobre todo cuando se vivencian experiencias difíciles de las que no resulta fácil salir. (Enciclopedia Cubana, 1996, pág. 1)

Tolerancia: es uno de los valores humanos más respetados y guarda relación con la aceptación de aquellas personas, situaciones o cosas que se alejan de lo que cada persona tiene o considera dentro de sus creencias. Se trata de un término que proviene de la palabra en latín “tolerare”, la que se traduce al español como “sostener”, o bien, “soportar”. - Convivencia: Capacidad de vivir en grupo respetando y consensuando las normas básicas. ("La Tolerancia" un Valor Importante, 2011, pág. 1)

Actividad física

La actividad física desempeña un papel fundamental en cualquier etapa de la vida, es necesaria para el crecimiento armónico y desarrollo integral del niño. Las características de la sociedad industrializada han provocado un gran cambio en las pautas del comportamiento, la reducción de espacios naturales para el juego, mecanización del transporte, televisión, vida sedentaria, y un largo etcétera que entorpecen el desempeño natural y espontáneo del niño hacia el juego y esparcimiento. (CASAJÙS, 2013, pág. 487)

Con base en lo mencionado por Causajùs (2013) se puede interpretar, que la actividad desempeña un rol importante en la vida para la formación integral del niño en diversas etapas. En la sociedad actual monótona, propensa a los continuos cambios tecnológicos, nos han enfrascado en un ambiente deslindado de la pureza de la naturaleza lo que limita al niño a expresarse de manera libre

Parte lúdica en los niños

Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo, ya que desde las épocas antiguas era el maestro quién se encargaba de alfabetizar a los estudiantes haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

Argenira afirma que:

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. (Argenira, 2009, págs. 6,8)

d. Metodología

Para el procesamiento de la información de textos, se utiliza el **método deductivo**, como herramienta que permite manejar el conocimiento de una perspectiva teórica general a la categorización del hecho en particular, para la recopilación y análisis de la información de campo, se utilizara el **método inductivo** como herramienta de análisis desde una perspectiva en particular a la generalización de resultados. **Método bibliográfico**, se dirige a mostrar el testimonio subjetivo de una persona en el que se recogen tanto los acontecimientos como las valoraciones que esta persona hace de su propia existencia. **Método analítico**, Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver las relaciones entre las mismas.

Plan de actividades

TEMAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
Pre-test	Se inicia con la aplicación de una encuesta dirigida a los estudiantes del 5to año de educación básica, para obtener información puntual sobre la práctica de los juegos tradicionales en la institución Manuel Ignacio Monteros, dentro de las clases de cultura física. Se aplicara un pre-test a los estudiantes para saber el nivel de conocimiento sobre los juegos tradicionales	-Tablero -Cámara de video -Cuestionario	Método de observación directa.
Desarrollo de la propuesta alternativa para rescatar los juegos tradicionales en las clases de cultura física, con los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”, Loja.	Dentro del programa se dará inicio con la socialización del presente trabajo de investigación a los estudiantes del 5to año de educación básica, y su participación dentro del mismo. - Se aplicará la	Implementos - Transporte - Computadora - Implementos de oficina - Silbato - Ulas - Trompos - Costales - Zancos - Cuerdas	Método de observación directa. Estrategias: Lluvia de ideas. Focus group. Reflexión Interacción Orientaciones pedagógicas

	<p>encuesta dirigida exclusivamen te a los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar si existe la práctica de los juegos tradicionales dentro de la institución, en las clases de cultura física - Se dará una clase explicativa sobre la importancia de los juegos tradicionales, dentro del ámbito escolar - Aplicación de una guía de juegos tradicionales, para la aplicación de los mismos en las clases 	<ul style="list-style-type: none"> - Canicas - Pañuelos - Cucharas - Tizas - Balones - Tapas de cola - Elástico - Yoyo - Sillas - 	
--	---	---	--

	<p>de cultura física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de juegos tradicionales dentro de las clases de cultura física. 		
Post-test	<p>Para la aplicación del test final, se aplicará el mismo test utilizado inicialmente, para identificar posibles cambios positivos y negativos, luego de la aplicación de la propuesta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero - Material de oficina 	<p>Método de observación directa.</p>

Planificación mensual de actividades.

ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
<p>03-01-2019 -Socialización con las autoridades de la institución Manuel Ignacio Monteros Valdivieso</p> <p>10-01-2019 -Socialización con los estudiantes acerca del tema “El rescate de los juegos tradicionales dentro de las clases de cultura física”</p> <p>15-01-2019 -Socialización con los padres de familia de los estudiantes del 5to año de educación básica</p> <p>23-01-2019</p>	<p>19-02-2019 -Proyección de unas diapositivas, sobre la importancia de la práctica de los juegos tradicionales en la niñez, que se ha venido desarrollando durante el transcurso de los años. -Explicación a los estudiantes sobre la importancia de los valores sociales dentro de la institución en las clases de cultura física con sus compañeros y</p>	<p>07-03-2019 Desarrollo de la batería de juegos tradicionales teórica y práctica denominada: Unidad I Inicio de la primera unidad, aplicación de los JUEGOS COORDINATIVOS TEMA Mediante la ejecución de estos juegos se logrará estimular en los niños y niñas la coordinación motriz mediante la aplicación de los mismos.</p>	<p>01-04-2019 Unidad II Aplicación de la segunda unidad, teórica y práctica JUEGOS RECREATIVOS los mismo que tienen como base principal, implementar juegos recreativos con el fin de impartir conocimientos significativos y satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes del 5to año de educación básica.</p>	<p>01-05-2019 Desarrollo de la III Unidad denominada: RONDAS INFANTILES: Los cuales crean un medio para que los niños desarrollen habilidades como la creatividad y expresión, en su tiempo libre y espacios diversos. Rondas Infantiles que Ofrecen experiencias por medio de las cuales los niños aprenderán a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea.</p> <p>27-05-2019 - Retroalimentación sobre los</p>

<p>-Charla dirigida hacia los estudiantes del 5to año de educación básica, sobre la importancia de la práctica de los juegos tradicionales dentro y fuera de la institución</p> <p>25-02-2019</p> <p>-Aplicación de la encuesta y Toma del test inicial dirigida a los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución</p> <p>Manuel Ignacio Monteros Valdivieso</p>	<p>fuera de ella con el entorno que los rodea.</p> <p>27-02-2019</p> <p>Dialogo con los estudiantes del 5to año de educación básica sobre la distribución de los contenidos de la guía de juegos tradicionales: rondas infantiles, juegos recreativos, juegos de coordinación.</p>			<p>contenidos expuestos: rondas infantiles, juegos recreativos, juegos de coordinación, trabajados durante un determinado tiempo de manera práctica, tanto individual y de forma colectiva entre sus pares.</p> <p>05-06-2019</p> <p>Aplicación del post - test</p>
--	--	--	--	---

Planificación semanal de actividades.

Mes Enero

Semana 1

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			Socialización con las autoridades de la institución Manuel Ignacio Monteros Valdivieso	

Semana 2

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			Socialización con los estudiantes acerca del tema “El rescate de los juegos tradicionales dentro de las clases de cultura física”	

Semana 3

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
	Socialización con los padres de familia de los estudiantes del 5to año de educación básica			

Semana 4

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
		-Charla dirigida hacia los estudiantes del 5to año de educación básica, sobre la importancia de la práctica de los juegos tradicionales dentro y fuera de la institución		Aplicación de la encuesta y aplicación del test inicial dirigida a los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros Valdivieso

Mes Febrero

Semana 3

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	Exposición sobre la importancia, reglas, objetivo y desarrollo de los juegos tradicionales, los mismo que se han venido desarrollando a través de los años desde la niñez hasta la adultez.		Explicación a los estudiantes sobre la importancia de los valores sociales, dentro de la institución y en las clases de cultura física con sus compañeros así como también fuera de ella, con el entorno que los rodea.	

Semana 4

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
		Diálogo con los estudiantes del 5to año paralelo "A" de educación básica sobre la distribución de los contenidos de la guía de juegos tradicionales:		

		JUEGOS COORDINATIVOS, JUEGOS RECREATIVOS Y RONDAS INFANTILES.		
--	--	--	--	--

Mes Marzo

Semana 2

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			Aplicación de la primera batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Coordinativos - Los toros - Las canicas	Aplicación de la primera batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Coordinativos - El juego de las Ulas - Carrera de tres pies

Semana 3

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			<p>Aplicación de la primera batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Coordinativos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carrera de la cuchara y el huevo - El baile de la silla 	<p>Aplicación de la primera batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Coordinativos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las carretillas - El elástico

Semana 4

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			<p>Aplicación de la primera batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Coordinativos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los zancos - El yoyo 	<p>Aplicación de la primera batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Coordinativos</p> <ul style="list-style-type: none"> - El huevo más largo - Saltar la soga

Mes Abril

Semana 1

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			Aplicación de la segunda batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Recreativos - Los ensacados - El gato y el ratón	Aplicación de la primera batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Coordinativos - La gallina ciega - Policías y ladrones

Semana 2

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			Aplicación de la segunda batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Recreativos - Las escondidas	Aplicación de la segunda batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Recreativos

			- Venciendo obstáculos	- Las cogidas - Yeimy
--	--	--	---------------------------	---------------------------------

Semana 3

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			Aplicación de la segunda batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Recreativos - El gato - 3 en raya	Aplicación de la segunda batería de juegos tradicionales denominados: Juegos Recreativos - Las quemadas - El trompo

Semana 4

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
			Aplicación de la tercera batería de juegos tradicionales	Aplicación de la tercera batería de juegos tradicionales

			denominados: Rondas Infantiles - El patio de mi casa - Agua de limón	denominados: Rondas Infantiles - La ronda de los animales - A la víbora de la mar
--	--	--	---	--

Mayo

Semana 1

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
			Aplicación de la tercera unidad, batería de juegos tradicionales denominados: Rondas Infantiles - Juguemos en el bosque - ¡Que llueva!	Aplicación de la tercera unidad, batería de juegos tradicionales denominados: Rondas Infantiles - Arroz con leche

Semana 2

LUNES	MARTES	MEIRCOLES	JUEVES	VIERNES
	Retroalimentación sobre los contenidos expuestos: rondas infantiles, juegos recreativos, juegos de coordinación, trabajados durante un determinado tiempo de manera práctica, tanto individual y de forma colectiva.		Aplicación del post test	

e. Cronograma de trabajo

Mes / Actividades	Enero			Febrero				Marzo				Abril				Mayo		
Test inicial	■	■	■															
Socialización con docentes, padres de familia y estudiantes				■	■	■	■											
Desarrollo y aplicación de la batería de juegos tradicionales								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Test final																■	■	■

f. Resultados esperados

- Motivar a los estudiantes 5to de educación básica a la práctica de los juegos tradicionales, como alternativa para la recreación.
- Promover el uso de los juegos tradicionales en los estudiantes del 5to año de educación básica, como estrategias lúdicas dentro de las clases de Cultura Física
- Generar conocimientos básicos sobre las reglas de los juegos tradicionales más populares, en los estudiantes del 5to año de educación básica.
- Que los estudiantes del 5to año de educación básica tengan presente la importancia que tienen los juegos tradicionales dentro de las clases de cultura física y su vida diaria.
- Que los estudiantes del 5to año de educación básica puedan reconocer la diferencia existente entre juegos tradicionales y juegos deportivos.

g. Recursos

Suministros de oficina

- Computadora
- Internet
- Material didáctico
- videocámara

Material didáctico

- Silbato
- Conos
- Costales
- Canicas
- Cuerdas
- Zancos
- Otro
- Elástico
- Balones
- Palos
- Trompos
- Tapillas
- Yoyo
- Elástico
- Cartones
- Sillas
- Ulas

h. . Bibliografía

1. "La Tolerancia" un Valor Importante. (2011). Obtenido de <http://latolerancia-valorimportante.blogspot.com/2011/03/definicion-de-la-tolerancia.html>
2. Argenira, R. (2009). ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EDUCACION INICIAL. *efdeportes*.
3. Enciclopedia Cubana. (1996). *EcuRed*,
www.ecured.cu/index.php?search=autor+de+ecured&title=Especial%3ABuscar&go=Exacta.
4. GUAILLAS, J. (2016). RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JÓVENES DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA. LOJA, LOJA, ECUADOR.
5. Luz, S. (Abril de 2015). *Mi sla amarilla*. Obtenido de Un espacio dedicado a la educación inicial:
<https://salaamarilla2009.blogspot.com/search/label/Juegos%20tradicionales>
6. Moya , M. (junio de 2014). CRECER JUGANDO .
7. Perez, P. (Abril de 2014). *UNIOJEDA*. Obtenido de Rondas Infantiles:
<http://paulaperezuniojeda.blogspot.com/2014/04/las-rondas-infantiles.html>
8. Piaget, J. (Junio de 1956).
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>. Obtenido de EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL.
9. Vallejo, M. (2017). TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN: JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE. *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA*

MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ", CANTÓN ALAUSÍ PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2016. Riobamba, Chimborazo, Ecuador.

10. Adarra Bizkaia oskus!. (1984). En busca del juego perdido. Bilbao: Cuadernos de Adarra
11. Juarros, J. (2014). El juego motor tradicional en el ámbito escolar. Los juegos tradicionales como herramienta en educación primaria. España: Universidad de la Rioja, Servicio de Publicaciones.
12. RODRIGUEZ, H. (2010). Obtenido de <http://www.scribd.com/doc/43691371/Definicion-de-juegos>
13. Piaget, J. (Junio de 1956) <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>. Obtenido de EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL.
14. Castro Morera, María. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. MH Salud: Movimiento Humano y Salud. 5 (1), 8.
16. GUAILLAS, J. (2016). RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JÓVENES DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA. LOJA, LOJA, ECUADOR.
17. López, A (2003): ¿Es la educación física, ciencia? Lecturas: EF y Deportes [Revista en línea]. <http://www.efdeportes.com/efd62/ciencia.htm>. [Consulta: 2007, Marzo 10].
18. Moya , M. (junio de 2014). CRECER JUGANDO .
19. González, M. et alter (1995). Fundamentos para Educación Física en la Enseñanza Primaria. Inde. Barcelona.

20. Argenira, R. (2009). ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EDUCACION INICIAL. *efdeportes*.
21. CASAJÙS, J. (2013). *AVTIVIDAD FISICA EN NIÑOS*. MADRID: EDISIONES DIAZ DE SANTOS.
22. MORERA, María. Generación Tras Generación, Se Recobran Los Juegos Tradicionales. Editorial MH salud. Costa Rica 2008.
23. LALANGUI, Carmita, Taller de Recreación Infantil. Editorial Visiones. Bogotá 2010.
24. Vallejo, A. (2008). El método de tribus como un recurso de aprendizaje cooperativo .
Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10240/1/34150_1.pdf
27. (Vallejo M. E., 2017) <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3712/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0029.pdf>

i. Anexos

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 1

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. **Ejecutor de la tesis:** Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. **Coordinador de la tesis:** Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. **Institución:** Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. **Nivel:** Educación General Básica

1.5. **Área:** Cultura Física

1.6. **Asignatura:** Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. **Tema:** El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Registro de asistencia• Calentamiento General y Específico.• Explicación del tema.• Explicación del objetivo.• Motivación.• Desarrollo de actividades.• Evaluación de clase.• Vuelta a la calma.	<ul style="list-style-type: none">- Cancha de la institución- Cartón- Tela- Pito	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas, mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none">- Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales.- Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none">• Observación Directa

<ul style="list-style-type: none"> • Estiramiento. • Actividades de aseo. 			<ul style="list-style-type: none"> • Participación Individual • Participación Grupal
---	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Los toros

Hasta la primera mitad del siglo pasado era habitual que los niños jugasen a los toros. Las aficiones taurinas de los mayores repercutían en la inventiva e imaginación de los pequeños. Los niños se surtían de todos los materiales necesarios y cada uno, según los gustos y aficiones, elegía y se asignaba un papel para la representación.

Estos juegos, antaño tan populares entre los niños, han sido fuente de inspiración de pintores aragoneses tan famosos como Francisco de Goya o Ramón Bayeu. Otros dibujantes han realizado bellas ilustraciones recogiendo la afición de los niños, tan decaída en la actualidad.

Como en la mayoría de los juegos de los niños, cuando se reúne un grupo, alguien lanza la idea del juego, inmediatamente aceptada por los demás; pero, sin embargo, resta la tarea más difícil, que es la distribución de las funciones. Dependiendo del número de niños se pueden asignar más o menos “papeles”, pero, como mínimo se necesitarán los suficientes para que tenga lugar la corrida (matador, banderilleros, toros, picadores, caballos y mulillas, mayoral.

(Adell, 2017)



Fuente: García & Adell 2017

Objetivo de juego:

- Mejorar la coordinación de los niños mediante la aplicación de una batería de juegos tradicionales como aporte a las clases de cultura física
- Enseñar a niños/as a rectificar en sus errores, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de los demás compañeros/as que puedan jugar.

Desarrollo:

A la hora de asignar o asignarse las tareas de cada cual, en los niños se pone de manifiesto sus gustos y aficiones, aunque, lógicamente, a pocos les gustará hacer de mulillas, o de caballos, y, por el contrario, muchos pueden solicitar el puesto de picador, o el de conductor de mulas, “con la sana intención, por supuesto, de arrimar a éstas un par de latigazos”. (con la utilización de una rama u otro objeto que pueda servir como lanza), se define las tareas haciendo grupos de 6 para que puedan participar todos los estudiantes, mientras un participante carga a un torero uno hace de caballo y el otro es quién cuida al picador, el cual lleva una vara para picar al supuesto toro salvar al torero (otro niño), mientras que otro niño hace de (toro) el cual debe moverse por todos lados tratando de torear al picador cubriéndose con una capa dura (chompa o tela), y por último el picador o torero en cuando tiene una tela roja incitando al toro a que lo ataque para poder clavar su espada (rama).

