

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

Tema:

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA DE
LOS NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR.
JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA”**

Trabajo de Investigación, previo a la obtención del Grado Académico de
Magíster en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo

Autor: Licenciada Mónica Margoth Figueroa Suárez

Director: Licenciado Beto Orlando Arcos Ortiz Mg.

Ambato - Ecuador

2016

**A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias
Humanas y de la Educación**

El tribunal receptor de Defensa del trabajo de investigación presidido por el Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto Mg. Presidente del Tribunal, e integrado por los señores, Doctor Willyams Rodrigo Castro Dávila Mg, Licenciado Julio Alfonso Mocha Bonilla Mg, Licenciado Luis Alfredo Jiménez Ruíz Mg. Miembros del Tribunal de Defensa, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor la defensa oral del trabajo de titulación con el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA”**, elaborado y presentado por la señora **Licenciada Mónica Margoth Figueroa Suárez**, para optar por el Grado Académico de Magister en **Cultura Física y Entrenamiento Deportivo**; una vez escuchada la defensa oral del trabajo de investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.




Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente del Tribunal de Defensa



Dr. Willyams Rodrigo Castro Dávila, Mg.
Miembro del Tribunal



Lcdo. Julio Alfonso Mocha Bonilla, Mg.
Miembro del Tribunal



Lcdo. Luis Alfredo Jiménez Ruíz, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el tema: “**Los Juegos Tradicionales en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra**”, le corresponde exclusivamente a la: **Licenciada Mónica Margoth Figueroa Suárez**, Autor bajo la Dirección de **Licenciado Beto Orlando Arcos Ortiz Mg.** Director del trabajo de investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



.....
Lcda. Mónica Margoth Figueroa Suárez
CC: 0502880412
AUTORA



.....
Lcdo. Beto Orlando Arcos Ortiz Mg.
CC: 1802710267
DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el trabajo de investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo de titulación, con fines de difusión pública, además autorizo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



Lcda. Mónica Margoth Figueroa Suárez
CC: 0502880412

AGRADECIMIENTO:

Mi eterna gratitud, a la Universidad Técnica de Ambato y todo el personal docente que aportó para la consecución de este objetivo, de manera particular al Tutor: Licenciado. Beto Orlando Arcos Ortiz, Mg. Por su invaluable contribución académica para mi formación profesional.

Mónica Figueroa

DEDICATORIA:

El presente trabajo investigativo va dedicado a mi Padre Celestial y a mi familia, ya que se han constituido en mi apoyo y fortaleza para sobrellevar los problemas y dificultades que se presentaron en mi vida.

Mónica Figueroa

ÍNDICE GENERAL

PRELIMINARES

Portada.....	i
A la Unidad Académica de Titulación.....	ii
Autoría de la Investigación	iii
Derechos de Autor	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria	vi
Índice General.....	vii
Preliminares	¡Error! Marcador no definido.
Índice de Tablas	xi
Índice de Figuras.....	xii
Índice de Anexos.....	xiii
Resumen Ejecutivo	xiv
Executive Summary.....	xv
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico.....	4
1.2.3 Árbol de Problemas.....	6
1.2.4 Prognosis	7
1.2.5 Formulación del Problema	7
1.2.6 Preguntas Directrices	7
1.2.7 Delimitación del objeto de Investigación.....	7

1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivo.....	10
1.4.1. Objetivo General	10
1.4.2. Objetivos Específicos.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de Investigación.....	11
2.2 Fundamentación Filosófica.....	13
2.3 Fundamentación Legal.....	13
2.4 Categorías Fundamentales.....	16
2.4.1 Constelación de Ideas: Variable Independiente.....	17
2.4.2 Constelación de Ideas: Variable Dependiente.....	18
2.4.3 Fundamentación Teórica de la Variable Independiente.....	19
2.4.4 Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente	36
2.5 Hipótesis.....	50
2.6 Señalamiento de Variables.....	50
2.6.1 Variable Independiente	50
2.6.2 Variable Dependiente.....	50

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la Investigación.....	51
3.2 Modalidad de la Investigación	51
3.2.1 Bibliográfica.-	51
3.2.2 Documental.-.....	52
3.2.3 De campo.-	52
3.3 Nivel o Tipo de Investigación	52

3.4 Población y Muestra.....	53
3.5 Matriz de Operacionalización de Variables	54
3.6 Recolección de la Información.....	56
3.6.1 Técnicas e Instrumentos de la Investigación.....	56
3.7 Procesamiento y Análisis de la Información.....	57

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Encuesta Aplicada a los Docentes y Autoridades	58
4.2 Encuesta Aplicada a los Estudiantes	68
4.3 Verificación de la Hipótesis	78
4.4 Prueba del Chi-Cuadrado	79
Cálculo del Chi-Cuadrado.....	81

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	84
5.2 Recomendaciones.....	85

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 Título:.....	86
6.2 Datos Informativos:.....	86
6.3 Antecedentes	87
6.4. Justificación	88
6.5 Objetivos	89
6.5.1 Objetivo General	89
6.5.2 Objetivos Específicos.....	89
6.6 Análisis de Factibilidad.....	89

6.6.1 Factibilidad económica	90
6.6.2 Factibilidad social	90
6.6.3 Factibilidad cultural	90
6.6.4 Factibilidad de equidad de género.....	90
6.6.5 Factibilidad política.....	90
6.6.6 Factibilidad organizacional	91
6.6.7 Factibilidad tecnológica	91
6.6.8 Factibilidad ambiental	91
6.7 Fundamentación teórica	91
6.7.1 Manual.....	91
6.7.2 Importancia	92
6.7.3 Juegos tradicionales	93
6.7.4 Ventajas y valores educativos	93
6.7.5 Educación Física	94
6.8 Modelo Operativo	95
Bibliografía	182
Anexos	184

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Población y Muestra	53
Tabla N° 2 Matriz de Operacionalización de Variable Independiente.....	54
Tabla N° 3 Matriz de Operacionalización de Variable Dependiente	55
Tabla N° 4 Recolección de la Información	56
Tabla N° 5 Técnicas e Instrumentos de la Investigación	56
Tabla N° 6 Comportamiento del niño	58
Tabla N° 7 Respeto y sinceridad	59
Tabla N° 8 Mantenimiento de los valores tradicionales.....	60
Tabla N° 9 Saberes y raíces culturales	61
Tabla N° 10 Los Juegos Tradicionales mantienen la identidad cultural	62
Tabla N° 11 Educación Física como una disciplina.....	63
Tabla N° 12 Educación Física como guía de la enseñanza	64
Tabla N° 13 Educación Física	65
Tabla N° 14 La instrucción.....	66
Tabla N° 15 Expresión de sentimientos y sensaciones	67
Tabla N° 16 Importancia del comportamiento del estudiante	68
Tabla N° 17 Respeto y sinceridad en los juegos lúdicos.....	69
Tabla N° 18 Valores tradicionales en los juegos.....	70
Tabla N° 19 Saberes y raíces culturales	71
Tabla N° 20 Permanencia de la identidad cultural	72
Tabla N° 21 La Educación Física como método de aprendizaje.....	73
Tabla N° 22 Enseñanza con la Educación Física	74
Tabla N° 23 La Educación Física como enseñanza-aprendizaje.....	75
Tabla N° 24 La instrucción en la enseñanza de la Educación Física	76
Tabla N° 25 Expresión de sentimientos y sensaciones con la Educación Física .	77
Tabla N° 26 Cuadro de aspectos a observar para Chi-Cuadrado	80
Tabla N° 27 Cálculo del Chi-cuadrado	81
Tabla N° 28 Plan de Acción	95
Tabla N° 29 Ejecución de la Propuesta.	97
Tabla N° 30 Previsión de la Evaluación de la Propuesta	181