Reglas:

- Los que están con las espadas no deben salirse del área determinada
- Deben trata de clavar la espada de frente hacia el toro, no por detrás

- Los participantes solo tendrán dos oportunidades para clavar la espada al toro
- Los que hacer de cabestrillo deben rodear al toro y al torero, impidiendo que el toro lastime al torero
- Los que hacen de mulillas no deben dejar caer al torero que llevan en su espalda
- El juego se lo realiza en grupos de 6 niños (mulillas, conductor de mulillas, torero, toro)

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 2

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de tierra de la institución - Canicas 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de	Indicador de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña

<p>actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		<p>conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>diferentes roles y papeles dentro del juego.</p> <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	---	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Las Canicas

El juego de las canicas es muy antiguo. Ya los griegos, romanos y aztecas jugaban con bolitas de barro y los niños griegos de clase social alta al llegar a los nueve años ofrecían las canicas a los dioses en señal de agradecimiento por haber llegado a la edad de prepararse para ser hombre.

Para jugar basta con hacer un agujero en el suelo o un punto a cierta distancia donde hay que introducir las canicas. (Gomez, 2001)



Fuente: Juegos Tradicionales y actividades Lúdicas (2010)

Objetivo del juego:

- Desarrollar la motricidad fina en los estudiantes, logrando de esta manera poder coordinar la destreza óculo-manual, mediante la práctica de estos juegos
- Enseñar a niños/as a rectificar en sus errores, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de los demás compañeros/as que puedan jugar.

Desarrollo:

Se explicará a los niños el desarrollo del juego con una prueba práctica. El juego de las canicas se juega entre dos o más estudiantes, dibujando primeramente un círculo ya sea en la tierra o en el cemento, ubicando primeramente 5 canicas por niño, para que estas posteriormente sean sacadas y ganadas a la vez, dónde se procede a lanzar las canicas desde una distancia establecida hacia el círculo, se puede de tal manera ubicar obstáculos fuera del círculo ya sea como beneficio para un jugador como de obstáculo para el otro compañero, así como también consiste en golpear las canicas de los demás tres veces. El primer golpe se le llama chiva, el segundo pie, el jugador tendrá que poner el pie entre su canica y la canica del adversario y al tercero tute y para poder eliminarlo tendrá que tirar a “gua” y meter la canica.

Reglas:

1. Dos jugadores compiten uno contra otro. Ambos jugadores tienen que utilizar canicas de color diferente. El objetivo del juego es colocar todas las canicas propias en el hoyo como el primero.
2. El partido comienza con un lanzamiento de una canica de la línea de tiro hacia el hoyo. El jugador, cuya canica esté más cerca del hoyo, decide quién vaya a comenzar el primer juego.

3. El primer jugador empieza con el lanzamiento de todas sus canicas (una por una) desde la línea de tiro tratando de acertar al hoyo. Luego hace lo mismo su oponente. El jugador que tenga más canicas en el hoyo (o el jugador que tenga alguna de sus canicas más cerca del hoyo) empieza la segunda parte del juego.
4. A continuación, los jugadores siguen en el juego tirando las canicas con un dedo en dirección del hoyo. Es permitido tirar sólo sus propias canicas. Se cambia el turno después de cada tiro (no importa si la canica haya acertado al hoyo o no).
5. El tiro correcto está definido como un movimiento de un único dedo que puede tocar sólo una canica. Es posible usar cualquier dedo. La canica puede golpear entonces otras canicas, incluso las del oponente.
6. El jugador que consiga meter todas sus canicas en el hoyo como primero, llega a ser el ganador del juego. El ganador del partido es aquél que haya ganado el número determinado de los juegos (generalmente hay que ganar dos o tres juegos).
7. Las canicas pueden estar fabricadas de cualquier material no metálico y sus diámetros no deben ser superiores a 16,5 m. La línea de tiro está situada a 7,5 metros de distancia del centro del hoyo. El hoyo tiene 7 - 11 cm de diámetro.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 3

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. **Asignatura:** Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. **Tema:** El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos, en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Registro de asistencia• Calentamiento General y Específico.• Explicación del tema, objetivo• Motivación• Desarrollo de actividades.• Evaluación de clase.• Vuelta a la calma.• Estiramiento.• Actividades de aseo	<ul style="list-style-type: none">- Cancha de la institución- Ulas- Pito	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none">- Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales.- Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none">• Observación Directa• Participación Individual• Participación Grupal

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

El Juego de las Ulas

El *hula hoops* , popularmente conocido como hula hula, es un aro de plástico capaz de moldear su cuerpo, hacerlo recobrar la sonrisa, y mejorarle la postura y hasta la autoestima, el cual consiste en colocarse en la cintura un aro de plástico y hacerlo girar con movimientos de las caderas y haciendo malabares. Gana quien más tiempo logre mantener el ula ula dando vueltas en su cintura.

“Es un gimnasio y un psicólogo, todo en un aro” (Vargas, 2014, pág. 1)

- **Competición clásica:** Hacer girar el aro en la cintura gana, quien se mantenga durante más tiempo bailándolo.
- **Piruetas:** Bailar dos y hasta tres aros a la vez.
- **Hula hula en el cuello:** Y allí lo hacen girar; igual el aro puede moverse con un pie lo mismo apoyado en el suelo que en el aire.
- **El hula hula con una mano.**
- **Hula Hoop con un codo**
- **Pasarse de una mano hacia otra.**
- **Aumentar la velocidad** para hacer que suba desde la cintura hasta el tronco y quedar por debajo de las axilas.
- **Acostarse:** Hay otra contorción muy divertida que consiste en sentarnos y acostarnos sin dejar de moverlo. Para esto el hula hula debe subir desde la cintura hasta el tronco (Juegos del Hula Hoop, s.f.)



Fuente: Fragmento de juegos infantiles "Brueghel el viejo" 1960

Objetivo del juego:

- Mejorar la coordinación y la psicomotricidad en los niños aprendiendo a controlar su cuerpo, realizando movimientos circulares con una ula, con la cintura, tobillos, muñecas, brazos y cuello.
- Enseñar a niños/as a rectificar en sus errores, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de los demás compañeros/as que puedan jugar.

Desarrollo:

Este juego se lo puede realizar por grupos o en parejas, el cual consiste en colocarse en la cintura un aro de plástico y hacerlo girar con movimientos de las caderas sin sujetarlo con las manos y haciendo malabares, esto lo pueden realizar ya sea con la cintura, los tobillos, muñecas, brazos, así como también con la utilización del cuello, de forma circular y sin dejar caer la ula, gana quien más tiempo logre mantener el ula ula dando vueltas con cualquier parte de su cuerpo.

Reglas:

- 1.- El ula ula no debe tocar el piso o plataforma que estas pisando
- 2.- No puedes tocar la ula ula con tus manos
- 3.-El ganador (si es una competencia) debe ser el que tuvo más tiempo con la ula ula

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 4

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Cordones - Cinta - Ulas - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnicada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación

			Individual • Participación Grupal
--	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Carrera de tres pies

El juego de la carrera de tres pies es un juego divertido y muy dinámico, los participantes pueden ser de cualquier género y de cualquier edad; se lo practica mucho en fiestas sociales, familiares, barriales, entre otros, para el desarrollo de la carrera de tres pies dos participantes se amarran con la soga o piola, uno de sus pies con su pareja, para convertirse en un solo participante o en un equipo. (Parra, 2010, pág. 37)

CARRERAS CON LAS RODILLAS ATADAS

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



Fuente: Google imágenes (carrera tres pies)

Carreras a la pata coja

Los participantes deben asirse un pie con la mano e intentar cubrir la carrera saltando sobre el otro pie. Por más difícil que resulte mantener el equilibrio, no se puede soltar el pie para ponerlo en el suelo, pues eso supone la descalificación. (Acanomas, s.f.)



Fuente: Google imágenes (carrera tres pies)



Fuente: La Educación, Juegos Tradicionales (2013)

Objetivo del juego:

- Desarrollo de la fuerza del tren inferior, de la velocidad de reacción y de la velocidad de desplazamiento.
- Enseñar a niños/as a rectificar en sus errores, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de los demás compañeros/as que puedan jugar.

Desarrollo:

Se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordel, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro, una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere dejar el resultado en una carrera simple.

Reglas:

- De preferencia deben ser del mismo tamaño y estatura
- Las piernas del participante se atan juntas por debajo de las rodillas
- No deben soltarse entre compañeros
- Deben de llegar a la meta sujetados los tobillos con un cordón, no deben soltarse
- El que llegue a la meta en el mayor tiempo posible, gana

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 5**UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS****1. Datos informativos:****1.1. Ejecutor de la tesis:** Leidy Soledad Benítez Maldonado**1.2. Coordinador de la tesis:** Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.**1.3. Institución:** Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”**1.4. Nivel:** Educación General Básica**1.5. Área:** Cultura Física**1.6. Asignatura:** Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”**1.7. Tema:** El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Cucharas plásticas - Huevos ò pelotas pequeñas - Platos hondos de plástico - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		desarrollada, mejorada y tecnicada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.	tradicional. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. Técnicas de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Carrera de la cuchara y el huevo

También conocido como “La cuchara y el limón”, es un juego muy antiguo, aunque se desconoce dónde o cuando se originó, lleva siglos practicándose en fiestas tradicionales de muchos países, requiere pocos materiales practicarlo, sólo con una cuchara de plástico y un huevo duro, o a veces también se usa un limón, pelotas de ping-pong o hasta bolas de papel aluminio, este juego del huevo y la cuchara es una actividad muy simple y divertida, este juego es practicado habitualmente en fiestas sociales, familiares o barriales (Rubio, 2018, págs. 2,3)



Fuente: Agenda de isa.com (2014)

Objetivo del juego:

- Aprender a coordinar y equilibrar su cuerpo en movimiento, llevando las cucharas con sus huevos mientras realizan una pequeña carrera.
- Enseñar a niños/as a rectificar en sus errores, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de los demás compañeros/as que puedan jugar.

Desarrollo

Para el desarrollo de este simpático juego se necesita contar con un lugar de un espacio moderado, que sea plano y sobre todo sin obstáculos, los jugadores se ubican en la línea de partida sosteniendo con la boca una cuchara con un huevo cocinado.

A la señal dada por algún colaborador, juez o profesor todos deben salir corriendo, en cuclillas o de la forma que se haya fijado anteriormente hasta un punto de llegada, una o las veces que se halla programado. Gana el jugador que conserve la cuchara con el huevo en la boca, hasta el final de la carrera, este juego se lo puede realizar mediante parejas o en grupos de estudiantes.

Reglas:

- Tener a la mano una cuchara y un huevo
- Cada uno con una cuchara en la boca o en la mano (el juego admite variaciones) y un huevo encima de la cuchara
- Cada participante debe hacer el recorrido hasta el punto señalado y volver

- No dejar caer el huevo
- Se pueden usar huevos duros para que ensucien menos o incluso pequeñas pelotas de plástico o bolas de papel de aluminio
- Gana el niño que llegue a la meta y regrese sin dejar caer el huevo, sin ayudarse con las manos, sino más bien solo con la boca.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 6

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física **Año:** 5º año de educación básica **Paralelo:** “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Sillas - Flash - Grabadora - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada,</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales.

<p>actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		<p>mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

El baile de las sillas

Consiste en que un grupo que se colocan alrededor de un numero de sillas que son una menos que el número de niños total que juega. Empiezan a andar bailando, alrededor de las sillas al son de la música que alguien se encarga de apagarla y ponerla. La gente se pone a dar vueltas alrededor de las sillas cuando se apaga la música, los niños deberán sentarse, el que se quede sin silla será eliminado, así hasta que solo quede uno que será el que gana. (EcuRed, s.f.)



Fuente: wikipedia la enciclopedia libre (2009)

Objetivo del juego:

- Desarrollar la velocidad de reacción y el sentido del ritmo.
- Enseñar a niños/as a rectificar en sus errores, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de los demás compañeros/as que puedan jugar.

Desarrollo:

Para el desarrollo del juego se debe tener siempre un número de sillas menor al número total de participantes, las sillas deben estar unidas por el espaldar, oh en línea horizontal pero en diferente dirección, cuando la música da inicio los participantes deben comenzar a bailar en fila alrededor de las sillas sin detenerse; en el momento menos pensado la persona encargada de la música pondrá pausa y la música dejara de sonar, entonces los jugadores deben sentarse lo más rápido posible en la silla que esté más cerca de él, perderá el jugador que se haya quedado sin sentarse en una silla. El jugador perdedor deberá salir y retirar una silla para que el juego prosiga, el juego continuara de la misma manera hasta que solamente queden 2 participantes y una silla para definir al ganador.

Reglas:

1. Tiene que haber tantas sillas como participantes haya en el juego, aunque se deberá quitar una antes de empezar.
2. Se necesita un reproductor de música que se pueda parar y reiniciar a voluntad.
3. Para comenzar, se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro.
4. Los participantes se deberán situar de pie alrededor de las sillas y uno detrás de otro.
5. Otra persona deberá mantenerse al margen y controlar la música.
6. Cuando comienza a sonar la música, todos los participantes deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción.
7. En el momento que la persona encargada de la música pare la canción, cada jugador deberá sentarse en una silla.

8. El que se quede sin silla quedará eliminado.
9. El juego se reanuda quitando una silla y así hasta que quede sólo una y dos contrincantes.
10. El último en salvarse será el ganador del juego.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 7

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Conos - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego.

clase. <ul style="list-style-type: none"> • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.	Técnicas de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
---	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

La carretilla

Los juegos han tenido una gran importancia en aquella sociedad rural donde no se disponía de los espacios de ocio existentes hoy en día. Hay que transportarse mentalmente a aquella sociedad para apreciar cómo estos juegos cumplían la función principal de vínculos de unión entre las gentes de cada pueblo con las de los pueblos vecinos.

Desde esta web trataremos de recordar las costumbres de nuestra tierra por una razón principal: son nuestras señas de identidad.

La escasez de documentación, la pérdida de la transmisión oral de nuestros antepasados que ya se han ido, el cambio radical que ha dado la sociedad en pocos años, han hecho desaparecer casi totalmente los juegos tradicionales. Aquí estamos para ayudar a recuperarlos y sobre todo a recordarlos. (Valencia, 2012)

Juego infantil en el que los diversos participantes se colocan en cuatro pies con las piernas abiertas; algunos de ellos, toman por las piernas a las "carretillas" (dos jugadores, uno de cada pierna, o bien un jugador lo toma de las dos piernas). A una señal dada, los niños que están en cuatro pies caminan de esa manera; se trata de que cada "carretilla humana" ande lo más

ligero que pueda y gana la partida el que primero llegue a la meta. A continuación, se repite la carrera al extremo de partida, cambiando sus funciones los jugadores. (Enciclopedia Chilena /Folklore/ Carrera de las carretillas Humanas, 2016)



Fuente: Juegos (TAFAD) 2017

Objetivo del juego:

- Coordinación del cuerpo y cooperación con el compañero. Para no caerse, o que el concursante que este de pie no vaya más rápido que el que ese con las manos.
- Desarrollar la psicomotricidad en los niños del 5to año de educación básica
- Enseñar a niños/as a rectificar en sus errores, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de los demás compañeros/as que puedan jugar.
-

Desarrollo:

El siguiente juego llamado las carreras de "carretilla" se lo desarrolla por parejas y en grupos de contendores. La pareja está constituida por uno que hace de "carretilla", apoyado sobre las manos que reemplazan a la rueda y con las piernas extendidas hacia atrás; el otro se coloca entre ellas y las sostiene con ambas manos, de pie, a modo de conductor. A la señal, el que hace de carretilla debe avanzar valiéndose de las manos únicamente, mientras el segundo lo sostiene de las piernas. Gana la "carretilla" el que primero cubre la distancia establecida.

Reglas:

Este juego tiene pocas reglas, pero las que tiene son muy estrictas.

- La pareja que este "caminando" con las manos nunca deberá de tocar el suelo con ninguna otra parte de su cuerpo.

- La persona que esté de pie llevando a la otra persona, en ningún momento podrá soltarle los pies a la otra persona.
- Tendrán que llegar si o si a la línea que marcaremos a una distancia para poder intercambiarse los papeles.
- La persona que este debajo no podrá bajar los pies hasta atravesado alguna de esas líneas pintadas.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 8

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Elástico - Cronometro - Sillas 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los

<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		<p>esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

El elástico

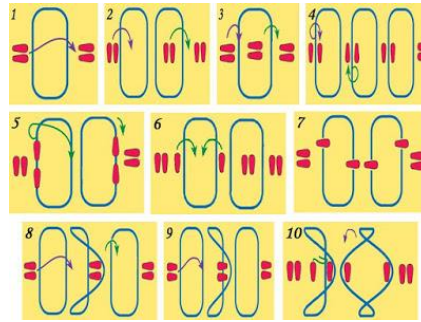
(Mi Sala Amarilla, 2010) manifiesta que:

El juego del elástico (también llamado la goma o saltar a la goma) es un juego tradicional infantil que consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica unida en sus extremos.

El elástico fue uno de los más queridos y practicados juegos en la infancia y adolescencia de las mujeres de generaciones anteriores, aunque la mayoría de juegos populares del país se caracterizan por ser practicados por los dos géneros, este es uno de los juegos que más representa al género femenino; esta actividad anteriormente era infaltable en los recreos, reuniones familiares o con las amistades del barrio por parte de las niñas o señoritas. (Parra, 2010, pág. 31)



Fuente: *Mi Sala Amarilla (2010)*



Fuente: *Juegos tafad (2017)*

Objetivo del juego:

- Trabajar la motricidad.
- Adquirir coordinación del propio cuerpo.
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as ya que para jugar necesitan dos personas que sostengan el elástico.
- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:

Para este juego se necesita solamente una cinta elástica de entre 3 a 5 metros más o menos, lo más común y recomendable es jugar con 3 personas, dos personas servirán de poste colocando la cinta elástica (que debe estar amarrada en los dos extremos) por detrás de sus piernas, al comienzo a la altura de sus tobillos, mientras la otra persona tendrá que realizar una serie de brincos determinados, si realiza estos brincos de una correcta manera los participantes que hacen de poste deberán ir alzando cada vez más la cinta elástica haciendo de esta manera cada vez más difícil e interesante este juego.

Los brincos que se deben realizar en cada nivel de la cinta, son los siguientes:

- 1.- brincar con los dos pies juntos en un lado de la cinta.
- 2.- brincar con los dos pies juntos al otro lado de la cinta.
- 3.- brincar y caer con los pies dentro de la cinta sin tocar la cinta.
- 4.- brincar y caer con los pies abiertos fuera de la cinta sin tocar la misma.
- 5- brincar y caer con los pies dentro de la cinta sin tocar la cinta.
- 6- brincar con los pies juntos fuera de la cinta para comenzar de nuevo.

Como se explicó anteriormente, este es un juego de brincos relativamente sencillo, pero esto es al inicio del juego, porque luego la cinta tiene que ser colocada en niveles más altos, haciendo de este juego cada vez más difícil; los niveles en los que colocan la cinta son los siguientes:

Nivel 1: Tobillos.

Nivel 2: Canillas.

Nivel 3: Rodillas.

Nivel 4: Muslos.

Nivel 5: Cintura.

Nivel 6: Espalda.

Nivel 7: Cuello.

Comúnmente todos los jugadores llegan hasta el nivel 3 y 4 muy rápido, sencillamente y sin ningún tipo de problemas, el nivel 5 y 6 son ya muy complicados y necesitan de más destrezas y elasticidad de los participantes además en este nivel solamente es necesario pisar la cinta. Muy pocos llegan a nivel 7, pero en este nivel ocurre un cambio en el juego, pues aquí por ser casi imposible brincar hasta el nivel del cuello, en este punto el participante solamente debe tomar la cinta con su cuello y pasarse al otro lado de la cinta y de igual forma en el otro lado de la cinta, así se dará por terminado todo el juego quedando como ganadora la persona que culmine hasta este nivel.

Cabe recalcar que este juego se lo puede realizar tanto en grupos como en parejas con la utilización de dos sillas como apoyo para que pueda sostener el elástico.

Reglas:

- El jugador que se equivoca en el movimiento que le toca, pierde y se cambia con el jugador que lleve más tiempo sujetando el elástico.
- El jugador que no realice su movimiento correctamente, pierde y se cambia con el jugador que lleve más tiempo sujetando el elástico.
- Cada niño/a debe memorizar donde se ha quedado. Cada prueba superada, la tiene superada para todo el juego y cuando vuelve a tocar su turno empieza por la prueba no superada.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 9

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5to año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Zancos 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas	Indicador de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las

<p>General y Específico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Conos - Pito 	<p>mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
---	---	---	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Los Zancos

Los zancos son largos postes o pilares de madera u otro material, que se utilizan para permitir que una persona se sostenga sobre ellos a una cierta altura del suelo. Además de sostenerse, la idea de los zancos es que la persona tenga también movilidad, y pueda desplazarse encima de ellos. Por ello, los zancos están equipados con unos escalones en los que colocar los pies, y sobre los que apoyarse o también se pueden utilizar correas para atarlos directamente a las piernas.

El propósito de los zancos es andar elevados sobre la altura normal. Si bien no es habitual su uso hoy en día, el uso de zancos por motivos prácticos ha estado extendido, dadas las

ventajas que puede suponer obtener una mayor altura mediante este método artificial, dado el nivel de equilibrio que supone el lograr sostenerse sobre ellos y utilizarlos para caminar, es posible encontrar espectáculos de zanqueros con la finalidad de divertir a los asistentes. En esos casos los zanqueros bailan o se mueven simplemente para llamar la atención del público. Los Zancos es un juego de habilidades y equilibrio. El material son dos botes de conserva vacíos y con dos cuerdas largas con las cuales los participantes intentarán desplazarse sin caerse. (Villota, 2017)



Fuente: Juegos Tradicionales (2007)

Objetivo:

- Desarrollar las habilidades, destrezas y equilibrio al desplazarse de un lugar a otro mediante la utilización de los zancos
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as
- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:

Los Zancos es un juego de habilidad y equilibrio, son largos postes o pilares de madera u otro material, que se utilizan para permitir que una persona se sostenga sobre ellos a una cierta altura del suelo. Además de sostenerse, la idea de los zancos es que la persona tenga también movilidad, y pueda desplazarse encima de ellos. Por ello, los zancos están equipados

con unos escalones en los que colocar los pies, y sobre los que apoyarse o también se pueden utilizar correas para atarlos directamente a las piernas.

El juego de zancos consiste en movilizarse en un camino previamente establecido, donde el jugador deberá superar diversos obstáculos. Sin dejar caer de los zancos, este juego se lo realiza por parejas y en grupos, gana aquel estudiante que logre mantener el equilibrio y cumplan con el desplazamiento en el menor tiempo posible, estos zancos se lo pueden elaborar ya sea con dos palos largos, así como también con latas.

A la persona que anda con los zancos se le denomina zancudo o chichimeco.

Reglas:

- Mantenerse sobre el zanco sin caer
- Subir gradas, veredas, lomas y correr
- El que se mantiene mayor tiempo posible en el zanco gana
- Realizar caminatas por todo el campo de juego
-

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 10

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas

propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Yoyos - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

El Yoyo

El vocablo yo-yo o yoyó, siendo uno de los juegos más antiguos de la historia, pues de las dos formas se puede escribir, procede del tagalo, la lengua nativa de Filipinas, y **significa volver**. Hasta hace 400 años, los filipinos usaban el yoyó como arma. No obstante, el origen

de este juguete parece estar en China, aunque también era conocido en Grecia por lo menos hace 2.500 años. Los artesanos helenos lo fabricaban con madera, metal o terracota, y decoraban cada pieza con dibujos de los dioses. Algunos de estos primeros yoyós pueden contemplarse en el Metropolitan Museum of Art, en Nueva York. (muyHISTORIA, s.f.)

El yo-yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo, se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo. (WIKIPEDIA la enciclopedia libre, 2018)

Hay juegos que no pasan de moda y que, generación tras generación, entretienen a niños y no tan niños. Es el caso del **yoyó**, juguete aparentemente sencillo, que se compone de dos discos que pueden ser de madera, plástico o metal —como los más modernos fabricados en aluminio—, unidos en su parte central por un eje al que se enrolla una cuerda, que es la que permite “bailar” el yoyó, amarrando su extremo en un dedo y moviéndolo con enérgicas sacudidas de todo tipo. (Paula, 2015)

TIPOS DE YOYOS

YOYO MARIPOSA: En inglés se llaman «butterfly». Vistos desde el costado se parecen un poco a una mariposa. La característica de este yoyo es que permite un rodamiento prolongado. «Para hacerlo retornar a la mano tengo que aplicar un truco especial, no basta con solo mover ligeramente el dedo del que pende la cuerda», explica Paul. Los yoyos mariposa son generalmente de **metal**.

YOYO IMPERIAL: Es un yoyo más redondo, con una abertura estrecha entre los dos discos que lo componen, donde va atada la cuerda. En general son de plástico. Reacciona con facilidad al movimiento del dedo para hacerlo subir. Permite hacer buenos loopings, las volteretas aéreas.

YOYO FUERA DE CUERDA: En inglés se llaman «offstring», que significa justamente algo así como «fuera de la cuerda». «Se refiere a que en este tipo de yoyos la cuerda no está fijada al yoyo», explica Paul. En general es de plástico. Está emparentado con el diábolo. Pero no se maneja con varillas, sino directamente con la cuerda en las manos. (La Prensa, 2014)



*Fuente: Juegos Tradicionales
(Ingris & Anatolia Díaz 2015)*

Objetivo del juego:

- Realizar pruebas y piruetas según les permita la imaginación y la práctica del yoyo.
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as
- Desarrollar de habilidades y destrezas manuales

Desarrollo:

El movimiento básico del yoyo consiste en dejarlo caer desenrollando la cuerda sostenida por el otro extremo en un dedo de la mano y luego hacerlo volver a subir, enrollando nuevamente el cordel, los más expertos suelen tener la posibilidad de dejarlos rodar en el aire por un tiempo cuando están desenrollados.

Ese rodamiento crea una sensación de suspenso, de tensa espera, hasta que el jugador pone nuevamente en movimiento el yoyo.

Uno de los primeros trucos que se aprenden con este juguete es el llamado “dormilón”.

Se llama así porque parece como si el yoyo se quedase dormitando en el extremo de la cuerda.

Funciona así: Introduce el lazo del extremo libre de la cuerda en tu dedo medio, hasta la segunda falange.

Sostén el yoyo sobre la palma de la mano girada hacia arriba, lleva la mano hacia el hombro y vuelve a extender el brazo lanzando el yoyo con el impulso proveniente de la muñeca. Inténtalo y diviértete tú también. El yoyo queda girando en el extremo inferior de la cuerda, como dormido.

Para volver a despertarlo debes girar la palma de la mano hacia abajo y levantar el yoyo con un breve tirón hacia arriba de la mano.

Reglas:

- Una cuerda va atada a este eje y se enrolla para iniciar el juego.
- El movimiento básico del yoyo consiste en dejarlo caer desenrollando la cuerda sostenida por el otro extremo
- Volver a subir, enrollando nuevamente el cordel.
- Al que se le caiga el yo-yo pierde su turno
- El que haga más piruetas con el yo-yo gana

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 11

UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Huevos cocidos - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnicada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

El huevo más largo

El huevo más largo, por lo general se lo realiza por el lanzamiento del huevo de Pascua es un juego tradicional de algunos países que se juega utilizando huevos para Pascua. Existen diferentes versiones del juego según el país, por lo general se juega con huevos duros, decorados, se lo puede ejecutar ya sea en parejas o por grupos. (Benítez 1990)



*Fuente: Unidad educativa "Manuel Ignacio Monteros"
Autor: Leidy Benítez*

Objetivo del juego:

- Desarrollar las habilidades y destrezas calculando el tiempo y espacio para desarrollar los diferentes juegos
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as ya que para jugar necesitan dos personas para lanzar el huevo
- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:

El huevo más largo

Este juego se deriva del juego tradicional la cuchara y el huevo, el cual consiste en unirse en parejas o por grupos, ubicados frente a frente a corta distancia el cual consiste en lanzarse el huevo entre ellos y a medida que van lanzándose el huevo estos se van alejando entre ellos lo más posible, lanzando el huevo a largas distancias sin dejarlo caer. El grupo que se aleje más sin dejar caer el huevo gana.

Reglas:

- Se juega en parejas
- Se utiliza huevos duros
- Lanzar el huevo frente al otro compañero, primero a corta distancia sin dejarlo caer
- A medida que se pasan el huevo deben dar un paso más atrás
- El que haga la mayor distancia sin dejar caer el huevo gana (la pareja)

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 12**UNIDAD I: JUEGOS COORDINATIVOS****1. Datos informativos:****1.1. Ejecutor de la tesis:** Leidy Soledad Benítez Maldonado**1.2. Coordinador de la tesis:** Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.**1.3. Institución:** Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”**1.4. Nivel:** Educación General Básica**1.5. Área:** Cultura Física**1.6. Asignatura:** Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”**1.7. Tema:** El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Soga grande - Sogas pequeñas - Cronometro 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los

<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		<p>esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnicada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Saltar la sogá

El salto a la cuerda, también conocido como salto a la sogá, en Cuba juego de la suiza y en España como salto a la comba, es una actividad practicada como juego infantil y como ejercicio físico (especialmente como entrenamiento para algunos deportes, como el boxeo, tenis o el culturismo). El uso de las cuerdas para saltar ha sido tradicionalmente uno de los juegos favoritos de los niños. Los ejercicios con comba se suelen utilizar como calentamiento deportivo previo a otros ejercicios, y resultan un entrenamiento ideal para los deportes que requieren vigor, coordinación y ritmo. El salto con cuerda endurece y renueva la textura de los músculos, y se considera adecuado para el corazón y los pulmones. Uno de los aparatos de la gimnasia rítmica es la "cuerda", que hasta cierto punto es similar a la cuerda infantil o de entrenamiento, pero lea con criterios totalmente distintos. (Castillo, s.f.)

El salto a la comba habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Si se juega con dos cuerdas, es considerablemente más difícil. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o incurren en una equivocación. Es un juego popular muy conocido en casi todas partes.

Los adultos saltan generalmente la cuerda de forma individual.

Otra modalidad se juega con una cuerda en donde dos personas sostienen la cuerda y los demás jugadores pasan debajo de ella. Una vez que todos los jugadores han pasado, los que sostienen la cuerda la bajan un poco más, y vuelven a pasar por debajo de ella el resto de jugadores, y así sucesivamente. (WIKIPEDIA La enciclopedia libre, s.f.)



Fuente: lifeder.com Catherine Martínez /15 Juegos Tradicionales del Ecuador de Niños y Adolescentes (2011)

Objetivo del juego:

- Desarrollar la coordinación, habilidades y destrezas saltando de manera continua la cuerda, la mayor cantidad de veces posibles.
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as ya que para jugar necesitan dos personas que sostengan la soga

- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:

El juego del salto de la soga es un juego muy practicado por niñas y chicas adolescentes especialmente; saltar la soga también es una actividad muy habitual practicada por deportistas y por personas de todas las edades, que realizan ejercicios, puesto que es una actividad muy completa, que se la puede realizar individual como también colectivamente.

En el juego del salto de la soga como tal, el objetivo es saltar la cuerda o soga que es impulsada con las manos, sin que esta choque contra los pies u otra parte del cuerpo, la velocidad de los saltos depende del jugador, este juego se lo puede realizar hasta 15 personas a la vez saltando e ingresan de 1 en 1 y saltar todos a la vez, Los estudiantes que practicaban este dinámico juego tenían una forma muy singular de saltar y de cantar al mismo tiempo una ronda que es muy simple y tradicional:

Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, enamorada.....

Gringo, albañil, zapatero, chofer.....

Te, chocolate, café,.....

Un hijo, dos hijos, tres hijos.....

Una casa, dos casas, tres casas.....

Loza, china, barro.....

Cada palabra corresponde a un salto, cuando un salto falla se cede el turno a otro participante.

Reglas:

De manera individual o grupal las reglas básicas son:

- No pisar la cuerda o tocarla con los pies o piernas mientras se salta.
- Saltar continuamente, no se puede interrumpir o se perderá.
- Gana quien realice mayor cantidad de saltos.
- Pierde quien toca la cuerda o quien para.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 13

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Costales - Conos - Ulas - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles,</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación

<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de aseo 		relacionadas al tema de clase.	Directa <ul style="list-style-type: none"> • Participación Individual • Participación Grupal
---	--	--------------------------------	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Los Ensacados

La carrera de sacos, un juego tradicional al que los niños han jugado desde hace varios siglos. Según parece, esta actividad podría datar del siglo XVII cuando los hortelanos realizaban carreras después del almuerzo. (GuíaInfantil.com, 2014)

Se trata de un juego muy sencillo en el que sólo se requiere una bolsa o saco y bastante habilidad y equilibrio de los niños. Es un juego clásico ideal para fiestas de cumpleaños, picnics, barbacoas o pasar un día divertido al aire libre.

La carrera de sacos o carrera de embolsados es un juego utilizado en los juegos tradicionales de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos o bolsas y terreno suficiente para desplazarse. Sin embargo, la mayoría de las personas terminan cayéndose, porque pisan un lugar que no es debido (WIKIPEDIA enciclopedia libre, s.f.)



Fuente: Juegos tradicionales ecuatorianos (2013)

Objetivo del juego:

- Mejorar el equilibrio y la coordinación durante la ejecución de saltos con los dos pies.
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as
- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:**Los ensacados**

Para el desarrollo del juego los participantes deben recorrer una pista y distancia determinada, brincando con los pies dentro de un saco de yute o cabuya (lo que hace más interesante la carrera), lo más rápido posible y sin caerse para de esta manera poder llegar primeros a la meta.

Importante: Los niños deben jugar en una superficie segura y sin muchos obstáculos, ya que las caídas son inevitables

Reglas:

1. Todos los niños deben coger una bolsa o saco grande y meterse dentro. Hay que dibujar una línea de salida, donde se situarán todos los participantes en la carrera.
2. Al dar la orden de salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas.
3. Gana quien llegue primero a la línea de meta, sin que se le haya caído el saco y vaya saltando con las dos piernas.

En este juego es muy importante la seguridad, ya que las caídas son frecuentes, por eso conviene evitar las superficies duras o con desniveles.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 14

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Cartón 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa

aseo		tema de clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación Individual • Participación Grupal
------	--	----------------	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

El gato y el ratón

Muchos de los juegos tradicionales que hoy conocemos son gracias a la etapa escolar. En el colegio, los profesores utilizan este tipo de pasatiempos para fomentar la relación entre los niños e inculcarles el trabajo y la colaboración en equipo, hemos recordado el juego del 'Gato y ratón', un pasatiempo muy divertido que se puede jugar tanto al aire libre como en un lugar cerrado. Además, este tipo de juegos sirve como ejercicio de psicomotricidad infantil, de ahí que sea una herramienta muy útil para los maestros de educación física. (GuiaInfantil.com, 2014)



Fuente: José Luis Lorente (Juegos Tradicionales 2016)

Objetivos del juego:

- Incentivar el manejo apropiado del tiempo libre de estudiantes
- Desarrollar habilidades y destrezas
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as
- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:

El juego del '**Gato y ratón**' es un pasatiempo infantil para jugar en grupo. Las reglas consisten en hacer un círculo entre todos los participantes agarrados de la mano, dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quiénes son los afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón.

Una vez elegidos, los niños que forman el corro tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará'.

Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes.

Mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.

Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.