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Árbol de Problemas	6
Figura N° 2 Categorías Fundamentales.....	16
Figura N° 3 Red de Inclusiones Variable Independiente	17
Figura N° 4 Red de Inclusiones Variable Dependiente.....	18
Figura N° 5 Comportamiento del niño.....	58
Figura N° 6 Respeto y sinceridad.....	59
Figura N° 7 Mantenimiento de los valores tradicionales	60
Figura N° 8 Saberes y raíces culturales.....	61
Figura N° 9 Los Juegos Tradicionales mantienen la identidad cultural.....	62
Figura N° 10 Educación Física como una disciplina	63
Figura N° 11 Educación Física como una guía de la enseñanza.....	64
Figura N° 12 Educación Física.....	65
Figura N° 13 La instrucción	66
Figura N° 14 Expresión de sentimientos y sensaciones.....	67
Figura N° 15 Importancia del comportamiento del estudiante	68
Figura N° 16 Respeto y sinceridad en los juegos lúdicos	69
Figura N° 17 Valores tradicionales en los juegos	70
Figura N° 18 Saberes y raíces culturales.....	71
Figura N° 19 Permanencia de la identidad cultural.....	72
Figura N° 20 La Educación Física como método de aprendizaje	73
Figura N° 21 Enseñanza con la Educación Física.....	74
Figura N° 22 La Educación Física como enseñanza-aprendizaje	75
Figura N° 23 La instrucción en la enseñanza de la Educación Física.....	76
Figura N° 24 Expresión de sentimientos sensaciones con la Educación Física...	77
Figura N° 25 Zona de aceptación y rechazo del Chi-Cuadrado.....	83

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1 Cronograma.....	184
Anexo N° 2 Encuesta dirigida a los Estudiantes.....	185
Anexo N° 3 Encuesta dirigida a los Docentes y Autoridades.....	185

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

**Tema: “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA DE
LOS NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR.
JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA”.**

Autor: Licenciada Mónica Margoth Figueroa Suárez

Tutor: Licenciado Beto Orlando Arcos Ortiz, Mg.

Fecha: 18 de febrero de 2016

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo investigativo con el tema los Juegos Tradicionales en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, surgió por la necesidad de analizar y posteriormente dar solución a la problemática generada por la influencia los Juegos Tradicionales en la Educación Física de los niños de 10 a 12, para lo cual la investigadora se ha planteado como objetivo general la determinación de esta influencia requiriendo apoyarse en varios objetivos específicos como identificar los Juegos Tradicionales que practican los niños de 10 a 12 años; determinar el nivel de aceptación y desarrollo de la Educación Física en los niños y generar una alternativa de solución al problema detectado en la Unidad Educativa, la metodología en la que se basó para el desarrollo de la investigación se fundamentó en las investigaciones: De campo, Bibliográfica y Documental. Los niveles o tipos de investigación fueron: Exploratoria, Descriptiva y Explicativa. La población total fue de 150 personas, por lo tanto se trabajó con toda la población. Los resultados o conclusiones a las que se llegó son: que se ha determinado que existe influencia de los Juegos Tradicionales en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa, de igual manera se identificó los Juegos Tradicionales que practican los niños en la Unidad así como la determinación del nivel de aceptación y desarrollo de la Educación Física en los niños de 10 a 12 años de la institución es deficiente y podría ser mejorado con las estrategias adecuadas, por lo que es factible generar una alternativa de solución al problema detectado.

Palabras Claves: Cultura, Didáctica, Educación Física, Juego Tradicional, Motivación, Niño, Pedagogía, Reforma Curricular, Manual, Valores.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
MASTERS IN PHYSICAL CULTURE AND SPORTS TRAINING**

Topic: "TRADITIONAL GAMES IN PHYSICAL EDUCATION OF CHILDREN FROM 10 TO 12 YEARS OF EDUCATIONAL UNIT DR. JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA."

Author: Licenciada Monica Suarez Figueroa Margoth

Directed by: Licenciado Beto Orlando Arcos Ortiz, Mg.

Date: February 18, 2016

EXECUTIVE SUMMARY

The research work on the theme Traditional Games Physical Education of children 10 to 12 years Education Unit Dr. José María Velasco Ibarra, arose from the need to analyze and then solve the problems caused by the influence the Traditional in physical education of children from 10 to 12 games, for which the research has been raised as a general objective determination of this influence requiring rely on several specific objectives as identifying traditional games practiced by children 10 to 12 years ; determine the level of acceptance and development of Physical Education in children and generate an alternative solution to the problem detected in the Education Unit, the methodology which was based development research was based on investigations: field Bibliographic and Documentary. Levels or types of research were: Exploratory, descriptive and explanatory. The total population was 150 people, therefore we worked with the entire population. The results or conclusions that were reached are that it has been determined that there is influence of Traditional Games in Physical Education of children 10 to 12 years of Education Unit, just as the traditional games that practice is identified children in the unit as well as determining the level of acceptance and development of Physical Education in children 10 to 12 years of the institution is weak and could be improved with the right strategies, so it is feasible to generate an alternative solution the problem detected.

Keywords: Culture, Teaching, Physical Education, Traditional Game, Motivation, Child, Education, Curricular Reform, Manual, Values.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación está orientado a verificar la Influencia de los juegos tradicionales en la educación física de los niños de 10 a 12 años de la unidad educativa Dr. José María Velasco Ibarra.

Este trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos y cada uno presenta los contenidos respectivos:

CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA; se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, la continuación se expone el árbol de problemas y el correspondiente análisis crítico, la prognosis, se plantea el problema, los interrogantes del problema, las delimitaciones, la justificación y los objetivos generales y específicos.

CAPÍTULO II.- EL MARCO TEÓRICO; se señalan: los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones Correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el Desarrollo de las Categorías de cada Variable y finalmente se plantea la Hipótesis y el Señalamiento de Variables.

CAPÍTULO III.- LA METODOLOGÍA; se señalan: el Enfoque, las Modalidades de Investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las Técnicas e Instrumentos para recolectar y procesar la Información Obtenida.

CAPÍTULO IV.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboraron las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, se describe las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación, contrastando con los objetivos propuestos.

CAPÍTULO VI.- LA PROPUESTA; Es la solución al problema que se presenta, se señala el Tema, los Datos Informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de Evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la Bibliografía que se ha utilizado como referencia en el presente trabajo de estudio, así como los Anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA”

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

La idea nace por un interés personal por la actividad física en general y la recuperación de las tradiciones de nuestro pueblo. Las motivaciones que conducen y dar origen a este proyecto es el sedentarismo y la pérdida de identidad propia del niño de la provincia de Cotopaxi y la falta de profesionales capacitados, que lleven a lo más alto las tradiciones de nuestro pueblo y del país.

El espacio lúdico ancestral complementará a la formación educativa de la comunidad, entregando todo para lograr el crecimiento y formación de esta. Con la nueva Ley del Deporte se le dará un mayor énfasis al rescate de las tradiciones de nuestro país.

En el Ecuador con la promulgación de la Ley del Deporte Ecuatoriano, la Reforma Educativa con el Plan Decenal de Educación y el apoyo total del Ministerio de Educación por erradicar el sedentarismo en la niñez y juventud cambiando la malla curricular de dos horas semanales a cinco horas de Educación Física a la semana, determinadas las dos horas de Educación Física, y las tres horas restantes Aprendiendo en Movimiento, teniendo como resultado positivo pero arrojando como un saldo en contra el déficit de maestros de Educación Física.

Por estos motivos voy a seleccionar a la provincia de Cotopaxi que se encuentra en la zona central, en un eje importante del país y sus variables tanto climáticas como de suelo son óptimas para el desarrollo de la actividad lúdica ancestral. Incentivar a los niños y niñas a dejar los juegos modernos basados en tecnología que ha provocado el sedentarismo y el deterioro de la vista de los mismos ya que se pasan en los tiempos libres en el computador u otros, sin tomar en cuenta el entorno que los rodea y perdiéndose lo maravilloso que la naturaleza nos brinda y el recuerdo de nuestros antepasados.

En la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, se ha logrado concientizar al niño explicando que la provincia de Cotopaxi tiene una rica historia ancestral y por ende hay que rescatar muchos juegos que practicaban nuestros abuelos e inclusive nuestros bisabuelos, concientizando también que el programa de Aprendiendo en Movimiento para el año lectivo 2015 - 2016 se unifica a la cátedra de Educación Física, y de este modo propender una vida saludable y divertida para los estudiantes de este establecimiento educativo, del cantón, provincia y país.

1.2.2 Análisis Crítico

El desconocimiento parcial de la Reforma Educativa implementada en el país a partir de 1997 y fortalecida en el 2010, sí que se hayan alcanzado niveles de socialización adecuado a cada uno de los docentes del país, ya que han sido muy elementales especialmente en lo que respecta al área de Educación Física ha ocasionado que se genere una capacitación dirigida a los docentes que se convierta en una verdadera herramienta de apoyo y refuerzo a la labor diaria que cumplen dentro de las instituciones educativas.

La inadecuada planificación curricular en Educación Física ha impedido que se puedan aplicar todos los lineamientos, objetivos, modelos, formatos y disposiciones que forman parte del modelo de gestión y de acción generados por la autoridad educativa nacional.

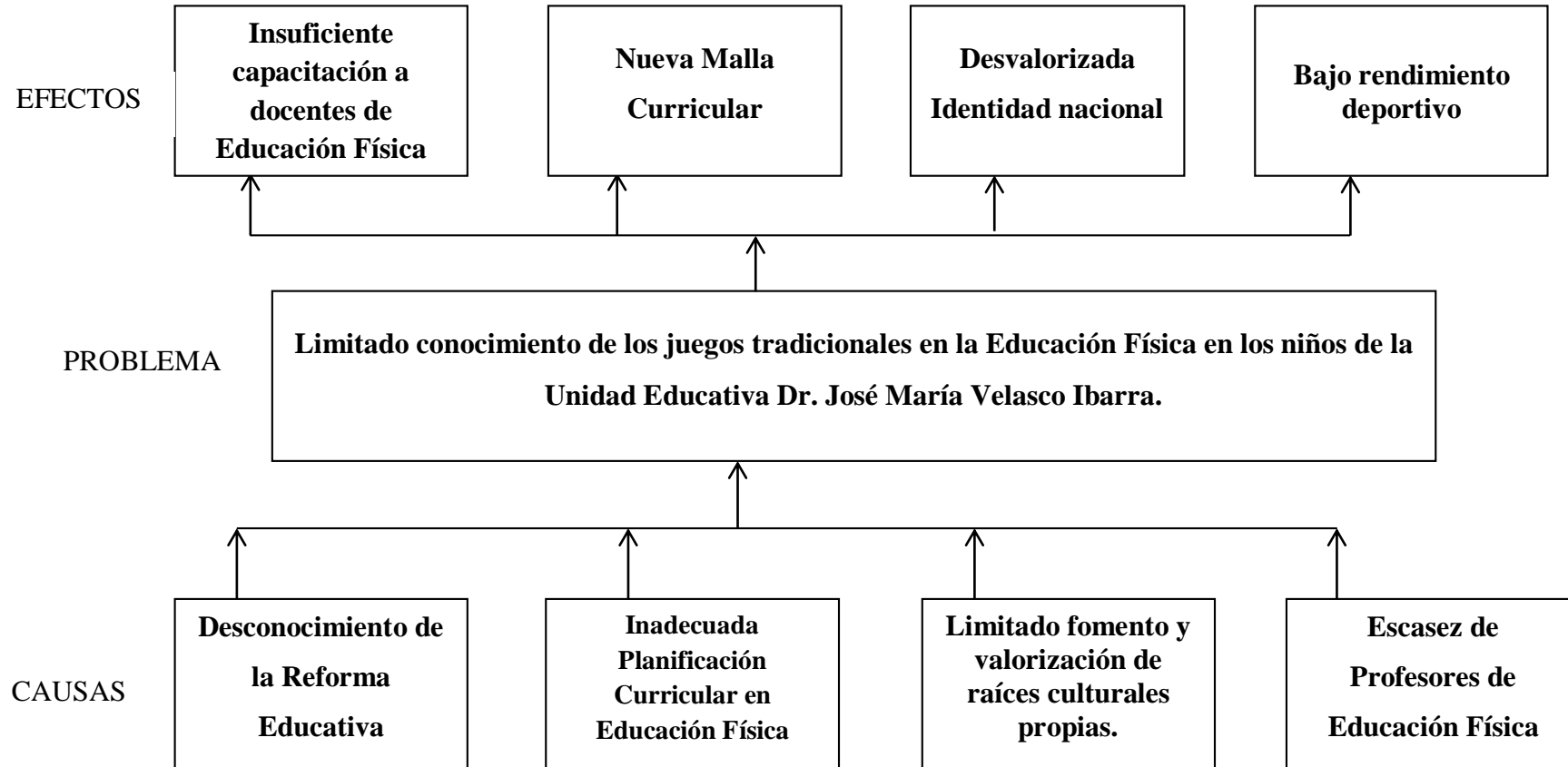
Por lo tanto no se han podido lograr los parámetros generados en la Nueva Malla Curricular del área de Educación Física.

Una de las principales causas para que se genere el problema planteado es limitado fomento y valorización de raíces culturales propias, con mucha preocupación se observa en la sociedad especialmente de niños y jóvenes que adoptan con mucha facilidad costumbres, tradiciones, juegos, entre otros elementos de otras sociedades, lo que provoca que se determine una desvalorizada identidad nacional.

Dentro del sistema educativo nacional existe una escasez de profesores especializados en Educación Física y esta carga horaria es entregada a docentes para que completen su jornada laboral, provocando un bajo rendimiento deportivo en los niños y jóvenes estudiantes, en razón de que el docente no está debidamente capacitado en dicha área.

1.2.3 Árbol de Problemas

Figura N° 1 Árbol de Problemas



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

1.2.4 Prognosis

La no ejecución del proceso investigativo permitirá que se mantenga un desconocimiento de la Reforma Curricular en lo que respecta a la Educación Física, reflejando un inadecuado proceso de planificación curricular que determina la implementación errónea de acciones que, a su vez, no permitan la inclusión de contenidos lúdicos tradicionales que sean rescatados y puestos nuevamente en la práctica de los estudiantes, de igual manera se producirá un importante impacto negativo en el rendimiento deportivo contribuyendo al sedentarismo y con ello un deterioro en el ánimo y la salud de los estudiantes.

1.2.5 Formulación del Problema

¿Cómo influyen los Juegos Tradicionales en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra.

1.2.6 Preguntas directrices

- ¿Cuáles son los Juegos Tradicionales que practican los niños de 10 a 12 años en la Unidad Educativa?
- ¿Cuál es el nivel de aceptación y desarrollo de la Educación Física en los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa?
- ¿Es posible generar una estrategia a través de los Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Educación Física en los niños de 10 a 12 años de edad?

1.2.7 Delimitación del objeto de investigación

1.2.7.1. Delimitación de contenidos:

Campo: Educativo

Área: Educación Física

Aspecto: Juegos Tradicionales

1.2.7.2. Delimitación Espacial.- La presente investigación se lo realizó con profesionales de Educación Física, niños, padres de familia y personal docente y administrativo de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra.

1.2.7.3. Delimitación Temporal.- El presente tema de investigación se realizó durante el período lectivo 2015 – 2016.

1.2.7.4. Unidades de Observación:

Docentes de Educación Física

Padres de familia

Niños de la Unidad Educativa de 10 a 12 años.