Reglas:

- Dos jugadores 1 de gato y 1 de ratón
- Todos los niños realizan un círculo sujetados de las manos
- No debe dejarse coger el ratón del gato
- Los niños del círculo no deben dejar pasar al gato dentro del círculo, sino ayudar a proteger el ratón
- Deben participar la mayoría de estudiantes durante la aplicación de este juego.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 15

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Sin material 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación

			Individual • Participación Grupal
--	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Las Escondidas

El origen de la escondida o el escondite es desconocido, algunos se lo atribuyen a los chinos, pero lo cierto es que el hombre sabe de este juego desde principios de su existencia. Los primitivos habitantes de nuestras tierras practicaban actividades placenteras que, amén de la función lúdica, preparaban a sus descendientes para la vida adulta; persecución de chicharras, las escondidas, la mancha, el juego del silencio, no eran otra cosa más que diversiones que “entrenaban” al niño para la cacería- principal medio de vida- desarrollando la atención, percepción, agilidad y cautela.

El tiempo transcurrió, la escondida fue transmitiéndose de generación en generación, pero, como el juego de la mancha y otros tantos, éste fue perdiendo adeptos por las nuevas formas de vida de las sociedades modernas y la transformación de los espacios sociales. Sin embargo, es un juego que permite a los chicos mantenerse en movimiento, en compañía de otros, que incentiva la socialización y ayuda a desarrollar habilidades físicas y emocionales. (Los mejores juegos tradicionales, 2012)



Fuente: “Las Escondidas” Mayra Casillas (2012)

Objetivos del juego:

- Desarrollar la creatividad y agilidad del estudiante durante la práctica de los juegos.
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as
- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:

1. El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás, tradicionalmente llamado "el policía" o "el que la liga".
2. La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 50.
3. Al terminar de contar, la persona debe avisar diciendo "ya voy" y comenzar a buscar a los demás.
4. Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar buscando.
5. Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.

Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.

Reglas:

- Los jugadores de escondite se capturan si se les ve, se va al punto en que se inició una cuenta y se pronuncia su(s) nombre(s) en voz alta.
- El jugador que atrapa a los otros debe contar hasta cierto número (que es impuesto por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda.
- El juego termina una vez que todas las personas son encontradas y el juego vuelve a repetirse.
- En algunas variantes, si el jugador escondido alcanza "chufa", "casa", "piedra" o como quiera que sea el nombre acordado en la variante, (tocando el lugar convenido para ello, generalmente, un árbol o poste) no puede volver a ser cogido.
- En este caso, la primera o última persona que llega a ese punto es el siguiente que la paga, dependiendo de las normas locales.
- Si nadie la alcanza, sigue siendo el mismo.
- En una variante similar, cuando se ve a un jugador escondido, ambos emprenden una carrera para llegar a "chufa" primero. Si el jugador la toca primero que el que lo

busca, se considera que no se puede coger. En el caso contrario, el jugador es capturado.

- Caso contrario, el primer jugador capturado debe tomar su lugar.
- Una variante parecida a las anteriores consiste en utilizar como "chufa" un balón, de tal manera que los jugadores que han sido descubiertos, quedan liberados si alguno de los que queda en juego llega a chutar el balón antes de que el que "se la para", lo nombre tocando el mismo. *Entonces, los jugadores disponen de tanto tiempo para esconderse de nuevo como tarde el que los busca en devolver la pelota a su sitio.
- En otra variante, sólo se esconde un jugador mientras los demás cuentan. Todos ellos lo buscarán posteriormente.
- Cuando uno lo encuentra queda escondido junto a él mientras los demás siguen buscando.
- El juego finaliza cuando el último jugador encuentra a los otros.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 16

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Pañuelos 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las	Indicador de evaluación. - Capta con

<ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<p style="text-align: center;">- Cartón</p>	<p>destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnicada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales.</p> <p>- Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego.</p> <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
---	---	---	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

La gallina ciega

Coluccio (1988) revela que la universalidad del juego de la "gallina ciega" está ampliamente reconocida y que sus orígenes se remontan a ritos muy antiguos relacionados con adoraciones prehistóricas. Etienvre (1978) en un estudio de la obra de Rodrigo Caro (s. XVII) señala que el origen de la "gallina ciega" habría que buscarlo en los juegos latinos, denominándose *Musca aenea* (Mosca de metal). A su vez describe un juego similar al de la "gallina ciega" llamado "Yo soy ciego de Granada", donde los muchachos suelen jugar imitando ciegos y tirando a dar con un palo a tientas y dicen:

*“Yo soy ciego y no veo nada,
A quien diere no se me da nada”*



***Fuente:** Guà Infantil (La gallina ciega.
Juegos Tradicionales para niños Pedro Oliver 2017)*

Objetivos del juego:

- Comprender la importancia de los sentidos, mediante el juego de la gallinita ciega con los ojos vendados.
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as
- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:

1. En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: *Gallinita ciega, gallinita ciega ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.*

Reglas:

1. En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: *Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.*

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 17

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Cordones - Gorras - Esposas - Tizas - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnicada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Policías y ladrones

Una de las variantes más conocidas (¡también denominada polis y cacos, pillo policía, poli ladrón, rescate o AYUDA!, chapas y choro). Consiste en dividir a los jugadores en dos grupos iguales. Uno de perseguidores (denominado «policía») y el otro que huye (denominado ladrón).

Al ser atrapado un ladrón, es llevado a un lado del campo de juego en un lugar que se haya designado previamente como la «cárcel». De ésta a su vez existen variantes donde los ladrones pueden también atrapar a los policías, que los ladrones puedan liberar a los presos o donde el jugador atrapado debe hacerse el muerto hasta que todos los de un grupo hayan sido atrapados.

En España, Argentina, Venezuela y Uruguay se suele llamar a este juego poli ladrón. El título de la serie policial argentina Poli ladrón (los años noventa), hizo referencia a esta variante del juego. Como dato interesante, el nombre se acentuaba como grave [poli ladrón] para darle un matiz estadounidense. En Perú se le suele llamar "Policías y ladrones". En Chile se le denomina "Paco Ladrón". (WIKIPEDIA La enciclopedia libre, s.f.)



Fuente: Mis juegos tradicionales 2012

Objetivo del juego:

- Desarrollar las habilidades básicas psicomotrices, a través de juegos de persecución
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as
- Desarrollar de habilidades sociales.
- Mejorar el compañerismo y la cooperación entre sus compañeros

Desarrollo:

Se hacían dos bandos, unos los policías y otro los ladrones. Los ladrones se escondían, y los policías los tenían que encontrar. Los ladrones van dejando unas pistas para poderlos localizar, se hacía para saber por dónde empezar. Cada vez que encontraban a un ladrón lo llevan a la cárcel, que podía ser un pajar. Allí podía ser salvado por otro ladrón así que siempre quedará un policía vigilando. El juego acababa cuando se cogían a todos los ladrones.

Si no se encuentra un lugar cerrado como es el pajar se puede dibujar con una tiza en el suelo un cuadrado o círculo y será allí dónde estarán los ladrones.

Reglas:

- Los ladrones de ir dejando pistas por el camino en el que van
- El ladrón debe permanecer en el pajar (cárcel), solo podrá ser salvado por otro ladrón
- Los policías que capturen lo más pronto a todos los ladrones serán los que ganen.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 18

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5to año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5to año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
---------------------------	----------	----------------------	------------

<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Ulas - Tizas - Rompecabezas - Conos - Platillos - Balones - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnicada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
---	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Venciendo obstáculos

Este juego es muy antiguo practicado por nuestros abuelos y padres, quienes lo han realizado desde la niñez y se ha venido practicando a través de los años, con el único fin de salir a recrearse con sus amigos en su tiempo libre, mediante la práctica d los juegos tradicionales se puede rescatar las costumbres y tradiciones de cada pueblo, este juego vendiendo obstáculos trata de ir superando los obstáculos que se vayan presentando en el

camino e ir dando relevos a sus compañeros para que cada niño pueda ir venciendo cada obstáculo durante el juego. (Benítez 1990)



*Fuente: Unidad educativa “Manuel Ignacio Monteros”
Autor: Leidy Benítez M.*

Objetivo del juego:

- Desarrollar las habilidades básicas psicomotrices, a través de juegos de persecución respetando las diferentes reglas establecidas por los niños y profesor
- Cooperar y colaborar con sus compañeros/as para hacer un buen trabajo en equipo
- Desarrollar de habilidades sociales.

Desarrollo:

Se forman dos equipos en hileras con una separación prudencial entre cada integrante, situados detrás de una línea de salida, a tres metros de la misma, situar los obstáculos uno detrás del otro con una separación de un metro entre ambos y recorrerá una distancia de 10 a 15 metros.

A la orden de comenzar sale el primer niño de cada equipo y realizará el salto por encima de cada obstáculo en un solo pie y caer con el otro, realizando un paso entre ellos, los saltos se realizarán de forma continua. Terminando de saltar el último obstáculo se dirige corriendo a la línea de llegada y toca al compañero que le sigue en la hilera, mientras él va a situarse al final de la formación, posterior sale el siguiente niño a vencer el próximo obstáculo que se encuentre, así mismo regresando luego al último lugar de la columna.

Reglas: gana el equipo que primero termine. El salto debe ser en un solo pie y caer con el otro jugador que le toca turno no debe salir hasta no ser tocado.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 19

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnicada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Estiramiento. • Actividades de aseo 		infantiles, relacionadas al tema de clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Las cogidas

Consiste en un grupo de personas puede ser pequeño o grande, donde se escoge al azar alguien que la queda para correr detrás de los otros y cogerlos. Aquellos que sean cogidos por la persona que está quedando en ese momento son eliminados del juego. El propósito es coger a todos o a la mayoría. Aquella persona que sea cogida de primera será la que la quede en la próxima ronda. Para Jugarlo solo se necesita un espacio dependiendo de la cantidad de personas, pero se recomienda que el grupo no sea tan grande al igual que el espacio, pues para que aquella persona que este cogiendo no se canse tanto. La regla principal es que no se deben salir del espacio seleccionado para el juego y que la persona que sea cogida es eliminada automáticamente del juego, no puede volver a entrar. Este juego aporta liderazgo, persistencia, y aquello que tiene que ver con alcanzar un objetivo y luchar por él. (EL JUEGO, 2015)



Fuente: Las cogidas (Viviana Blandon 2014)

Objetivo del juego:

- Crear liderazgo, persistencia, y trabajo en equipo de aquellos que tiene que ver con alcanzar un objetivo y luchar por el hasta lograrlo.
- Desarrollar de habilidades sociales.
- Realizar carreras de velocidad y agilidad al no dejarse coger por sus compañeros
- Mejorar el compañerismo y la cooperación entre sus compañeros

Desarrollo:

Este juego infantil en el que uno o varios niños deben perseguir a los otros hasta atrapar a uno; este hará a continuación de perseguidor, y así sucesivamente.

Este juego popular entre la juventud, pertenece a los diferentes tipos de actividades didácticas de persecución. En él, una de las personas será la elegida para correr o perseguir a sus contrincantes, que tendrán que lograr zafarse o escaparse de esta sin salir de unos parámetros marcados como campo. Cuando la persona elegida coja o "pille" a uno de sus contrincantes este se la "quedará" a continuación y tendrá que correr tras los otros jugadores que intentarán huir de él.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 20**UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS****1. Datos informativos:**

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Tapillas - Balones - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Yeimy

Es un juego tradicional del centro del país, tiene aproximadamente 60 años de existencia y es uno de los más representativos en la tradición recreativa de los colombianos. Normalmente

es jugado en parques, calles y zonas verdes de los diferentes barrios de la ciudad. (Juego Callejero, 2012)



Fuente: Google imágenes (Yeimy)

Objetivo del juego:

- Observar manifestaciones culturales, las cuáles nos invitan a seguir normas y valores
- Desarrollar de habilidades sociales.
- Realizar carreras de velocidad y agilidad para poder quemar a los compañeros del otro grupo
- Mejorar el compañerismo y la cooperación entre sus compañeros

Desarrollo:

El juego consiste en formar dos equipos sin límite de personas pero que tengan igual número de integrantes. Se puede sortear quien inicia el juego de la siguiente manera:

Luego se forma una torre con trozos de roca o restos de material de construcción como ladrillo o baldosas. Utilizamos también una pelota que puede ser de cualquier tamaño.

Al comenzar el juego el equipo que está a la ofensiva lanza la pelota contra la torre, el objetivo es derrumbarla, si después de hacer los lanzamientos cada jugador no logra hacerlo, el turno será para el otro equipo.

Si la torre es desarmada, equipo a la defensiva debe ponchar a sus rivales, los cuales tendrán que armar la torre antes de que sean ponchados, si lo logran, gritan “yeimi”, se anotan un punto y siguen de nuevo en turno.

Pero si no logran armar la torre y son ponchados, se cambia de turno, y el otro equipo comienza lanzando la pelota contra la torre.

Reglas

- * Formar los dos equipos con igual número de jugadores.
- * El equipo que poncha no podrá caminar con la pelota, y solo podrá hacer pases entre los jugadores del mismo equipo.
- * Establecer un número de puntos donde termina el juego y haya un ganador.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 21

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Tizas - Funditas llenas de arena 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas

<p>Específico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<p>(fichas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cronometro 	<p>aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
---	--	---	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

El Gato

La rayuela o el avión es un bonito juego para los niños, sólo necesitas una superficie lisa y una tiza para poder jugar. Con la rayuela los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación.

Este popular juego se conoce también como truque, luce, el cuadrado, la chilena o el volantín. La Rayuela requiere una cierta agilidad, y también ayuda a los niños a aprender los números. (Con mis Hijos, s.f.)



Fuente: Google Imágenes, (el gato)

Objetivo del juego:

- Mejorar el equilibrio y la coordinación
- Ocupar de manera adecuado el tiempo libre en los niños
- Mejorar el trabajo en equipo

Desarrollo:

1. Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores
2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 22

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Tizas - Telas rojas - Telas azules - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación

			Individual • Participación Grupal
--	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

3 en Raya

El tres en raya es, probablemente, el juego de estrategia más difundido a nivel mundial, tan conocido como simple en su concepción. Es un juego en el que entran a tallar muchas habilidades en el que juega: la experiencia, el aburrimiento, la falta de concentración, y por supuesto, también la habilidad de jugar con la mente de tu oponente. Es, también, uno de los pocos deportes en los que existe la posibilidad del empate (junto con el fútbol y hacer "tablas" en ajedrez aunque no estoy convencido de que ésto sea un empate). Y, precisamente, en un juego de expertos, es la habilidad de romper dicho empate la que determina al verdadero héroe del juego.

El juego tiene unas características esenciales que, de seguro el lector ya ha aislado en sus años de rigurosa práctica:

- 1) Es más complicado derrotar al oponente si uno es el segundo jugador. El primero tiene las chances.
- 2) La movida en "L" -la cual, por cuestiones éticas, no he de divulgar- es la más letal para jugar contra un principiante, debido a la dificultad que representa para un novato su aislamiento como estrategia.
- 3) El juego entre dos expertos termina casi siempre en empate.

4) Este punto es preciso destacarlo, pues solamente alguien que haya tenido cientos o tal vez miles de horas de práctica puede conocer: la doble tres en raya. De todos los posibles juegos de tres en raya posibles, solamente dos tipos pueden terminar en doble tres en raya. (Delgado, 2010)



Fuente: juegos tafad (3en raya 2017)

Objetivo del juego:

- Incentivar el manejo apropiado del tiempo libre de estudiantes y comunidad a través de actividades lúdicas que desarrollen habilidades y destrezas.
- Conocer los juegos tradicionales.
- Participar y relacionarse con los demás a través del juego.
- Jugar en equipo.

Desarrollo:

Hay dos equipos, formados por 4 miembros cada equipo, se colocan en fila uno detrás de otro y a la voz de ya tendrán que ir corriendo de un en uno hasta el tablero (formado por 9 aros o por tizas nueve casillas) y colocar el peto, volver y chocar la mano al siguiente, el siguiente sale y así sucesivamente. El equipo que consiga hacer el tres en raya es decir colocar los tres puestos en línea horizontal, vertical o diagonal ganará. El cuarto jugador deberá coger el peto ya colocado y colocar donde el quiera, ya que sólo hay tres petos por cada equipo. Es muy importante tanto correr como pensar en la estrategia.

REGLAS

- Está totalmente prohibido salir antes de chocar la mano
- otra regla muy importante es que no se puede nunca mover la tela del otro equipo.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 23

UNIDAD II: JUEGOS RECREATIVOS

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Balones - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego.

<ul style="list-style-type: none"> • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.	Técnicas de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Las Quemadas

Aunque el filme de Ben Stiller en 2004 ayudó a la popularización del deporte como tal, el juego de las quemadas tuvo su origen en las escuelas de Japón hace 60 años.

Sus reglas básicas fueron escritas en la calle: hay dos equipos de seis personas cada uno, que se enfrentan en una cancha con una división intermedia.

La premisa del "quemado" es tratar de golpear con seis pelotas dispuestas para el juego a los rivales del equipo contrario para así eliminarlos de la cancha. El juego lo gana el equipo que logre sacar a todos los contrarios.

Pero también es ganador el equipo que, al terminarse el tiempo reglamentario de tres minutos, tiene más jugadores dentro de la cancha.

Uno de los juegos de niños más tradicionales es Quemado. Este juego, a diferencia de las impresiones que puedan surgir por su nombre, no representa ningún riesgo para los niños. Por el contrario, les garantiza largas horas de diversión. (NEWS MUNDO, 2016)



Fuente: Google imágenes (las quemadas)

Objetivo del juego:

- Trabajar la motricidad
- Fomentar el trabajo en equipo
- Integrar a todos los miembros del grupo

Desarrollo:

Para jugar Quemado es necesario contar con un balón y un campo amplio por donde los niños puedan correr libremente. Es necesario marcar el campo de juego por la mitad para separar el área de un equipo y de otro.

Quemado es un juego en el que dos equipos deberán lanzarse el balón mutuamente para intentar eliminar a los jugadores del equipo contrario. Por esto, los niños deberán estar siempre atentos y muy alertas para poder seguir con vida.