1.3 Justificación

La investigación es de mucha **importancia**, los grandes deportistas lo han iniciado a edades tempranas. Es indudable el avance tecnológico ha mejorado la calidad y la expectativa de la vida de los seres humanos. En este sentido, vemos que existen deficiencias en el campo de la Educación Física, ya que los niños salen sin conocer sus raíces que son la identidad de un pueblo por ello la necesidad de practicar los juegos tradicionales en los niños y recordarles que, nuestros ancestros se divertían sin tanta tecnología en sus manos.

El **interés** generado por la investigación se determina porque los docentes de Educación Física requieren de herramientas prácticas, aplicables que les permita aportar al mantenimiento de prácticas tradicionales como parte de la asignatura, dando alternativas a los estudiantes para evitar el sedentarismo tecnológico y por lo tanto motivando a la acción física y cultural.

El proceso investigativo al constituirse en una herramienta de apoyo para el docente, lo convierte en un aporte de mucha **utilidad** en el aprendizaje, ya que la conexión entre el trabajo para el desarrollo físico, con la valorización y rescate de elementos tradicionales y culturales como son los juegos, los mismos que sirven de apoyo pedagógico para lograr objetivos de la Educación Física, así como el mantenimiento de tracciones que de una u otra manera estarían desapareciendo paulatina y sistemáticamente.

La presente investigación fue **factible** de realizar porque se cuenta con el apoyo permanente de la señora Directora de la de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, la misma que se encuentra preocupada por elevar la calidad educativa y sobre todo la salud de los niños y cumplir no por obligación, sino por una satisfacción propia para el Buen Vivir que es el lema de la nueva educación ecuatoriana. Además se cuenta con la bibliografía adecuada en torno al tema, así como el apoyo de padres de familia, docentes y estudiantes quienes están interactuando día a día en las labores educativas de la institución.

Los **beneficiarios** directos de este estudio son los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, mientras que como beneficiarios indirectos se encuentran los docentes, padres de familia y la sociedad en general, así como otras instituciones que pueden adoptar la propuesta generada y adaptarla a cada una de sus realidades.

El **impacto** que se espera es lograr aprendizajes significativos en el marco de la aplicación de metodologías adecuadas basadas en la práctica de Juegos Tradicionales, que tomen en cuenta la realidad institucional y las características físicas y psicológicas de los niños y niñas en la edad determinada, además se logrará enlazar los contenidos curriculares del área de Educación Física, la cultura y tradición del cantón Latacunga, como parte de un aporte para que se practiquen los Juegos Populares y Tradicionales.

1.4 Objetivo

1.4.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los Juegos Tradicionales en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar los Juegos Tradicionales que practican los niños de 10 a 12 años en la Unidad Educativa.
- Determinar el nivel de aceptación y desarrollo de la Educación Física en los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa.
- Generar un Manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Educación Física de niños de 10 a 12 años de edad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de Investigación

De las investigaciones preliminares realizadas en la Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se ha encontrado algunos trabajos de investigación relacionados con el problema planteado, que servirá de referencia para esta investigación.

De acuerdo a lo señalado por Aucapiña (2013) en el trabajo investigativo con el título: “El juego tradicional como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la escuela Antonio Moreno y Ortiz del cantón Sigsig, provincia del Azuay” presenta las siguientes conclusiones:

1. Los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje son limitados en la integración de actividades de aula, las mismas que influyen de manera directa en el desarrollo de los niños y niñas.
2. Las técnicas de enseñanza aprendizaje se ve afectada por la no inclusión de juegos lúdicos que fortalezcan un aprendizaje de posturas psicopedagógicas, permitiendo la reflexión sobre sus actitudes frente al grupo.
3. El desarrollo de integración de actividades lúdicas con técnicas de enseñanza aprendizaje limitan la generación de aprendizajes colaborativo - cooperativo dentro del aula, manteniendo el respeto y responsabilidad del ser humano. (p. 87)

El aporte citado determina que si bien el juego es una de las más importantes herramientas didácticas de las que el docente puede hacer uso dentro de sus actividades académicas, no se lo ha explotado adecuadamente, más bien su uso es limitado dentro del aula de clase, mucho más si se trata de actividades físicas en las

cuales el juego puede ser el principal aliado del docente, por lo tanto las otras técnicas de aprendizaje se convierten en acciones poco motivadoras y efectivas, en tal virtud, si no se logra una adecuada integración, es posible que los aprendizajes no sean significativos, pero sobre todo no se aporte al desarrollo personal y social integral del estudiante junto con la práctica de valores.

Según Caguano, L. (2014) en el trabajo investigativo con el título: La Educación Física en el desarrollo de la coordinación motriz gruesa de los estudiantes de cuarto y quinto grado de educación general básica, en la escuela Lcdo. Jaime Andrade Fabara del cantón Latacunga provincia de Cotopaxi, en donde se concluye que:

Se pudo comprobar que no se utilizan adecuadamente la coordinación de la Psicomotricidad Gruesa en la práctica de la Educación Física con los estudiantes, por cuanto al no tratar con importancia esta herramienta los jugadores no posee un movimiento rítmico, lenguaje corporal y la fuerza apropiada, en el momento de la práctica de Educación Física

Se estableció que el desarrollo de la coordinación Psicomotriz Gruesa es regular en los jugadores de fútbol sala de los estudiantes, por cuanto la Psicomotricidad al no implementarse desaprovechándose esta técnica educativa, reeducativa y terapéutica que respeta la unidad psicosomática del ser, basada en la acción del cuerpo en su totalidad a través de las vivencias, y por medio de la cual los jugadores entran en relación con el mundo que los rodea, favoreciendo su dominio corporal y una apertura a la comunicación y al descubrimiento de sus movimientos favoreciendo un dominio corporal en las prácticas de la Educación Física.

Es necesario que se desarrolle una Guía de actividades para el desarrollo de la coordinación Motriz gruesa vivencial en la práctica de la Educación Física a de los estudiantes, puesto que al no poseer la coordinación que es una cualidad vital ya que hace referencia a la eficacia motora diezmando su capacidad al definir la acción motriz en los futuros jugadores profesionales, por lo que se debe mejorar el nivel psicomotriz en los estudiantes equilibrado y con fluidez de movimientos para dar respuesta precisa a cualquier requerimiento de una actividad. (p. 69)

El juego forma parte de las actividades más importantes de los niños, por lo que puede ser adaptada al logro de destrezas, habilidades y capacidades de forma integral, como el desarrollo de la sicomotricidad gruesa, todo como parte de la Educación Física, es decir alcanzar niveles importantes de motivación e interés por

las actividades académicas mediante el juego; esta variedad de factores favorables que otorga el juego más la selección de elementos culturales y tradicionales aporta enormemente a un trabajo integral en donde se motiven los aprendizajes y contenidos, se mejore la actividad física y se fomente la práctica y rescate de valores culturales.

2.2 Fundamentación Filosófica

El presente trabajo investigativo se ubica en el paradigma Crítico-Propositivo porque analiza una realidad socio-educativa y busca un cambio de la misma, su misión que es promover una planificación curricular nueva que permita fortalecer la Educación Física, en el marco del constructivismo, en donde el estudiante pasa de mantener un rol pasivo, a ser el protagonista de su propio aprendizaje generando análisis, variantes, posibilidades de variación de procesos de aprendizajes que se ajusten a sus necesidades, intereses y expectativas de lo que espera como parte del proceso educativo.

Según Kuhn. (1962) Es una alternativa para la investigación social debido a que privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales; Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación comprometidas con lógicas instrumental del poder. Propositivo debido a que plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y pro actividad. (p.56)

Por este motivo este proyecto está inspirado en una interacción transformadora, quiere conseguir un cambio en la realidad mediante la concientización de los docentes acerca del tema, se busca que asuman una conducta responsable en busca del bienestar de los niños que están a su cargo. Busca la obtención de resultados cualitativos; es de mucho valor conseguir que los docentes planifiquen sus clases en base de la nueva reforma educativa y que los niños asimilen de mejor manera las tradiciones de nuestro pueblo.