- Se deben formar dos equipos, cada uno con el mismo número de jugadores.
- Cada equipo debe ubicarse en su lado del campo.
- Los jugadores deberán “quemar” a los jugadores del equipo contrario. Para ello, deberán lanzarles el balón y este deberá tocar alguna parte de su cuerpo y luego caer al piso.
- Los jugadores pueden correr y moverse libremente dentro de su campo para evitar el balón.

Para evitar ser “quemado”, el jugador puede intentar coger el balón. Si lo consigue, seguirá con vida. Es importante resaltar que en estos casos el balón no deberá tocar el piso.

El juego concluye cuando todos los jugadores de un equipo sean “quemados.”

"Hay que tener en cuenta que hay que moverse mucho para evitar ser golpeado, pero a la vez tienes que desarrollar la habilidad de agarrar las pelotas"

dentro de las reglas se considera que cuando un jugador coge una de las pelotas que le lanzan puede habilitarle la entrada a uno de sus compañeros que hubiera sido eliminado.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 24

UNIDAD III: RONDAS INFANTILES

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Flash - Grabadora 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos

<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.	tradicional. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. Técnicas de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

El patio de mi Casa

El patio de mi casa Canta con los niños la letra de la canción el patio de mi casa, seguro que a los peques les encanta esta ronda infantil y no dejan de bailarla. Será una ronda utilizada como juego infantil para desarrollar el sentido del ritmo, mejorar el equilibrio y la organización espacial y la coordinación de la percepción visual y auditiva con el movimiento.

(Cosas de peques, s.f.)



Fuente: Juegos Tradicionales, El patio de mi casa 2009

El patio de mi casa es particular,
se barre y se riega como los demás
agáchense y vuélvanse a agachar
las niñas bonitas se saben agachar
chocolate, molinillo
estirara, estirar que la reina va a pasar

Dicen que soy, que soy una cojita
y si lo soy, lo soy de mentiritas
desde chiquitita me quedé, me quedé
padeciendo de este pie
padeciendo de este pie (Juegos de patio, 2011)

Objetivo del juego:

- Recrearse
- Desarrollo de la motricidad gruesa y su audición sensomotriz
- Fortalecer el trabajo en equipo mediante rondas infantiles
- Desarrollo del lenguaje

Desarrollo:

Se forma un círculo con todos los niños participantes, van girando al momento que cantan, mientras otro de los niños se encuentra dentro del círculo

Cuando dicen estirar, estirar, que la reina va a pasar, extienden sus brazos todo lo que puedan, enseguida el niño que quedó dentro empieza a brincar alrededor simulando que está cojo y cantando: dicen que soy, que soy una cojita, y si lo soy.....

El patio de mi casa es particular,
se barre y se riega como los demás
agáchense y vuélvanse a agachar
las niñas bonitas se saben agachar

chocolate, molinillo
 estirara, estirar que la reina va a pasar

Dicen que soy, que soy una cojita
 y si lo soy, lo soy de mentiritas
 desde chiquitita me quedé, me quedé
 padeciendo de este pie
 padeciendo de este pie

El participante que quedó frente al cojito, al momento de cantar "padeciendo de este pie" será el que pase al centro e iniciará otra vez el juego.

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 25

UNIDAD III: RONDAS INFANTILES

1. Datos informativos:

1.1. **Ejecutor de la tesis:** Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. **Coordinador de la tesis:** Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. **Institución:** Unidad Educativa "Manuel Ignacio Monteros Valdivieso"

1.4. **Nivel:** Educación General Básica

1.5. **Área:** Cultura Física

1.6. **Asignatura:** Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: "A"

1.7. **Tema:** El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Flash - Grabadora - Pito 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de	Indicador de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se

<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		<p>esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	---	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Agua de Limón

"Agua de limones" es un juego infantil en ronda tradicional colombiano con número impar de participantes que se ubican formando un círculo o ronda y giran tomados de las manos alrededor de un personaje central mientras cantan:

"Agua de limones
vamos a jugar
y el que quede solo,
solo quedará, ¡ey!"

Al finalizar el canto se rompe el círculo y cada jugador intenta formar pareja con otro compañero. El que estaba en el centro si encuentra pareja pasa a integrar la ronda y el que se queda sin ella pasa al centro para recomenzar el juego. (Josesan, 2016)



Fuente: De blogs y juegos Agua de Limón 2015

Objetivo del juego:

- Utilizar las rondas infantiles como un recurso recreativo fundamental en las clases de cultura física
- Ejercitar la atención y concentración con los juegos tradicionales.
- Desarrollo de la motricidad gruesa y su audición sensomotriz
- Recrearse entre amigos/compañeros
-

Desarrollo:

El juego agua de limón consiste en hacer una ronda en la cual se canta dando vueltas hacía la derecha y hacia la izquierda luego se escogen equipos o parejas se efectúa de esta manera:

"Agua de limones
vamos a jugar
y el que quede solo,
solo quedará, ¡ey!"

Se inicia con la ronda hacia la derecha "jugo de limón, vamos a jugar. el que quede solo, solo quedara eh! cambia el sentido de la ronda a la izquierda y vuelve a cantar la ronda, luego se dice el nombre de los equipos así sucesivamente

Luego de la interjección ¡ey! giran en sentido contrario repitiendo los mismos versos.

Reglas:

- El niño que se quede sin su pareja debe quedarse en el centro del círculo y volver a repetir la canción y el juego
- A la voz de mando deben girar a la derecha e izquierda
- El que quede varias veces en el centro del círculo paga prenda

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 26

UNIDAD III: RONDAS INFANTILES

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Cartón - Flash - Grabadora - Pito 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.	tradicional. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. Técnicas de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

La ronda de los Animales

En la antigüedad los niños jugaban a la ronda, aunque también los adultos la danzaban aun cuando ésta tuviera un gran contenido simbólico: las tres primeras vueltas, de izquierda a derecha, significaban el movimiento de los astros, es decir, su revolución de Oeste a Este, y las tres vueltas contrarias, el movimiento de los astros en esa misma dirección; las vueltas redondas, la perfección de la esfera; el niño en el centro, simbolizaba el sol y si había una niña, representaba la luna.

Sacar del círculo a uno de los niños daba a entender los cursos vacilantes de los planetas, mientras que la ronda en sí, significaba la armonía de las estrellas y el firmamento. El canto simbolizaba el himno de alabanza a los dioses. (Mi Sala Amarilla, 2010)



Fuente: Google imágenes (rondas infantiles)

Objetivo del Juego:

- Desarrollar habilidades para la elaboración y representación de juegos y rondas infantiles teniendo en cuenta reglas de juego y una sana convivencia.
- Fomentar la practicas de los juegos tradicionales, el canto y las rondas como elementos de expresión y participación dentro de una cultura.
- Facilitar la creación y expresión rebuscada mediante la elaboración y recopilación de juegos y rondas infantiles propias de nuestros antepasados.

Desarrollo:

Se hace una formación circular, sujetados de las manos y se empieza a cantar la siguiente canción:

Cerquita, cerquita, cerquita,
muy lejos, muy lejos.

Cerquita, cerquita, cerquita,
muy lejos, muy lejos.

Saltan los conejos,
frente al espejo.
Dan una vuelta,
y se van.

Saltan los conejos,
frente al espejo.
Dan una vuelta,

y se van.

Cerquita, cerquita, cerquita,

muy lejos, muy lejos.

Cerquita, cerquita, cerquita,

muy lejos, muy lejos.

Comen zanahorias,

ñam, ñam, ñam,

todos los conejos.

Dan una vuelta,

y se van.

Comen zanahorias,

ñam, ñam, ñam,

todos los conejos.

Dan una vuelta,

y se van.

Cerquita, cerquita, cerquita,

muy lejos, muy lejos.

Cerquita, cerquita, cerquita,

muy lejos, muy lejos.

Tiran muchos besos,

mua, mua, mua,

todos los conejos.

Dan una vuelta,

y se van.

Tiran muchos besos,

mua, mua, mua,

todos los conejos.

Dan una vuelta,

y se van

Reglas:

- Todos deben cantar la ronda de los animalitos
- Al cantar se debe realizar la mímica conforme vaya diciendo la canción
- Uno hace de conejo y los demás cantan

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 27

UNIDAD III: RONDAS INFANTILES

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Registro de asistencia• Calentamiento General y Específico.• Explicación del tema, objetivo	<ul style="list-style-type: none">- Cancha de la institución- Cartón- Flash- Grabadora- Cuerda- Pito	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que	Indicador de evaluación. <ul style="list-style-type: none">- Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los

<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		<p>será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

A la víbora de la mar

A la víbora de la mar es una canción infantil mexicana, que se ha transmitido de generación en generación, lo que la ha llevado a estar entre las piezas musicales favoritas de los niños.

Para acompañar esta canción existe un juego tradicional, donde los niños deben formar una fila, uno tras otro tomándose de la cintura, esta hilera empieza andar y debe pasar bajo los brazos extendidos hacia arriba de dos niños que están tomados de la mano, los cuales forman una especie de arco. Mientras los pequeños pasan bajo el arco, irán cantando y aumentando la velocidad al andar, los niños que se separen de la hilera deberán salir del juego.

Muéstrale a los pequeños la letra de esta divertida canción y disfruta con ellos bailando y cantando ¡A la víbora, víbora de la mar! (Eliás, 2017)



Fuente: Google Imágenes Rondas infantiles

Objetivo del Juego:

- Desarrollar habilidades para la elaboración y representación de juegos y rondas infantiles teniendo en cuenta reglas de juego y una sana convivencia.
- Fomentar la prácticas de los juegos tradicionales, el canto y las rondas como elementos de expresión y participación dentro de una cultura.
- Facilitar la creación y expresión rebuscada mediante la elaboración y recopilación de juegos y rondas infantiles propias de nuestros antepasados
- Desarrollar la fuerza en equipo

Desarrollo:

Consiste en formar una fila de niños uno tras otro tomándose de la cintura o de un extremo de la camisa. Esta hilera comienza a desfilarse pasando bajo los brazos extendidos hacia arriba de dos niños que están tomados de la mano y viéndose de frente, como si fuese un arco. **Un niño es Sandía y el otro es Melón.**

Todos los niños comienzan a cantar los versos y, a la vez, los niños que conforman la fila empiezan a correr (sin separarse) para pasar varias veces bajo los brazos de los dos niños que actúan como arco, los que se separen saldrán del juego.

Si al pasar por debajo de los brazos, alguno de los niños que desfila es sorprendido por el último verso de la canción, los niños con los brazos extendidos hacia arriba, los bajan capturando a quien pase en ese momento.

A la víbora, víbora de la mar,
de la mar por aquí pueden pasar,
los de adelante corren mucho
y los de atrás se quedarán tras, tras, tras.

Una mexicana que fruta vendía:
ciruela, chabacano, melón o sandía.

Verbena, verbena, jardín de matatena
verbena, verbena, la Virgen de la cueva
Campanita de oro déjame pasar
con todos mis hijos menos el de atrás tras, tras, tras.
Será melón, será sandía,
será la vieja del otro día, día, día, día, día.

A esto los niños que forman el arco le preguntan: «¿Con quién te quedas, con Melón o con Sandía?». Dependiendo de la elección, el niño debe colocarse detrás de la fila, ya sea de «melón» o de «sandía», formando así otro arco por donde todos deben pasar.

Cuando ya todos los niños que conformaban la fila han quedado repartidos, entre «melón» o «sandía», las filas resultantes deberán competir utilizando una cuerda con un pañuelo amarrado a la mitad. Las filas jalarán la cuerda a fin de ganarle al otro equipo.

Reglas:

- Los niños que hacen de Melón ò Sandía no deben dejar que escuchen el resto de compañeros

- El resto de niños deben sujetarse de la camiseta
- El que se suelta pierde su turno, y espera al próximo turno

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 28

UNIDAD III: RONDAS INFANTILES

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Cartón - Flash - Grabadora - Cuerda - Pito 	<p>Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y</p>	<p>Indicador de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales. - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Estiramiento. • Actividades de aseo 		coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.	evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Juguemos en el bosque

En las canciones infantiles pervive la voz de la tradición oral. La mayoría de ellas provienen de tiempos inmemoriales y han adoptado pequeñas variantes idiomáticas y locales. En Extremadura o en Quito, en Tesalónica o en Lisboa, en Santiago de Compostela o en su homónimo de Chile, aún podemos encontrar abuelos y niños cantando viejos romances, recitando retahílas similares y durmiendo al son de las mismas canciones de cuna. Pese a que muchos auguran la pronta desaparición de esta tradición compartida, diversos estudios, grabaciones y publicaciones aportan su esfuerzo para que este patrimonio imprescindible se mantenga vivo durante mucho, mucho más tiempo. (Berga, 2003)

Los cuentos y rondas infantiles son una excelente actividad para realizar con los niños. No importa la hora o el lugar, siempre podremos poner a volar su imaginación con una ronda y mostrarles una enseñanza.



Fuente: Google imágenes Juguemos en el bosque

Objetivo del Juego:

- Recrearse y disfrutar entre compañeros
- Desarrollar la imaginación de los niños
- Desarrollar habilidades para la elaboración y representación de juegos y rondas infantiles teniendo en cuenta reglas de juego y una sana convivencia.

Desarrollo:

La mayoría de las rondas infantiles se las realiza en una formación circular sujetados de las manos, en esta ronda un niño hace de lobo ubicado en el centro del círculo, diciendo lo siguiente:

Juguemos en el bosque, mientras el lobo está.

Y mientras jugamos el lobo dirá

Me estoy levantando

Juguemos en el bosque, mientras el lobo está.

Y mientras cantamos el lobo dirá

Me estoy bañando.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo está.

Y mientras bailamos el lobo dirá

me estoy vistiendo.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo está.

Y mientras jugamos el lobo dirá

Me estoy poniendo los zapatos
 Juguemos en el bosque, mientras el lobo está.
 Y mientras cantamos el lobo dirá
 Me estoy peinando
 juguemos en el bosque mientras el lobo está
 Y mientras bailamos el lobo dirá **¡Ya estoy listo para comérmelos a todos!**

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 29

UNIDAD III: RONDAS INFANTILES

1. Datos informativos:

1.1. **Ejecutor de la tesis:** Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. **Coordinador de la tesis:** Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. **Institución:** Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. **Nivel:** Educación General Básica

1.5. **Área:** Cultura Física

1.6. **Asignatura:** Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. **Tema:** El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • Calentamiento General y Específico. • Explicación del tema, objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cancha de la institución - Cartón - Flash - Grabadora - Cuerda - Pito 	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que	Indicador de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> - Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los

<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		<p>será desarrollada, mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.</p>	<p>juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	---

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

¡Que Llueva !

Las canciones infantiles acompañan los juegos de los niños de todo el mundo. Estas canciones forman parte de la infancia de todos y quedan grabadas en nuestra memoria durante años. Tanto en los colegios como en las familias las transmitimos de generación en generación. Así, pasan a formar parte de nuestra tradición cultural infantil y constituyen una forma de comunicarnos entre mayores y pequeños y de los niños entre sí.

Esta canción es muy famosa entre los niños y los no tan niños, se puede cantar en cualquier situación y siempre divierte mucho a los niños pequeños, es especialmente divertida si se canta en un día gris o lluvioso, pues le da un toque fantasioso al mal tiempo. (elbebe.com, 2009)



Fuente: Google imágenes, rondas infantiles

Objetivo

- Integrar a los niños mediante rondas que favorezcan la socialización, y así brindarles alegría, diversión, placer y descanso del juego.
- Desarrollar la expresión corporal y artística del niño mediante rondas recreativas.
- Desarrollar la imaginación.

Desarrollo:

Esta ronda se realiza con un grupo de personas que se ponen en círculo coreando canciones y bailando.

Que llueva, que llueva

La Virgen de la Cueva

Que llueva, que llueva

La Virgen de la Cueva

Los pajaritos cantan,

La luna se levanta.

Que llueva, que llueva

La Virgen de la Cueva

Que llueva, que llueva

La Virgen de la Cueva

Los pajaritos cantan,

La luna se levanta.

¡Que sí, que no,
que caiga un chaparrón!

¡Que sí, que no,
le canta el labrador!

Que llueva, que llueva
La Virgen de la Cueva
Que llueva, que llueva
La Virgen de la Cueva
Los pajaritos cantan,
La luna se levanta.

Que llueva, que llueva
La Virgen de la Cueva
Que llueva, que llueva
La Virgen de la Cueva
Los pajaritos cantan,
La luna se levanta.

¡Que sí, que no,
que caiga un chaparrón!

¡Que sí, que no,
le canta el labrador!

¡Que sí, que no,
que caiga un chaparrón!

¡Que sí, que no,

le canta el labrador!

Reglas:

- Disfrutar coreando las canciones de las rondas
- Compartir entre compañeros al aire libre
- Realizar movimientos corporales según la canción de la ronda

BATERIA DE JUEGOS TRADICIONALES 30

UNIDAD III: RONDAS INFANTILES

1. Datos informativos:

1.1. Ejecutor de la tesis: Leidy Soledad Benítez Maldonado

1.2. Coordinador de la tesis: Lic. Ramiro Correa Mg. Sc.

1.3. Institución: Unidad Educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

1.4. Nivel: Educación General Básica

1.5. Área: Cultura Física

1.6. Asignatura: Cultura Física Año: 5º año de educación básica Paralelo: “A”

1.7. Tema: El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5º año de educación básica de la institución Manuel Ignacio Monteros.

Objetivo de la clase: Rescatar los juegos tradicionales mediante la aplicación de una batería de juegos en las clases de cultura física, desarrollando las distintas habilidades y destrezas propias de cada uno de los niños mediante la utilización, participación e imaginación al momento de actuar y desempeñar ciertos papeles dentro del desarrollo de los juegos.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Registro de asistencia• Calentamiento General y Específico.• Explicación del tema, objetivo• Motivación	<ul style="list-style-type: none">- Cancha de la institución- Cartón- Flash- Grabadora- Cuerda- Pito	Alcanzar el desarrollo eficaz de las destrezas mediante la aplicación de esta batería de juegos que se propone en esta guía que será desarrollada,	Indicador de evaluación. <ul style="list-style-type: none">- Capta con facilidad las reglas establecidas y se desenvuelve de buena forma durante la práctica de los juegos tradicionales.