2.3 Fundamentación Legal

Todo establecimiento educativo toma como referencia para el desarrollo de sus actividades un currículo base, que determina todos los aspectos importantes

relaciones con las leyes de la República del Ecuador, para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, en él se contemplan los contenidos de acuerdo a la realidad social en la que nos desenvolvemos.

En la Constitución Política del Estado en su Sección Quinta De la educación determina:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la Educación Física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

TÍTULO III DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN CAPÍTULO PRIMERO DE LOS OBJETIVOS DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN en su Art. 19.- Objetivos.- El Sistema Nacional de Educación tendrá, además de los objetivos previstos en la Constitución de la República, el adecuado cumplimiento de los principios y fines educativos definidos en la presente Ley.

Es un objetivo de la Autoridad Educativa Nacional diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fisco misionales, en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato, y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. En relación a la diversidad cultural y lingüística se aplicará en los idiomas oficiales de las diversas nacionalidades del Ecuador. El diseño curricular considerará siempre la visión de un estado plurinacional e intercultural. El Currículo podrá ser complementado de acuerdo a las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas Instituciones Educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación.

En lo que se refiere al Código de la Niñez en la parte pertinente a la Educación determina:

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
2. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

En la Ley del Deporte Ecuatoriano en su Art. 94 Actividades deportivas recreativas.- Los gobiernos autónomos descentralizados ejecutarán actividades deportivas, recreativas, con un espíritu participativo y de relación social, para la adecuada utilización del tiempo libre para toda la población.

Estas actividades deportivas fomentarán el deporte popular y el deporte para todos, sea en instalaciones deportivas o en el medio natural, para lo cual contarán con el reconocimiento y apoyo de dichos gobiernos.

Del deporte ancestral en su Art. 100. Del deporte ancestral y tradicional.

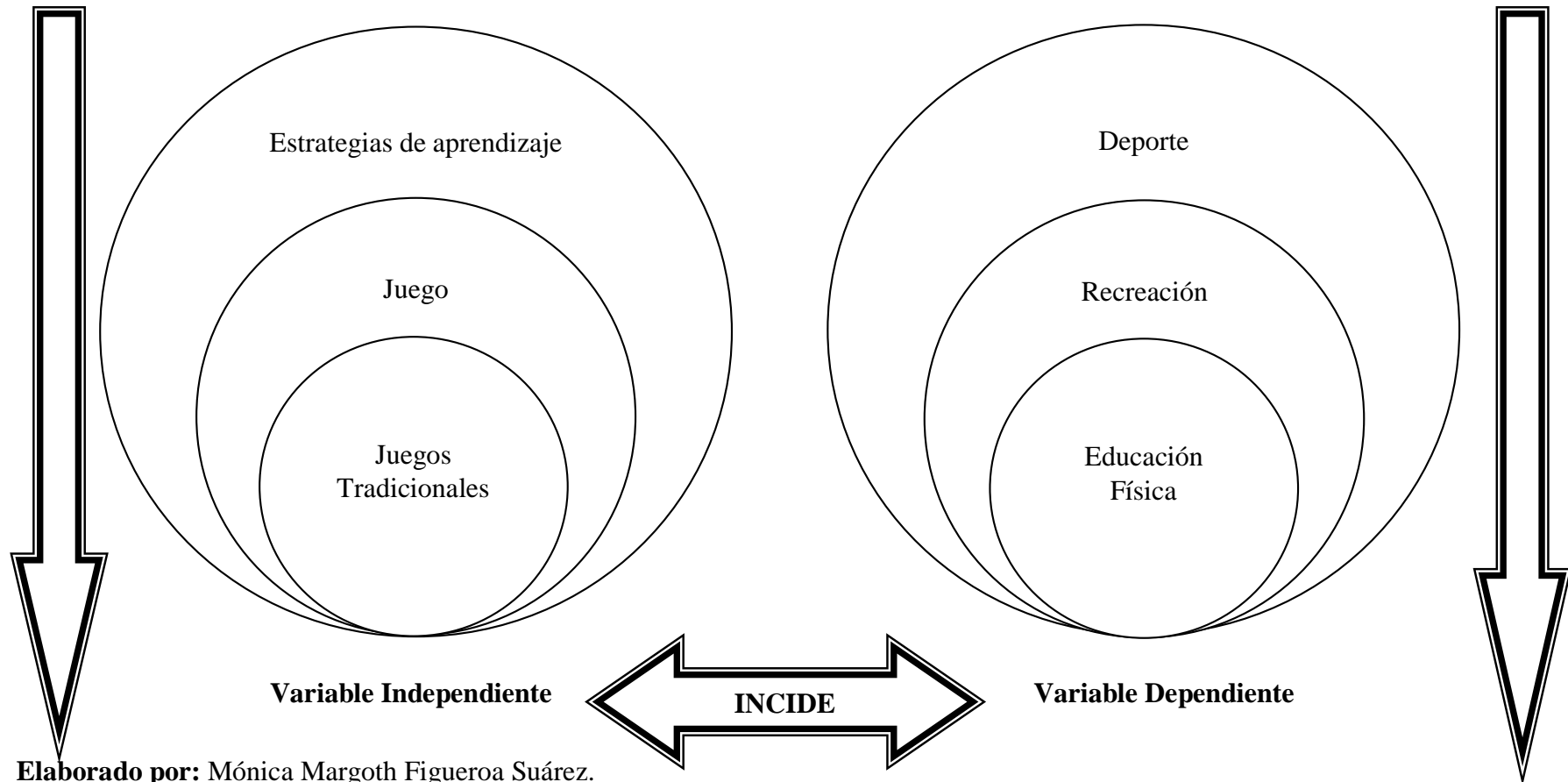
Comprenden la preparación y práctica de todas las actividades físicas y lúdicas que las comunidades, pueblos y nacionalidades desarrollen para competir dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones.

Art. 101.- De la Práctica.- La práctica del deporte ancestral fortalece y promueve la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad, a fin de estimular y garantizar en igualdad de condiciones el deporte, la actividad física y recreación.

Art. 103.- Tradiciones.- Rescatar y fortalecer las tradiciones de las comunidades, pueblos y nacionalidades quienes organizarán al menos una competencia recreativa anual en las diversas disciplinas en sus zonas, comunas, territorios y regiones.

2.4 Categorías Fundamentales

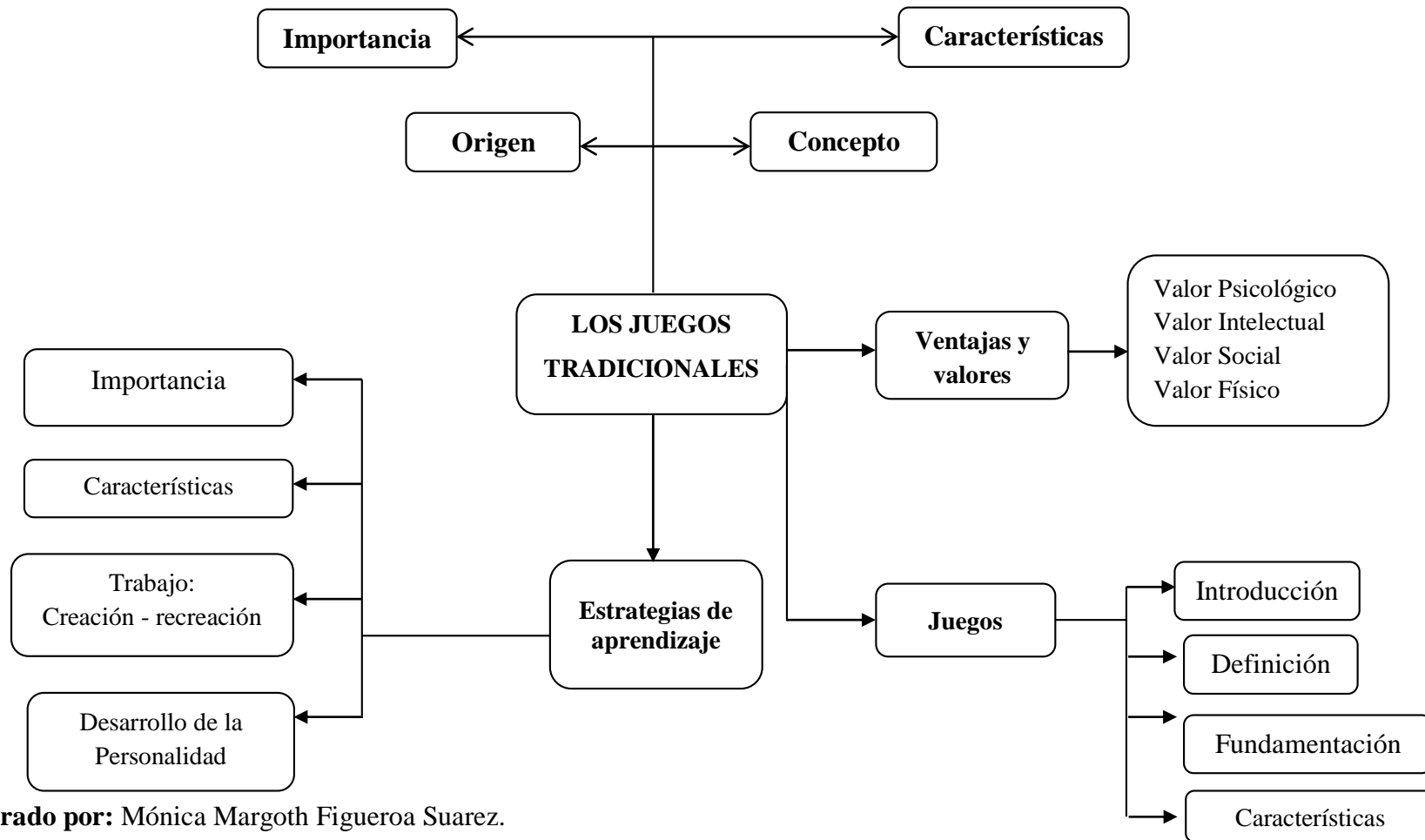
Figura N° 2 Categorías Fundamentales



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

2.4.1 Constelación de Ideas: Variable Independiente.

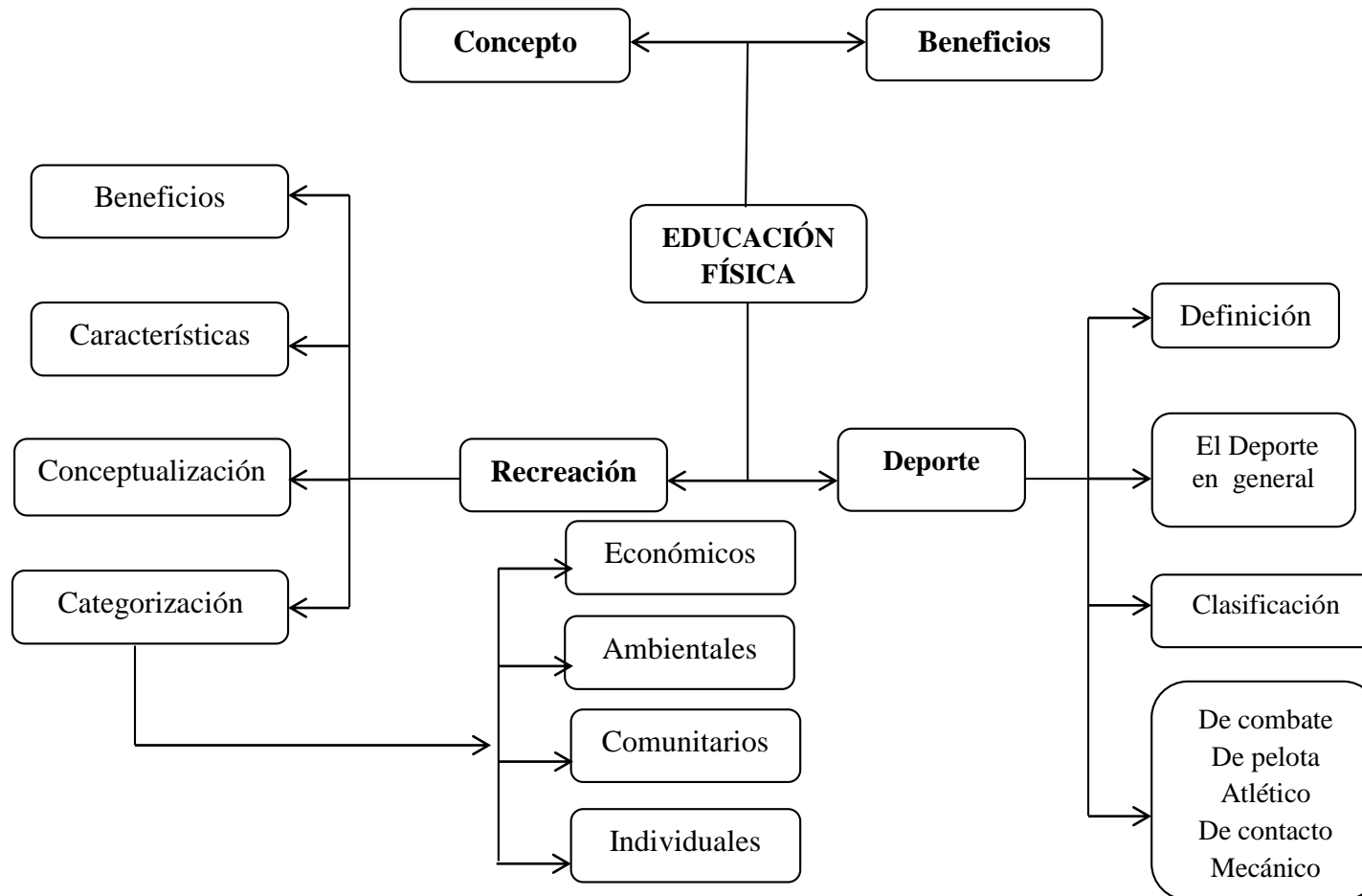
Figura N° 3 Red de Inclusiones Variable Independiente



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suarez.

2.4.2 Constelación de Ideas: Variable Dependiente.

Figura N° 4 Red de Inclusiones Variable Dependiente



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

2.4.3 Fundamentación Teórica de la Variable Independiente: Los Juegos Tradicionales.

2.4.3.1 Estrategias de Aprendizaje

Según Ardila (2000), “Las estrategias de aprendizaje son el modo en que se enseña a nuestros alumnos, su esencia, la forma de aprovechar al máximo sus posibilidades de una manera constructiva y eficiente” (p.87), es decir que una estrategia de aprendizaje lo que pretende es aclarar minuciosamente los detalles de la forma que el docente enseña, con el fin de lograr una adecuada determinación señalando cuál sería la mejor estructura educativa a adoptar, una estrategia que permita ser perfeccionada en base a la experiencia y las circunstancias que el momento así lo requiera.

Uno de los fines del trabajo docente es lograr que los estudiantes desarrollen el máximo de sus potencialidades, sin embargo, cada individuo es distinto al otro lo que en educación se conoce como diferencias individuales que determinan factores distintos en calidad y cantidad de estrategias de aprendizaje que den resultados en cada caso, interviniendo, no únicamente en las capacidades individuales sino también el entorno familiar, social, afectivo entre otros aspectos.