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de actividades. • Evaluación de clase. • Vuelta a la calma. • Estiramiento. • Actividades de aseo 		mejorada y tecnificada de conformidad a las actividades recreativas y coordinativas y mediante rondas infantiles, relacionadas al tema de clase.	<ul style="list-style-type: none"> - Desempeña diferentes roles y papeles dentro del juego. <p>Técnicas de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación Directa • Participación Individual • Participación Grupal
--	--	--	--

Desarrollo de la clase:

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEMA:

Arroz con leche

Se trata de un acercamiento general a la canción popular infantil, en torno al discurso y mensajes que esta narrativa social del folklore oral contiene, así como, la presentación de resultados de manera resumida y concreta. Las canciones revisadas son mexicanas y españolas. Las tendencias o líneas temáticas más claras encontradas son la relación con el poder, tanto en el campo de las imágenes como y también, su ejercicio; así como, las relaciones y división entre los géneros. (Fernandez, 2017)

“Es la canción un ejercicio de la memoria, de la vivencia, de la emoción, de la música. Se transmite de padres a hijos, de abuelos a nietos, de unas generaciones a otras; se transmite oralmente, es decir, de boca a boca, cantándolas, repitiéndolas y aprendiéndolas. Y estos mecanismos de transmisión de las canciones han sufrido en nuestros días profundas transformaciones con la aparición de los medios de comunicación, como la radio, los

tocadiscos, los magnetófonos, la televisión..., que difunden las canciones para que vayan a alojarse en la memoria de las gentes” (Puerto, 1998, p. 6).

Con la música, la expresión corporal del niño se ve más estimulada. Utilizan nuevos recursos al adaptar su movimiento corporal a los ritmos de diferentes obras, contribuyendo de esta forma a la potenciación del control rítmico de su cuerpo.

A través de la música, el niño puede mejorar su coordinación y combinar una serie de conductas. Túmbale boca arriba y muéveselos para que pueda bailar mientras que tú le cantas. Le puedes cargar y abrazar en tu regazo entonando otros ritmos infantiles.



Fuente: Cosas de Peques, rondas infantiles

Objetivo del juego:

- Integrar a los niños mediante rondas que favorezcan la socialización, y así brindarles alegría, diversión, placer y descanso del juego.
- Desarrollar la expresión corporal y artística del niño mediante rondas recreativas.
- Desarrollar la imaginación.

Desarrollo:

Este juego se realiza con siete o nueve personas. El número de jugadores debe ser impar.

Cogidos de las manos los jugadores forman un círculo y uno de ellos se hace en el centro de la rueda.

Cantando y sin soltarse de las manos, los que están haciendo el círculo giran hacia la derecha mientras que el jugador que está en el centro camina hacia la izquierda.

Arroz con leche, me quiero casar, con una señorita de la capital. (Todos se detienen al terminar la estrofa.)

Que sepa coser, que sepa bordar,
que sepa abrir la puerta para ir a jugar.

El jugador que está en el centro del círculo canta los siguientes versos y señala con el dedo índice de cualquiera de sus manos a cuatro jugadores seguidos.

¡Con esta sí, con esta no, con esta señorita me caso yo!!

Al jugador que señalan de último, es quien pasa al centro del círculo y el jugador que lo eligió entra a formar parte del grupo que hace el círculo. El juego vuelve a comenzar.

Arroz con leche, me quiero casar
con una señorita de San Nicolás
que sepa coser, que sepa bordar
que sepa abrir la puerta para ir a jugar.

Yo soy la viudita del barrio del rey
me quiero casar y no sé con quién

Con ésta sí, con ésta no, con esta señorita me caso yo.

Reglas:

- Disfrutar coreando las canciones de las rondas
- Compartir entre compañeros al aire libre
- Realizar movimientos corporales según la canción de la ronda

Bibliografía

1. Acanomas. (s.f.). Obtenido de Juegos Tradicionales, entretenimiento e información:
<http://www.acanomas.com/Enciclopedia/451/Carreras-a-pies-trabas.htm>
2. Adell, G. y. (4 de Enero de 2017). Jugar a los toros. Obtenido de Deportes y juegos tradicionales: <http://garcia-adell.blogspot.com/2017/01/jugar-los-toros.html>
3. Berga, M. (23 de Marzo de 2003). EL CULTURAL. Obtenido de Juguemos en el bosque: <https://www.elcultural.com/revista/letras/Juguemos-en-el-bosque/8947>
4. Castillo, D. (s.f.). SCRIBD. Obtenido de Juegos Tradicionales de Honduras:
<https://es.scribd.com/document/380604927/Juegos-Tradiciones-de-Honduras>,Download as PDF, TXT or read online from Scribd
5. Con mis Hijos. (s.f.). Obtenido de Juego de la Rayuela. como jugar la rayuela?:
<https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-de-la-rayuela-como-jugar-con-los-ninos/>
6. Cosas de peques. (s.f.). Obtenido de El patio de mi casa:
<https://canciones.cosasdepeques.com/el-patio-de-mi-casa.html>
7. Delgado, J. (28 de Octubre de 2010). LAS COSAS PASAN. Obtenido de 3 En Raya:
<http://bloglascosaspasan.blogspot.com/2010/10/tres-en-rama-una-breve-historia.html>
8. EcuRed. (s.f.). Obtenido de Juegos Tradicionales Infantiles:
https://www.ecured.cu/Juegos_tradicionales_infantiles
9. EL JUEGO. (3 de Mayo de 2015). Obtenido de CHCH COJIDA:
<http://grupoeljuegoudeablog.blogspot.com/2015/05/chucha-cogida-consiste-en-un-grupo-de.html>

10. elbebe.com. (16 de Octubre de 2009). Obtenido de Canciones infantiles de toda la vida; Que llueva que llueva: <https://www.elbebe.com/canciones-infantiles/canciones-infantiles-toda-vida-que-llueva-que-llueva>
11. Elías, M. F. (18 de Septiembre de 2017). [guiainfantil.com](https://www.guiainfantil.com). Obtenido de Canción Infantil: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/cancion-infantil-mexicana-a-la-vibora-de-la-mar/>
12. Enciclopedia Chilena /Folklore/ Carrera de las carretillas Humanas. (2 de Septiembre de 2016). Obtenido de Carrera de las carretillas humanas: https://es.wikisource.org/wiki/Enciclopedia_Chilena/Folclore/Carrera_de_las_carretillas_humanas
13. Fernandez, A. (10 de Enero de 2017). BIBLIOTECA VIRTUAL MIGUEL DE CERVANTES. Obtenido de ¡Arroz con leche! Cantan los niños y niñas: <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/arroz-con-leche-que-cantan-ninos-y-ninas/html/>
14. Gomez, A. (Octubre de 2001). Juegos Tradicionales Valencianos. En G. A. Navarro, Juegos Tradicionales Valencianos (págs. 82,83). Valencia: Carena Editors 2001. Obtenido de Carena editors.
15. GuíaInfantil.com. (19 de Diciembre de 2014). Obtenido de Carrera de sacos: Juegos para niños: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/carrera-de-sacos-juegos-para-ninos/>
16. Josesan. (16 de Marzo de 2016). FUNIBER . Obtenido de Origen del juego agua de limón cuantos los juegan y que materiales utilizan, cuantos deben de jugar: <https://brainly.lat/tarea/2599936>
17. Juego Callejero. (6 de Mayo de 2012). Obtenido de Buenas tareas: <https://www.buenastareas.com/ensayos/El-Yeimi-Juego-Callejero/4091701.html>

18. Juegos de patio. (22 de Noviembre de 2011). Obtenido de El patio de mi casa:
<http://juegospatonios.blogspot.com/2011/11/el-patio-de-mi-casa.html>
19. Juegos del Hula Hoop. (s.f.). Obtenido de HULA-HOOP:
<http://www.manualidadesinfantiles.org/juegos-del-hula-hoop>
20. La Prensa. (6 de Noviembre de 2014). Obtenido de Chicos:
<https://www.laprensa.hn/chicos/765058-423/el-juego-del-yoyo>
21. Los mejores juegos tradicionales. (9 de Noviembre de 2012). Obtenido de Las escondidas: <http://juegostradi.blogspot.com/2012/11/escondida.html>
22. Mi Sala Amarilla. (31 de Enero de 2010). Obtenido de Un espacio dedicado a la educación inicial: <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/07/el-juego-del-elastico.html>
23. Mi Sala Amarilla. (2 de Febrero de 2010). Obtenido de Importancia de las rondas en la educación infantil.: <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2010/02/las-rondassu-importancia-en-la.html>
24. muyHISTORIA. (s.f.). Obtenido de ¿QUIÉN INVENTO EL YO YO?:
<https://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/iquien-invento-el-yoyo>
25. NEWS MUNDO. (29 de Junio de 2016). Obtenido de El "Quemado", el juego infantil que se ha vuelto un deporte de alta competencia.
26. Parra, J. (17 de Enero de 2010). UNIVERSIDAD DE CUENCA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA HOSPITALIDAD CARRERA DE INGENIERIA EN TURISMO. Obtenido de “EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACIÓN EN LA ANIMACIÓN TURÍSTICA”.:
<https://docplayer.es/16220582-Universidad-de-cuenca-el-rescate-de-los-juegos-populares-ecuatorianos-y-su-aplicacion-en-la-animacion-turistica-resumen.html>

27. Paula. (8 de Abril de 2015). Fabrica de juguetes. Obtenido de Historia del Yoyo:
<https://www.fabricajuguetes.com/blog/la-historia-del-yoyo/>
28. Rubio, E. (02 de Julio de 2018). Primicias 24.com. Juegos Tradicionales ¿ Invento de los Venezolanos?, págs. 2,3.
29. Valencia, V. (8 de Marzo de 2012). JUEGOS TRADICIONALES. Obtenido de CARRETILLAS HUMANAS: <http://veronica-x25.blogspot.com/2012/03/carretillas-humanas.html>
30. Vargas, M. (2014). El hula hula: gimnasio y psicologo, todo en un aro. LA NACIÓN, 1.
31. Villota, M. (Mayo de 2017). Juegos Tradicionales Mabel Villota. Obtenido de Los Zancos: http://juegostradicionalesmabelvillota.blogspot.com/p/blog-page_92.html
32. WIKIPEDIA enciclopedia libre. (s.f.). Obtenido de Carrera de sacos.
33. WIKIPEDIA La enciclopedia libre. (s.f.). Obtenido de Salto a la cuerda: https://es.wikipedia.org/wiki/Salto_a_la_cuerda
34. WIKIPEDIA La enciclopedia libre. (s.f.). Obtenido de Juegos de Persecución: https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_persecuci%C3%B3n
35. WIKIPEDIA la enciclopedia libre. (23 de Octubre de 2018). YO-yo.
36. COLUCCIO, F. (1988). Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos. Buenos Aires.
37. PUERTO, José Luis (Edición) (1998): Cancionero para niños, Madrid, Ediciones de la Torre.

j. BIBLIOGRAFÍA

1. (2016). Obtenido de SANTILLANA: <https://www.gruposantillanapr.com/educacion-fisica-en-los-ninos-y-su-importancia/>
2. Argenira, R. (2009). ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EDUCACION INICIAL. *efdeportes*.
3. Baena, A. (2005). *MATERIAL DOCENTE*. Obtenido de ANALISIS DEL CONCEPTO DE EDUCACION FISICA ESCOLAR PRIMARIA Y SECUNDARIA: <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/22051/1/1.%20Concepto%20EF.pdf>
4. CASAJÙS, J. (2013). *AVTIVIDAD FISICA EN NIÑOS*. MADRID: EDISIONES DIAZ DE SANTOS.
5. google. (2017).
http://www.globeholidays.net/South_America/Ecuador/Loja/Maps3.htm. Obtenido de http://www.globeholidays.net/South_America/Ecuador/Loja/Maps3.htm:
<https://www.google.com/maps/@-3.992013,-79.218979,20908m/data=!3m1!1e3!10m2!1e3!2e10!12b1?rapsrc=apiv3>
6. GUAILLAS, J. (2016). RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA NIÑOS Y JÓVENES DEL PUEBLO KICHWA SARAGURO COMUNIDAD TUNCARTA. LOJA, LOJA, ECUADOR.
7. Loja, c. d. (2014). <http://www.zonu.com/America-del-Sur/Ecuador/Loja/Politicos.html>. Obtenido de <http://www.zonu.com/America-del-Sur/Ecuador/Loja/Politicos.html>: www.zonu.com › América del Sur › Ecuador
8. Moya , M. (junio de 2014). CRECER JUGANDO .

9. Orosco, C. (2016). LAS ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS Y EL USO DEL TIEMPO LIBRE CON LOS ALUMNOS DEL SÉPTIMO AÑO DE BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL. LOJA.
10. Piaget, J. (Junio de 1956).
11. <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>. Obtenido de EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INICIAL.
12. Poblete, F. (2018). SANTO TOMÀS EN LÌNEA. *CONCEPTO DE JUEGO: PERCEPCION DE ESCOLARES Y APODERADOS DE COLEGIOS DE VALDIVIA*.
13. Quintana, K. (2018). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO INFANTIL TEMPRANO. *COLUMNAS DEL EXPERTO*.
14. RODRIGUEZ, H. (2010). Obtenido de <http://www.scribd.com/doc/43691371/Definicion-de-juegos>
15. Hernández, M. L. (15 de marzo de 2011). <http://www.ilustrados.com>. Obtenido de <http://www.ilustrados.com>:
16. <http://www.ilustrados.com/tema/11509/actividades-fisicas-recreativasalternativa-para-edad.html>
17. SÁENZ-LÓPEZ BUÑUEL. (1997): La Educación Física y su Didáctica. Wanceulen. Cádiz.
18. (1968a), “La educación física, ¿Ciencia?”, Citius, Altius, Fortius, tomo X, pp.5-26.
19. TRAUTMANN, Thomas (1997). Alte Spiele (wieder) entdecken – eine Hoffnung für die Pädagogik? En: Erich RENNER (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, Weinheim. Pág. 65
20. LAVEGA, P. (1996, pág. 3). *El juego popular/tradicional y su logica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. Conferencia del 1er.

Congreso Internacional de Luchas y JuEgos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

21. Sarmiento Cruz, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales. ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*. 27, (1), 115-122.
22. -Lavega Burgués. P. (2009, p.59), *Juegos y Deportes Populares tradicionales*. Barcelona: INDE
23. Abellàn, M. T. (2013). *Crece Juntos. Crece en Familia*, (pag,24)
24. Parlebas, P – (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo. (p.,223)
25. Cassirer, Ernst, (1968). *Antropología Filosófica*. Fondo de Cultura Económica. Quinta Edición. México.
26. PEREZ DE COLOSÌA SUAREZ, E. (1996) *Juegos autóctonos y tradicionales motrices de La Rioja*.
27. Jimènez, M. (2004) *Juguetes de antes, juguetes de siempre, juguetes en los museos*. *Aula de infantil* 22, 32-35
28. Bernad, J.A (2013). *Juegos, juguetes y desarrollo*. *Crece en familia*, 22, 38-39
29. -Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales recursos didácticos en la escuela. - *Innovación y experiencias educativas*, 23, 1-17. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FER NANDEZ02.pdf

30. Rodríguez, S. (2007). *Expresión corporal a la comunicación interpersonal*. Madrid: Nacea.
31. Martínez 1965, *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria*, p,127
32. Trigo, E. (1995). *El juego tradicional en el currículum de Educación Física*. *Revista aula de innovación educativa*, 44, 1-5. Recuperado de <http://www.grao.com/revistas/aula/044-juego-tradicional-y-educacion-fisica--participacion-en-la-comunidad-educativa/eljuego-tradicional-en-el-curriculum-de-educacion-fisica>
33. Morera, M. (2008). *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales* *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud* 5 (1). Recuperado el 23 de Abril del 2014 de <http://goo.gl/RdOu7z>
34. Anónimo. (2018). *EcuRed*. *EcuRed*.
35. Edusports14. (2014). *Diferencias entre educación física y cultura física*. *edusports14*.
36. López, A. (2012). *Cultura Física*. *EcuRed*.
37. Vicente M, Brozas M. *La disposición regulada de los cuerpos. Propuesta de un debate sobre la cultura física popular y los juegos tradicionales*. *Revista apunts* 1997; 48: 6-16.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

TEMA:

**EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES
DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO EN
LA INSTITUCIÓN “MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO”
PERIODO 2018-2019..**

Proyecto de Tesis previo a la obtención del
grado de Licenciada en Ciencias de la
Educación mención Cultura Física y
Deportes.

AUTORA: Leidy Soledad Benítez Maldonado

DIRECTOR: Lic. Ramiro Andrés Correa Contento

Loja- Ecuador

2018

a. TEMA

EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS CLASES DE CULTURA FÍSICA CON LOS ESTUDIANTES DEL 5TO AÑO EN LA INSTITUCIÓN “MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO” PERIODO 2018-2019.

b. PROBLEMÁTICA

Los niños disfrutaban jugando con sus pares, sin pantallas, desvinculados de la tecnología. Los juegos al aire libre les permiten recrearse mientras corren, saltan se relacionan y disfrutan de la libertad de jugar. Por eso, hacer que perduren los juegos tradicionales es importante para seguir transmitiendo valores intelectuales y físicos tales como la amistad, el deporte, la creatividad, la imaginación, la interrelación con su entorno desarrollando así los sentimientos y emociones presentes en los niños al momento de jugar.

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

Pero más allá de la tradición, los niños con estos juegos aprenden a relacionarse, ya que se trata de juegos clásicos, sencillos y que no necesitan de muchas reglas y elementos para su desarrollo. Los juegos tradicionales se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como (arena, piedras, ramas, palos...etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, costales). Sin duda alguna, estos juegos estimulan el desarrollo físico e intelectual de los niños y la capacidad para hacer amigos.