Cada uno de los docentes aspiran que las técnicas y estrategias seleccionadas y aplicadas cumplan con el rol establecido y sobre todo alcancen los objetivos propuestos en igualdad de condiciones y con los mismos estándares de aprendizaje, sin embargo en la práctica es una esperanza casi nula ya que aquello depende de un sinnúmero de factores internos y externos que pueden ir desde la motivación del estudiante, inteligencia, conocimientos previos, entre otros.

Una de las consecuencias más frecuentes del proceso detallado es que el resultado difiera enormemente en cada caso, sin embargo, lo que sí es seguro es que las estrategias de aprendizaje cumplen con un rol determinante en todo este proceso, razón por la cual se requiere robustecer el principio de que una estrategia o una metodología es tan importante como el aprendizaje propiamente dicho, en tal virtud el docente, debe tratar por todos los medios posibles de aprovechar no únicamente

las potencialidades del estudiante, sino también las suyas propias tratando de modernizar y actualizar cada una de sus habilidades.

2.4.3.2 El Juego

Castañeda, (1999) dice que el juego “Constituye una prioridad absoluta en la vida del niño, cumpliendo un rol muy importante, ya que por medio del juego logra estimularse y alcanzar un mayor desarrollo en áreas tan indispensables como el psicomotriz, cognitivo y afectivo-social” (p.68), por otro lado juego en los niños tiene fines educacionales ya que contribuye al acrecentamiento de sus capacidades creadoras, por lo que se lo considera como un medio muy práctico y efectivo para el entendimiento de la realidad.

De igual manera mediante el juego los niños y niñas pueden experimentar y aprender, logrando una comprensión y transformación de la realidad que los rodea, se puede decir entonces que los niños crecen a través el juego, entonces, no es conveniente bajo ninguna circunstancia limitar al niño sus prácticas lúdicas.

¿Qué es jugar?

Una de las primeras actividades de carácter autónomo y creativo que desarrolla un ser humano es el juego y da inicio cuando el niño es bebé, mediante la relación que se establece con su entorno y las interpretaciones que a este espacio les otorga, sus necesidades y deseos que va adquiriendo, a menudo se puede observar que toman un objeto y pretenden hacerlo volar, sin duda para el niño será momento increíble, por lo tanto único e irrepetible en vista de que el acto de jugar ese momento le genera emociones que nunca antes había sentido ni experimentado.

Sin embargo toda esta magia que otorga el juego puede perderse cuando se transforma en una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego, los adultos cometen un error muy común que es el de jugar con el niño confundiendo la acción con el enseñar sin tomar en cuenta que el niño lo que busca es compartir un juego en igualdad de condiciones, sin exigencias, sin aprender nada, por lo tanto puede

nacer en él un sentimiento de frustración, no puede aprender con gusto, iniciando un fuerte vínculo de aprendizaje y afecto, entre los actores del proceso.

2.4.3.3 Juegos Tradicionales

Origen

Padilla M. (2007) dice: “Los juegos infantiles tradicionales han representado la cultura popular por gran cantidad de tiempo, fueron inventados por los indígenas utilizando madera como materia prima” (p. 68). De lo que infiere que los juegos infantiles tradicionales se mantienen vigentes gracias a su transmisión generacional, sin embargo su origen se remonta a tiempos muy lejanos, esta transmisión no es exclusiva de padres a hijos, sino que en su conservación y circulación se han involucrado varias instituciones y entidades que se preocupan de su vigencia pero sobre todo de que no desaparecieran totalmente al pasar el tiempo, en vista de que son elementos muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de una sociedad, en donde sus normativas son similares, independientemente del lugar en donde se desarrollen.

Por lo tanto los juegos infantiles tradicionales tienen fuertes rasgos culturales y sociales de zonas muy definidas, y están estrechamente unidos a raíces culturales e incluso a ciertas acciones laborales que se desarrollaban en un determinado sitio, varios de los Juegos Tradicionales tienen orígenes al interior del seno familiar, es decir fueron iniciados y practicados en un momento determinado y por personas ligadas por lazos familiares muy cercanos, lamentablemente esta realidad ha ocasionado que no exista una literatura que sustente su forma básica, ventajosamente como la mayoría de aspectos culturales y tradicionales han sido transmitidos por la repetición práctica y desarrollo en distintos espacios sociales, muchos de los juegos infantiles tradicionales han ido evolucionando en formas un poco más complejas que han permitido ser socializados y por lo tanto han necesitado de ciertas reglas que han organizado de mejor manera su aplicación.

Concepto

Ardila, L. (2000) señala que: “los Juegos Tradicionales apoyan el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad” (p. 21). En ese sentido, el juego puede ser asumido como una acción que representa recreación a mediante la cual el ser humano, y más concretamente los niños y niñas optimizan su capacidad de la creatividad, así como para la comprensión del mundo que le rodea, en este sentido en el marco de los procesos pedagógicos los Juegos Tradicionales deben transformarse en una estrategia fundamental para impulsar la consolidación de un aprendizaje de carácter realmente motivador, lúdico, constructivo y creativo.

Según Sánchez, A. (2001): “Son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado” (p. 19). El autor hace referencia a que cada cultura mantiene una serie de rasgos enmarcados en un sistema lúdico, que puede conformarse por un conjunto de actividades, juegos, materiales, juguetes y tradiciones que nacen y se desarrollan de la realidad de esa cultura y que por lo tanto son conservadas no por obligación, sino más bien como parte de un conjunto de prácticas divertidas que apoya su afianzamiento en el tiempo y en el espacio.

Cervantes, C. (1998) dice: “son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado”(p. 89), de hecho los juegos infantiles tradicionales son muy antiguos lo que ha provocado que su principal fuente de transmisión ha sido la práctica de padres a hijos por muchos años, un hecho que ha contribuido para que se hayan mantenido vigentes hasta la actualidad, sin embargo siempre al no disponer de un registro teórico que abalice ciertos elementos importantes de la constitución de un juego tradicional, hace que su práctica pueda ser modificada de manera permanente ajustándose a la realidad social, cultural, económica, política, entre otros elementos, de la sociedad en donde se lo practica.

Según Cervantes C. (1998) dice: “Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad, muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico” (p. 39), determinando que: en primer lugar estas acciones tengan la particularidad de ser consideradas un juego ya que simboliza básicamente diversión y motivación y en segundo lugar se transforme en una clara expresión de cultura popular de un determinado sector o grupo social mediante el cual se expresa o se pone en manifiesto una serie de valores culturales que pretenden ser transmitidos y por lo tanto mantenidos en el tiempo mediante su práctica y ejecución, sin embargo en la actualidad se ha perdido ese fondo cultural y en muchas ocasiones se lo practica sin el conocimiento del fondo cultural de cada uno de ellos.

Por lo tanto el juego es la opción principal de los niños y niñas, así como determina un factor muy importante, ya que mediante éste es posible estimular y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas integrales como la psicomotriz, cognitiva y afectivo-social; de igual manera el juego en los estudiantes tiene propósitos educativos y también contribuye para efectivamente en el proceso de Interaprendizaje dependiendo de la forma de aplicación.

Según Castañeda, M. (1999): Los Juegos Tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente. (p.98)

Se mantiene el criterio de que no se cuentan registros escritos de los Juegos Tradicionales sin embargo mantienen estrechos lazos culturales con una región o nacionalidad con la particularidad de que se transmiten de generación en generación con extremada facilidad y frecuencia.

Este tipo de acciones lúdicas han aparecido y por lo tanto evolucionado a la par del aparecimiento de sociedades humanas por lo que se puede aseverar que los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, entre otras acciones sociales, además este tipo de juegos se componen de determinados elementos históricos, socio-culturales que han permitido no

únicamente asimilar la naturaleza de cada uno de ellos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, sino también han aportado para la comprensión de la propia historia y cultura de las sociedades.