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a 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, donde apareció quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Kishimoto escribe al respecto, citando a Ivic: La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. (Kishimoto 1994, p.85).

En la actualidad podemos plantear que existen serias dificultades en la institución **MANUEL IGNACIO MONTEROS VALDIVIESO**” debido a la furia tecnológica en primer lugar que limita la participación de los niños sujetos a la investigación a desarrollar actividades recreativas fuera de sus horarios escolares, los docentes de educación física no desarrollan en sus clases juegos tradicionales, plantean que son ambiguos y que a los niños no le va a gustar, además, de que el tiempo de la clases lo utilizan más para los deportes y tareas teóricas, dejando poco espacio para jugar.

Otro aspecto interesante que hemos podido determinar a través de la observación directa es que los docentes no planifican juegos de ningún tipo en las clases, en conversaciones con ellos nos plantearon que no existe bibliografías donde aparezcan los juegos tradicionales, demostrando así su poca búsqueda bibliografía en internet donde hay gran cantidad de estos

juegos tradicionales, se observan además clase de educación física monotonía, poca motivación y una baja autoestima en los niños investigados.

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

La Educación Física, desde un enfoque integral físico educativo se dirige a los ámbitos cognoscitivo - afectivo, físico - motor y socio - cultural, no contribuyen al desarrollo en la aplicación de juegos tradicionales de cada sujeto como persona, en interacción con otras personas y el medio ambiente que le rodea, dejando así una gran oportunidad de contribuir al rescate de dichos juegos.

Por lo general, las instituciones educativas desconocen la importancia que tienen los juegos tradicionales y que los mismos sean utilizados en las clases de la Educación Física en el nivel de Educación Primaria, porque ella, como otras disciplinas del conocimiento, a través del movimiento, contribuye también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social, conservación y rescate de su propia cultura.

Todo este proceso anteriormente expuesto, nos permite formular el siguiente problema científico.

¿Cómo rescatar los juegos tradicionales en las clases de educación física que permita rescatar la cultura tradicional en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

c. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es de suma importancia teniendo en cuenta que el desarrollo de la educación en la actualidad se ha visto inmiscuida directamente por factores externos, en una sociedad influenciada por la tecnología que han logrado restar la importancia que tiene nuestra riqueza cultural, las vivencias, los anécdotas y el disfrute de las diferentes tradiciones mediante el desarrollo de un juego como: los ensacados, el trompo, las canicas, carritos de madera, caballito de palo, el lobo, los zancos entre otros. Como hemos podido ver estas tradiciones son herencias transmitidas por diferentes generaciones que representan las vivencias propias de un pueblo, por lo tanto, la presente investigación a realizarse en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”, de la ciudad de Loja, la misma que va en beneficio de los estudiantes y la sociedad en general.

Todos estos aspectos generarán una mayor cultura en nuestros niños y les permitirán crecer saludables y fuertes en la práctica de juegos tradicionales como alternativa recreativa.

Las razones por las cuales hemos ‘propuesto este proyecto de investigación es que en los últimos tiempos se ha perdido la práctica de los juegos tradicionales, lo cual ha generado unas series de preocupaciones por parte de los directivos de la recreación a nivel nacional, en el caso que nos preocupa en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

Podemos decir que las principales problemáticas para llevar adelante este proceso, debido a la poca motivación, conocimiento y dedicación de los profesores por impartir juegos tradicionales en los horarios extras o en las clases de educación física, otro tanto ocurre con las tecnologías que se han apoderados de la recreación de los niños, así como el poco tiempo que tienen los estudiantes para organizar actividades recreativas que les permita aplicar estos juegos.

El proyecto es factible ya que contamos con el apoyo de los directivos de la institución, los maestros, y los alumnos todo en función de garantizar un conjunto de juegos tradicionales para mejorar la recreación de los niños sujetos a la investigación, además contamos con las teorías y metodologías propuestas por diferentes autores que nos garantizara la fundamentación teórica de nuestra investigación.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en las clases de educación física con los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

Objetivos específicos:

- Diagnosticar la práctica de los juegos tradicionales, y su aplicación en las clases de cultura física, en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”
- Diseñar una batería de juegos tradicionales para el rescate de los mismos en las clases de Educación Física, en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”
- Aplicar una batería de juegos tradicionales en las clases de Educación Física, en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”
- Evaluar el impacto que causa la aplicación de la batería de los juegos tradicionales y el rescate de los mismos en las clases de Educación Física, de los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

e. MARCO TEÓRICO

Capítulo I.

1.1. Antecedentes investigativos.

El juego como método de enseñanza, es muy antiguo ya que en la comunidad primitiva era utilizada de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores, la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación. De esta manera los niños lograban asimilar de una forma más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, teoría instrumental del juego quien lo define como el adiestramiento anticipado para futuras capacidades.

Importante son los estudios realizados por diferentes autores, como es el caso de: Los Juegos Recreativos y Su Incidencia En La Integración Educativa Del Octavo Año De Educación Básica De La Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, De La Ciudad De Sangolqui, Cantón Rumiñahui, Provincia De Pichincha, Periodo Noviembre 2010 Marzo 2011.” Del autor José Antonio Sánchez Bautista Identificado el problema de la pérdida de identidad cultural.

Según Carmona, R. (2012). Quien manifestó que; es el conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social; en la práctica de los juegos recreativos tradicionales que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado y juegos populares, inmersos en actividades lúdicas, arraigadas en una sociedad, que se encuentran muy difundidas en una población, comunidad, territorio , que generalmente se conjugan entre ellas.

1.2.Fundamentación Legal.

- Constitución de la República Art. 45.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo de las niñas, niños y adolescentes y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se aplicará el principio de su interés superior, y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y sus 16 capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno permitirá la satisfacción de las necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

- **La Ley del Deporte. Art. 2.-**

Para el ejercicio de la cultura física, el deporte y la recreación, al Estado le corresponde: Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y de recreación de la población ecuatoriana, así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte, la educación física y la recreación. Proveer los recursos económicos e infraestructura que permitan masificar estas actividades.

1.3.Definición de Juegos Tradicionales.

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

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

1.4. El juego en la manifestación del ser humano.

El juego es una manifestación del ser humano que se remonta al principio de los tiempos, a civilizaciones primitivas. No obstante, muchas de estas manifestaciones son aún desconocidas para la sociedad actual. Son muchos los autores y personajes ilustres de diferentes campos los que han hecho referencia a los juegos en sus obras.

Durante siglos gran cantidad de pintores han reflejado en sus trabajos el tema del juego, más en particular el juego tradicional, lo que nos proporciona una visión de su dimensión y valor histórico. Carmona (2012), en su artículo “Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura” realiza una revisión y análisis de la historia de la pintura y de los juegos que en ellas aparecen representados.

Con este artículo se puede tomar conciencia de la historia de los juegos, características o forma de ver en etapas anteriores de la vida, modificaciones o cambios a los que se ha enfrentado con el paso del tiempo, etc.

Sarmiento Cruz, L.M. (2008, p.34). Los juegos tradicionales permiten entender la cultura y la historia de los pueblos, así como vincular la realidad que se vive en el interior de cada cultura. El concepto de juego presenta una gran variedad de definiciones. Etimológicamente la palabra “juego” procede del latín *iocari* (hacer algo con alegría).

Haciendo referencia a la definición de “Juego” aportada por (Huizinga 1972, p.11) citado por Lavega y Olaso (1999, p.10). El juego es una acción u ocupación que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser de otra manera a la que es en la vida corriente.

Sin embargo, son muchos los autores y civilizaciones que han definido el juego a lo largo de la historia desde todos los rincones del mundo. Para los hebreos, la palabra “juego” significaba broma y risa; para los antiguos griegos, juego significaba las acciones características de los niños.

El juego activo en los niños.

El juego activo proporciona beneficios aparte de la diversión, entre ellos se puede observar el desarrollo intelectual, emocional, físico y social. (Castro. 2008, p56), defiende esta idea, así como el hecho de que este tipo de juegos pueden ser usados como instrumentos que facilitan o propician la adquisición de dichas características.

Así mismo, el Grupo de Andarra Bizkaia oskus! (1984), en su libro titulado “en busca el juego perdido”, argumentan que la actividad lúdica permite al niño cuando menos: Explorar y descubrir, gozar de la creación, exteriorizar sus pensamientos, la descarga de impulsos y emociones, colmar sus fantasías, la realización de todo aquello que le está vedado en el mundo adulto: puede ser mamá, soldado, conductora (p.11)

1.5. Los juegos y los deportes tradicionales en los niños

Beltrán. O. (2007), afirma que los Juegos y Deportes Tradicionales (JDT) han ido cobrando importancia y reconocimiento social. Esto se hace de manifiesto en los últimos años, en los cuales los JDT han llegado a formar parte del Patrimonio de la Humanidad. Además, creo conveniente hacer referencia a la existencia de Federaciones de Juegos Autóctonos las cuales pretenden impulsar y promover los juegos autóctonos y característicos de una determinada zona o un lugar concreto. (p.77)

Dado el valor que ha ido ganando este tipo de juegos, el cual se ha podido observar en los últimos años en la sociedad, junto con la necesidad de modificar los hábitos de juegos de

los más pequeños, ha tenido lugar la realización de este trabajo. A continuación, se procede al análisis de un estudio que tiene por finalidad conocer la situación actual de los juegos tradicionales en el ámbito educativo y relacionada con las generaciones que forman parte del sistema educativo actual en nuestro país, más concretamente en la Comunidad de Andalucía, en la cual tiene lugar la elaboración y desarrollo del estudio.

Capítulo 2. Clases de Educación Física.

2.1. Tendencia actual de la Educación Física.

Concepción de la educación física Precisar la concepción y los propósitos de la educación física en la actualidad, es determinante para este trabajo. Sin embargo, esta tarea no es sencilla, porque Educación Física, implica pasearse por diferentes concepciones, desde aquellos que la definen dentro de una concepción científicista, donde se destaca el estado actual del conocimiento, el incremento de éste y de los conjuntos actuales de leyes, teorías, hipótesis y principios; o también dentro de la misma concepción pero desde el punto de vista heurístico, donde se destacarían las teorías y los esquemas conceptuales interrelacionados, que serían útiles para la investigación futura; pasando por otra concepción que no la define como ciencia, sino como área o campo de conocimientos, que sería netamente disciplinario, interdisciplinario o multidisciplinario.

Según López A. (2012). Las tendencias psicopedagógicas que se han venido desarrollando en el campo de la Educación Física contemporánea encuentran su materialización en esta forma fundamental del proceso enseñanza-aprendizaje. Dichas tendencias han sido generadoras de cambios en la estructura de las partes de la clase en la determinación de los contenidos, los objetivos, los métodos, los medios, las actividades de aprendizaje y las actividades de evaluación y sobre todo

en el protagonismo que le corresponde jugar al profesor y al alumno en su desarrollo. (p.37).

2.2. Con relación a este tema la Morales. A (). Plantea como tendencias fundamentales:

La enseñanza que se subordina al desarrollo.

La enseñanza igual al desarrollo.

En esta última está trabajando la escuela cubana donde el alumno debe aprender haciendo para que pueda conducir este desarrollo y todo esto se logra mediante el profesor que deberá tener muy en cuenta el enorme potencial transformador que tiene en sus manos, y sigue siendo el factor fundamental de cambios pues dirige el proceso de enseñanza-aprendizaje , para lograr esto debe ser abierto , flexible, dinámico , creativo y el alumno debe tener una participación dentro de la clase donde exprese sus vivencias, creatividad para que el aprendizaje tenga un significado para él, la utilidad potencial de lo que estudia unido a lo que ya conoce, por eso el profesor debe ser facilitador y creativo en el proceso.

La Educación Física no ha estado exenta de una renovación en lo contemporáneo, mayor independencia de los alumnos, integración social, realización personal, desarrollo de las habilidades motrices, formación de un pensamiento creador, disfrute de la actividad física para el mejoramiento de la salud incidiendo en un estilo de vida sana.

Calderón. C. (2001). Resume las corrientes didácticas metodológicas contemporáneas en las siguientes proyecciones. "El niño joven como objeto y sujeto (interactuando con el profesor) por lo que su participación en el proceso debe desarrollarse en forma activa y consciente, creativa e independiente, mediante la solución de situaciones problemáticas que de carácter motor e intelectual introduce el profesor. (p.10).

El profesor de Educación Física como conductor, orientador, facilitador de la enseñanza, debe ayudar al niño o joven a aprender y adquirir su preparación física, ofertándoles las más

diversas formas de estímulo informativos que propicien el desarrollo de sus posibilidades motrices y físico deportivas-deportivos”

La utilización de los métodos participativos que ayudan a desarrollar en los niños y jóvenes las esferas afectivas, motora e intelectual en correspondencia con sus características psíquicas, motora y de todo esto durante los procesos de aprendizaje y de preparación física.

López, A. y Vega, P. (1996) en el tema sobre la contemporaneidad de la Educación Física no solo caracterizan el desarrollo de la clase en la actualidad, sino dan un enfoque integrado de los aspectos esenciales de la clase, planteando tres rasgos del enfoque contemporáneo: (p.32).

La atención a las diferencias individuales de los alumnos en la labor colectiva de aprendizaje. La contribución al desarrollo de un pensamiento productivo en los escolares mediante las actividades físico-deportivas.

Para iniciar el abordaje, es conveniente citar a González (1993), quien define a la educación física como la ciencia y el arte de fomentar en el individuo en el desarrollo intencional (armónico, natural y progresivo) de sus posibilidades de movimiento, y, con ellas, el resto de sus facultades personales.

Así mismo Caraballo y Cabrera (1992) plantea que la educación física es una ciencia por dejar atrás la intuición, para dar paso a métodos y conceptos experimentales y científicos (p.71)..

López, A. Y Vega, C. (1996). Refieren que existe un planteamiento epistemológico que identifica a la educación física como una ciencia independiente, de la actividad física y del deporte; con un objeto de estudio propio, con intentos de agrupar el conocimiento bajo un único descriptor. El señala, por ejemplo, que la kinantropología, como ciencia de la

motricidad humana busca mejorar el funcionamiento del ser humano en relación a las dimensiones físicas (p.47).

La Educación Física no puede medirse por la adquisición de conocimientos y habilidades para jugar ciertos juegos y aprender reglas de memorias, sino por el cambio favorable que se opera en la conducta social, emocional, moral y física del niño. (Araya, et. Al. 2004, p.42)

Es por esto que la Educación Física se convierte en una herramienta que tiene la educación para promover y guiar a los niños por una sana sociedad.

Moreno, C. (2007). Afirma que la educación física abarca varias formas de intervención entre ellas: la escolar, al aire libre y recreación terapéutica y competición. De este modo la educación al cuerpo se puede utilizar en diferentes ambientes que faciliten el aprendizaje y estimulen la socialización cultural entre ellos los juegos tradicionales, Esta asignatura emplea la actividad física como medio para ayudar a los individuos a adquirir destrezas, aptitud física, conocimiento y actitudes que contribuyen a su desarrollo óptimo.(p.66).

2.3. La Educación física a la luz de las habilidades sociales.

Las habilidades sociales son definidas como “conductas verbales y no verbales que facilitan el intercambio social, no son sino la manifestación externa en la conducta de los pensamientos, añadiendo a ellos algunos elementos afectivos y motores. (Mesa y Arcas, 1997, p.22). A partir de la educación física, que es un área enfocada hacia el desarrollo corporal, se pueden fortalecer habilidades que permitan a los niños saber actuar siempre de forma asertiva, sin caer en la inhibición o en agresividad. La inhibición no resuelve problemas porque no se enfrenta a ellos.

Según Villota, (2000). Porque es fundamental el ejercicio físico bien orientado que ayude a alcanzar un desarrollo armonioso, a mejorar la postura, el caminar, entre

otras; mejora a través de las actividades físicas, la capacidad motora básica para el desarrollo de procesos de crecimiento físico-conocimientos, personalidad e interacciones sociales. (p.13).

2.4. Las habilidades sociales en la Educación Física.

Según González, M. et al (1995). Estas están encaminadas hacia el respeto, solidaridad, tolerancia y convivencia, dentro de los juegos entre ellos: (pp.22 – 26).

-Respeto: reconocimiento de los intereses y sentimientos del otro en una relación, que implica un verdadero interés no egoísta por el otro más allá de las obligaciones explícitas que puedan existir.

Solidaridad: es uno de los valores humanos por excelencia, del que se espera cuando un otro significativo requiere de nuestros buenos sentimientos para salir adelante. En estos términos, la solidaridad se define como la colaboración mutua en las personas, como aquel sentimiento que mantiene a las personas unidas en todo momento, sobre todo cuando se vivencian experiencias difíciles de las que no resulta fácil salir.

Tolerancia: es uno de los valores humanos más respetados y guarda relación con la aceptación de aquellas personas, situaciones o cosas que se alejan de lo que cada persona tiene o considera dentro de sus creencias. Se trata de un término que proviene de la palabra en latín “tolerare”, la que se traduce al español como “sostener”, o bien, “soportar”. -

Convivencia: Capacidad de vivir en grupo respetando y consensuando las normas básicas.

2.5. Propósitos generalizados de la enseñanza de la educación física

(Mejía. 1994, p.35)), plantean que la educación física en educación básica tiene los siguientes propósitos:

1. Mejorar la capacidad coordinativa basada en los medios, dominio y manifestaciones eficientes del movimiento que repercuta en la resolución de problemas en los ámbitos cognoscitivo, motriz, afectivo y social.

2. Estimular, desarrollar y conservar la condición física del educando, a través de la práctica sistemática de las capacidades físicas, atendiendo a las características individuales del alumno.

3. Propiciar la manifestación de habilidades motrices a partir de la práctica de actividades físico-deportivas y recreativas que le permitan integrarse con los demás.

4. Propiciar en el educando la confianza y seguridad en sí mismo mediante la ejecución de actividades físicas, que permitan la posibilidad de comprobación y manejo del cuerpo en diferentes situaciones.

5. Promover la formación y estimular la adquisición de hábitos de ejercitación diaria, higiene, alimentación, descanso y conservación del medio ambiente, con la realización de actividades complementarias que condicionan su efectiva consecuencia en la salud individual y colectiva. Educación Física, Currículum y Práctica Escolar

Pero además Mejía (1994), hace algunos planteamientos que son necesarios acotar, y que tienen que ver con el énfasis que se le dé al desarrollo de los contenidos de los diferentes programas, en atención al nivel donde se ejecuten. Él señala, por ejemplo, que, en el nivel de preescolar es importante la participación del alumno en actividades que le permitirán descubrir sus posibilidades de movimiento, principalmente a través del juego y de las experiencias motrices básicas, para contribuir al desarrollo motor, como base para el auge intelectual, afectivo y social del niño. (p.37).

Los contenidos sobre el equilibrio, respiración, relajación y la postura se iniciarán con la vivencia propia del sujeto que aprende. Por otro lado, la toma de conciencia con respecto a la

individualidad del alumno, debe ser el pilar que sustente los hábitos de ejercitación física, haciéndola atractiva, variada y netamente lúdica. También destaca que las nociones sobre salud e higiene para la práctica de la actividad física deben ser en atención a la maduración del niño.

2.6. Los juegos autóctonos como herramienta para las clases de educación física.

En definitiva, si atendemos a los conceptos mencionados, así como a las clasificaciones existentes sobre el juego, podemos decir que la Evolución que sigue el juego desde que nace o se crea hasta que se transforma en un deporte autóctono pasaría por los siguientes estadios: 1º estadio: JUEGO. A través de una iniciativa personal o grupal más o menos espontánea. 2º estadio: JUEGO POPULAR. Se propone a otros y se difunde. 3º estadio: JUEGO POPULAR-TRADICIONAL. Se mantiene en el tiempo. 4º estadio: del JUEGO POPULAR-TRADICIONAL al DEPORTE POPULAR-TRADICIONAL. Cuando por transmisión a otros lugares se unifican reglas. 5º estadio: DEPORTE POPULAR-TRADICIONAL. Aparecen representaciones institucionales. Finalmente aparece una federación que regula y controla esta actividad. 6º estadio: DEPORTE AUTÓCTONO.

Se consolida la federación pertinente de acuerdo a la legislación vigente que la determina bajo el concepto autóctono. Si atendemos a su concepto y a sus diferentes clasificaciones, podemos concluir afirmando que el juego presenta un gran valor educativo, debiendo ser contenido ineludible en toda programación de EF, en todos sus cursos y/o niveles. Sin embargo, tal y como hemos comentado en la introducción, su importancia en la formación de los adolescentes reflejada en la consideración como contenido curricular a impartir dentro del ámbito educativo ha sido un tanto anecdótica, quedando supeditada a la voluntad del docente y con ello al currículum oculto.

f. METODOLOGÍA

Tipo de estudio

Este trabajo de investigación, de acuerdo a sus características es de carácter mixto cuali-cuantitativo, con el fin de descubrir indagar y comprender lo mejor posible el objeto de estudio; el tipo de investigación es descriptivo dado que durante el desarrollo de la investigación este permite una observación sistemática, estudiando la realidad educativa, además describe, analiza, registra e interpreta las condiciones que se dan en una situación y momento determinado entre las dos variables los juegos tradicionales y su inclusión en las clases de educación física.

Diseño

El tipo de diseño es pre experimental ya que se aplica a un solo grupo, se les hace un pre-test inicial, luego se aplica la alternativa, el grupo es manejado por el mismo docente, se trabaja la variable en función a un pre-test la aplicación de la propuesta alternativa y un post-test para verificar resultados.

Métodos

Los métodos a emplearse serán:

- **El método científico** permitirá determinar con claridad los procesos y resultados en la ejecución de la investigación tanto en su parte teórica como de campo, contribuyendo a la teoría del marco teórico y en la discusión de la investigación.
- **El método descriptivo**, posibilitará la realización de una observación sistemática, estudiando la realidad educativa de la clase tal y como se desarrolla. Además, viabilizará la descripción, análisis, registro e interpretación de las condiciones que se evidenciaron.
- **El método analítico**, ayudará a identificar, clasificar y describir las características de la información recopilada para el marco teórico, identificación de variables, análisis de los

datos y estructuración del esquema de proyecto. Permite además analizar los elementos que componen las citas de los diferentes autores en todo el procesamiento teórico.

- **El método sintético** permitirá ir del todo a las partes, asociando juicios de valor, abstracciones, conceptos y valores. Facilitará la descripción de los principales aspectos relacionados con el Conjunto de juegos tradicionales como aporte a las clases de educación física, así como a sintetizar en la discusión y los resultados estadísticos de la investigación.
- **El método inductivo**, facilitará configurar el conocimiento desde los hechos particulares a las generalizaciones, en comparación con los supuestos de trabajo que sirvieron de base para la investigación. Posibilitará la elaboración del marco teórico, es decir, obtener y seleccionar la información de las principales categorías de la investigación.
- **El método deductivo** servirá para la generalización lógica de los datos empíricos que se obtendrán en el proceso de investigación facilitando la determinación de problema, así también, para llegar a las conclusiones particulares que tienen relación con el problema a investigarse.
- **El método estadístico** se lo ocupará al momento de reunir, organizar y analizar datos numéricos. Además, posibilitará la exposición de resultados y elaboración de cuadros y gráficos en base a los resultados obtenidos durante el trabajo.

Técnicas

Para su desarrollo se empleará la técnica de observación que se desarrollará sistemáticamente por parte del investigador en los niños en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” recogiendo las características propias del empleo actual de las para lo cual aplicaremos una alternativa: Conjunto de juegos tradicionales como aporte a las clases de educación física para los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio

Monteros Valdivieso” así como una encuesta para conocer sus intereses por los juegos tradicionales.. La parte docente también será intervenida mediante la técnica de la encuesta.

Instrumentos

Los instrumentos empleados serán: cuestionario de base estructurada, un pre test y post test.

Universo y muestra

Muestra

La muestra que participó en el proceso investigativo estuvo integrada por 20 Niños y Niñas de los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso”

El Proyecto se realizará en los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” de la provincia de Loja y cubrirá el periodo académico entre noviembre del 2018 y Junio del 2019.

CUADRO DE POBLACIÓN

POBLACIÓN TOTAL	
Niños Niñas	24
Docente	1
Total	24

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	MARZO/NOVIEMBRE 2018	NOVIEMBRE/DICIEMBRE 2018	ENERO 2019/ JUNIO 2019	JULIO 2019/ ENERO 2020
<i>ELABORACIÓN DEL PROYECTO</i>	X			
<i>APROBACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS</i>		X		
<i>ELABORACIÓN DE LA TESIS</i>			X	
<i>PROCESO DE GRADUACIÓN</i>				X

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Talento humano

- Investigador: Leidy Soledad Benítez Maldonado

Docente y alumnos deportistas de los estudiantes del 5to año en la institución “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” de la provincia de Loja y cubrirá el periodo académico entre noviembre del 2018 y Junio del 2019.

Recursos materiales

- Cámara fotográfica
- Libros
- Internet
- Computadora y material de oficina
- Flash memory

PRESUPUESTO

Elemento	Costo
Material de oficina	90.00
Internet	120.00
Portátil	600.00
Cámara fotográfica	300.00
Transporte	100.00

Alimentación	100.00
Impresión del proyecto	10.00
Total	1 060.00

Todos los gastos económicos que se realicen para el desarrollo del presente trabajo serán solventados por la investigadora

i. BIBLIOGRAFÍA

- Araya, A. Atención. H. Cordero L. Y Obando G. (2000). Programas de juegos deportivos recreativos para la formación de valores en niños y niñas en una escuela urbana marginal de Pérez Zeledón, Sede región Brunca, Costa Rica.
- Beltrán. O. (2007), Efectos de un programa de juegos corporativos sobre conductas pro sociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia. Universidad Tecnológica de Pereira, Facultad de ciencias de la Salud.
- Carmona Ruiz, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: Revista digital de educación física*, (15), 7- 20.
- Carballo P, Cabrera A, Sánchez R y Cumbreña R (1992). Concepto de Educación física. Universidad de Huelva
- Calderón Jorrín, Caridad. Fundamentos científicos metodológicos de la actividad Física y deportiva. ISCF Manuel Fajardo. La Habana. 2001
- Castro Morera, María. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MH Salud: Movimiento Humano y Salud*. 5 (1), 8.
- Adarra Bizkaia oskus!. (1984). En busca del juego perdido. Bilbao: Cuadernos de Adarra
- González, M. et al (1995). Fundamentos para Educación Física en la Enseñanza Primaria. Inde. Barcelona.
- Mejía, F. (1994): Programa de Educación Física. Propósitos generales de la educación física. [Documento en línea] Disponible: [URL:redesc.ilce.edu.mx/redescolar/c12/c12.htm](http://redesc.ilce.edu.mx/redescolar/c12/c12.htm) [Consulta: 2007, Julio 25]
- Morera, María. Generación Tras Generación, Se Recobran Los Juegos Tradicionales. Editorial MH salud. Costa Rica 2008.

- Moreno, Carlos (2007). Las expresiones motrices lúdicas para el mejoramiento de la convivencia de niños entre los 6-7 años en situación de desplazamiento que habitan el asentamiento Altos de la Torre. Medellín: Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física.
- Lavega, B, P. & Olasso, C, S.(1999). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Barcelona. Paidotribo.
- López, A (2003): ¿Es la educación física, ciencia? Lecturas: EF y Deportes [Revista en línea]. <http://www.efdeportes.com/efd62/ciencia.htm>. [Consulta: 2007, Marzo 10].
- López, A. Y Vega, C. (1996). La clase de Educación Física. Actualidad y perspectivas. México: Ediland
- Cardona (1999) Mesa y Arcas (1997). Los dilemas morales Habilidades Sociales en E.Primaria Programa de Competencia Social de Segura.
- Sarmiento Cruz, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales. ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. Educación Física y Deporte. 27, (1), 115- 122.
- Trigueros, C. (2000). Tesis Doctoral. Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de Granada. Inédito. Universidad de Granada.
- Villota Ortega, Oscar; Guerrero Jiménez, Gerardo; Ibarra Cadena, Rosa Mila (2000). La educación física, una realidad en básica primaria

ANEXOS DOS:



GUIA DE OBSERVACIÓN A CLASES.

Estimado docente se está realizando una investigación titulada “El rescate de los juegos tradicionales en las clases de cultura física con los estudiantes del 5to año de educación general básica de la unidad educativa “Manuel Ignacio Monteros Valdivieso” periodo 2018-2019, la misma constituirá la tesis para la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Cultura Física y Deportes.

OBJETIVO. Conocer las vías y métodos que utiliza el docente para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje durante las clases de cultura física y los resultados reflejados en los estudiantes.

ASPECTOS A OBSERVAR.

Datos generales.

Grado.....5to.....**asignatura** ...Cultura Física...**cantidad de alumnos** ...24.....

Contenido específico de la clase: Prácticas Lúdicas

Cómo inicia la clase, (Relación con los contenidos anteriores) motivación inicial.

- ❖ Utiliza un juego motivacional para la iniciación de la clase
- ❖ Como introduce el docente el nuevo contenido de clase hacia los estudiantes
- ❖ Utiliza juegos recreativos como medio de enseñanza de los contenidos de clase
- ❖ Hay la predisposición por parte de los estudiantes de trabajar individual y grupalmente
- ❖ Existen alumnos con adaptaciones curriculares dentro de las clases de cultura física.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

ENCUESTA

Estimado estudiante, se está efectuando un estudio investigativo referente al “Rescate de los Juegos Tradicionales en las clases de Cultura Física con los estudiantes del 5to año de la institución Manuel Ignacio Monteros”, la misma constituirá la tesis para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física.

OBJETIVO: Valorar el nivel cognitivo de los estudiantes frente a la práctica de los juegos tradicionales

OBSERVACIÓN: Para llenar la encuesta, lea con atención cada una de las preguntas del cuestionario, y marque con una (x) la respuesta que considere correcto.

1. **Sexo** :.....

Edad:

Femenino ()

Masculino ()

2. **¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?**

Nada ()

Poco ()

Regular ()

Mucho ()

3. ¿Con que frecuencia practicas los juegos tradicionales?

Nada ()

Poco ()

Regular ()

Mucho ()

4. ¿Su profesor le hablado alguna vez sobre los juegos tradicionales?

Nunca ()

A veces ()

Frecuentemente ()

Siempre ()

5. ¿Del 1 al 5 como califica la convivencia con sus compañeros durante la práctica de los juegos tradicionales?

Mala ()

Regular ()

Buena ()

Muy buena ()

6. ¿Conoce algún juego tradicional?

Si ()

No ()

7. ¿Cómo considera usted a los juegos tradicionales?

Nada importante ()

Poco importantes ()

Regularmente importante ()

Muy importante ()

8. ¿De los siguientes, cual es el juego tradicional que más practica?

Trompo ()

Canicas ()

El gato y el ratón ()

Los ensacados ()

Los zancos ()

9. ¿Quién lo motiva para practicar juegos tradicionales?

Los docentes ()

Compañeros ()

Familia ()

Otros ()

10. ¿Cuál es el lugar donde más práctica los juegos tradicionales?

Casa ()

Escuela ()

Parque ()

Otros ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

PRE TEST DE CONOCIMIENTO SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Estimado estudiante se está efectuando un estudio investigativo referente al “Rescate de los Juegos Tradicionales en las clases de Cultura Física con los estudiantes del 5to año de la institución Manuel Ignacio Monteros”, la misma constituirá la tesis para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física.

Señale con una x la respuesta correcta, y subraye la respuesta incorrecta

TEST

1. ¿Que son los juegos tradicionales?

- a) Son aquellos juegos típicos de una región o país
- b) Son actividades cuyo fin es la recreación de los participantes
- c) Son aquellas que se realizan entre uno o más jugadores, utilizando materiales tecnológicos como computadora, celular, entre otros
- d) Son juegos con reglas establecidas pero flexibles a la vez

2. ¿Mencione cuáles de los siguientes son juegos tradicionales?

- a) Rayuela ()
- b) Baloncesto ()
- c) El gato y el ratón ()
- d) Tenis de mesa ()
- e) Canicas ()

- f) Juego de las sillas ()
- g) Voleibol ()
- h) Ensacados ()

3. ¿Por qué son importantes los juegos tradicionales?

- a) Se logra rescatar las creencias y tradiciones de una región transmitida de generación en generación
- b) Permite crear lazos de amistad entre sus pares
- c) Reduce al desarrollo físico dentro de un campo de juego específico
- d) Se practican en cualquier momento y cualquier lugar

4. ¿Indique cual no es una regla del juego tradicional el gato y el ratón?

- a) Se colocan todos los jugadores sujetados de las manos, formando una cadena en círculo
- b) Hay dos participantes que no forman parte del círculo (gato, ratón)
- c) Todos los niños del círculo atrapan al gato y al ratón
- d) El gato persigue al ratón, los del círculo no dejan que coma al ratón

5. ¿Indique cual no es una regla del juego tradicional los encostados?

- a) Deben correr con los pies atados en un tiempo de 5 min
- b) No existe un tiempo establecido al jugar los ensacados
- c) La salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas
- d) Gana el juego el que haya llegado al final, cumpliendo las vueltas establecidas

6. ¿Cuántas veces a la semana practica un juego tradicional?

- a) No practico ()
- b) 2 veces a la semana ()
- c) 3 veces a la semana ()
- d) O más ()

7. ¿A practicado juegos tradicionales dentro de las clases de cultura física?

Si ()

No ()

8. ¿Cuándo practica un juego tradicional usted se siente emocionalmente?

a) Feliz ()

b) Triste ()

c) Ansioso ()

d) Excluido()

9. ¿Sabe cuál es la diferencia entre juego tradicional y juego deportivo?

Si ()

No ()

10. ¿Te gustaría participar con más frecuencia en juegos tradicionales dentro de la escuela?

a) Nada ()

b) Poco ()

c) Regular ()

d) Mucho ()

Gracias por su participación

ANEXOS TRES:











ÌNDICE

CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS.....	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
Conceptualización y generalidades de la Actividad Física, Cultura Física y la Educación Física.....	8
Actividad Física Deportiva en las Clases de Cultura y Educación Física.....	10
Beneficios de la práctica de actividad física deportiva en los niños.....	10
Las habilidades sociales en la Educación Física.....	15
La educación física en los niños.....	16
Parte lúdica en los niños.....	17
II Unidad.....	19
Historia y evolución del juego.....	19
Definición de juegos.....	20
Importancia de los juegos.....	20
Tipos de juegos.....	22
Los juegos tradicionales.....	23
Juego tradicional, rural, popular y autóctono.....	24
Características de juegos tradicionales.....	25
Desarrollo del juego.....	28
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	29
Materiales.....	29
Enfoque de la investigación.....	30

Técnicas e Instrumentos.....	32
Técnicas.....	32
Población y muestra.....	34
f. RESULTADOS.....	35
Tabulación de Pre Test y Post Test de Conocimiento Sobre los Juegos Tradicionales.....	53
g. DISCUSIÓN.....	76
Diagnóstico.....	83
h. CONCLUSIONES.....	90
i. RECOMENDACIONES.....	91
Propuesta Alternativa.....	92
j. BIBLIOGRAFÍA.....	225
k. ANEXOS.....	229
a. TEMA.....	230
b. PROBLEMÁTICA.....	231
c. JUSTIFICACIÓN.....	234
d. OBJETIVOS.....	236
e. MARCO TEÓRICO.....	237
f. METODOLOGÍA.....	248
g. CRONOGRAMA.....	251
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	252
i. BIBLIOGRAFÍA.....	254
ANEXOS.....	256
ÌNDICE.....	268