Castañeda, (1999) dice: Dentro de los Juegos Tradicionales nos encontramos con una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: el trompo; juegos de niñas la cojita; canciones de cuna duérmeme mi niña, juegos de adivinanzas: veo-veo, juegos de nunca acabar: el cuento de la buena pipa, juegos de rima: comadrita la rana, juegos de sorteo o adivinanzas: la prenda, el mensaje, de juguetes: quimbumbia. (p.65)

Lamentablemente varios de los juegos señalados por el autor citado tienden a desaparecer con el paso del tiempo, sin embargo, aún en determinadas épocas se puede observar nuevamente la práctica de algunos de ellos como parte de juegos de temporada que renacen especialmente al interior de instituciones educativas.

Esta constante repetición generacional en la práctica de Juegos Tradicionales se notan diferencias sustanciales en su práctica, basados en elementos como su forma de participación, diseño de materiales y elementos, utilización o en algún otro aspecto que caracteriza al grupo social que lo practica, así como la época o las circunstancias en las que se lo practica, también puede influir el nivel cultural de las personas que lo juegan, independientemente del lugar en donde se desarrolla la actividad lúdica.

Castañeda, (1999) menciona que: Los Juegos Tradicionales son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y culturas de varias épocas o sistemas socioeconómicos. El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar en las raíces y así comprender mejor el presente. (p.44)

Los Juegos Tradicionales si bien se desarrollan en los grupos sociales tiene su principal fuente de práctica en las instituciones educativas, en la familia o en la comunidad, estas actividades recreativas al ser vinculadas con los juegos libres son considerados como una de las expresiones de la libertad infantil a la vez se está favoreciendo al adelanto de las habilidades y capacidades motrices al promover el juego activo, participativo y relacional entre los niños y niñas como parte de una cultura moderna que incita cada vez más la vida sedentaria lo cual desarrolla los niveles de obesidad y la falta de los movimientos.

Importancia

La importancia que tienen los Juegos Tradicionales en el proceso de socialización y culturización del estudiante.

Según Pérez, (2000): Los niños pueden ser los protagonistas desde el principio, incluso en la obtención de la información sobre los juegos a desarrollar. Se favorece la relación transgeneracional, al favorecer la relación con personas de mayor edad. (p. 98).

Una de las principales ventajas sociales que ofrecen los Juegos Tradicionales es que estimulan la socialización, el diálogo, la investigación en forma natural por lo que se convierten en un medio de correlación para la obtención de los objetivos pedagógicos, de igual manera aportan para la sana competencia, la cooperación, así como un importante impulso al mejoramiento de las relaciones interpersonales, ya que facilitan el desarrollo de actividades grupales, también aportan para mejorar la comunicación e inclusión social además de lograr el disfrute y la diversión.

Los Juegos Tradicionales proponen e impulsan el rol del docente y al adulto como un mediador en general, por lo tanto se busca lograr un proceso pedagógico que aporte significativa y positivamente en la formación integral del estudiante, es decir, que permita desarrollar el trabajo de Interaprendizaje de forma lúdica, logrando el desarrollo de las dimensiones cognitiva, afectiva y social de los niños y niñas, por lo tanto, los juegos permiten una forma motivadora, simple, divertida pero efectiva de aprender, de mantener empatía con un entorno, que siendo cercano y próximo físicamente al estudiante, aún se mantiene obscuro, distante y misterioso, los juegos infantiles tradicionales son parte fundamental del desarrollo integral de niños y niñas ya que buscan potenciar su aprendizaje y originar su bienestar mediante el logro de experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Mijangos, (2003) menciona: El proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo, de acuerdo al grado de concienciación alcanzado, estos valores pueden durar toda la vida o sólo un cierto periodo de tiempo. (p. 185).

Tradicionalmente en educación se han mantenido profundas dificultades a la hora de inculcar valores sin embargo se ha mantenido la búsqueda de estrategias que permitan optimizar el proceso de estructuración del pensamiento así como de las distintas formas de expresión, por lo tanto también son un apoyo madurativo sensorio-motor y estimula la integración y la convivencia grupal, por lo descrito anteriormente, se puede ver que el juego tradicional en la Educación tiene una importancia fundamental, porque no solo interviene positivamente en el nivel cognitivo del estudiante, sino que también estimula la convivencia social armónica y solidaria en base a la práctica de valores.

Características

- Surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven aparecer.
- Algunos juegos se practican más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal, mientras que otros surgen en épocas de mayor calor (verano).
- Existen Juegos Tradicionales con preferencias en cuanto: sexo, por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, la cojita, la muñeca, etc., mientras que los varones juegan por ejemplo: las bolas, el trompo, los cocos, etc.
- Algunos juegos están más ligados a determinadas edades por ejemplo: las canciones de cuna, los sonajeros son propias para niños más pequeños como estímulos sensorio-motores y otros con reglas más complejas para los mayores de manera que puedan comprender, respetar y cumplir las mismas. Asimismo existen juegos que son fundamentalmente practicados por los adultos.
- Son jugados por niños y niñas por el mero placer de jugar quienes deciden cuándo, dónde y cómo jugar.
- Responden a necesidades básicas de los niños y niñas.
- Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento pero además son negociables ya que pueden variarse.
- No requieren de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.
- Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores.
- Pueden practicarse en cualquier momento y lugar

Ventajas y valores educativos

Según Castañeda, M. (1999): El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional. (p.52)

La expresión, la práctica de valores, el desarrollo de habilidades integrales, el mantenimiento de rasgos culturales y sociales son solamente una parte de las ventajas de la práctica de los Juegos Tradicionales ya que mediante ellos se estimula el desarrollo de las habilidades y destrezas como la independencia funcional y el equilibrio emocional; es decir que el juego estimula un sinnúmero de valores idóneos para generar respuestas positivas en el estudiante, las mismas que pueden ser clasificadas en las siguientes:

Valor psicológico: Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

Valor intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

Valor social: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Valor físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

2.4.3.4 Juegos Populares

Introducción

A través de la historia, se ha demostrado que el juego fue un punto de encuentro entre la motricidad, el folclore y la literatura.

Fuentes, (2002) menciona: Las pinturas rupestres avalan la existencia de danzas en corro en la Península Ibérica, que pudo ser el inicio de los Juegos Populares y que posteriormente fueron dando lugar a las danzas tradicionales que han mantenido viva la literatura popular a través de los tiempos. (p.75)

Los juegos populares pueden tener origen en la aparición del ser humano ya que han formado parte del mantenimiento de su tradición y cultura desde sus inicios las evidencias se mantienen como las pinturas rupestres a las que hace referencia el autor citado, esto hace tiempo antes de la existencia de una escuela, por lo tanto los juegos populares junto con otras expresiones como la danza o la música han sido tradicionalmente un apoyo importante para el sistema educativo y social en distintas épocas del desarrollo social, en la que estos juegos otorgaron una identidad común a los integrantes de los pueblos en donde se han practicado, aportando con respuestas a necesidades culturales, motrices, psicomotrices, creativas, sociales, éticas, morales y lúdicas, transmitiendo valores con una intención pedagógica implícita que ha determinado la identidad personal y social.

Definición

Fuentes, (2002). “Los Juegos Populares como aquellos juegos con un carácter tradicional, generalmente derivados de actividades laborales, poco reglamentados, donde las reglas surgen de mutuo acuerdo de los jugadores, por lo tanto variables y flexibles” (p.77). Los Juegos Tradicionales o populares son parte de la vida diaria de los individuos, tan importantes que han nacido de acciones laborales y de trabajo como un elemento motivador y relajante ante las jornadas en las que se despliegan actividades que pudieron ser generadas por obligación pero que sin embargo con el pasar de los años evolucionaron y dieron lugar a la aparición de ciertos juegos que

mantienen rasgos simples pero efectivos de lograr una diversión y gozo por parte de quienes lo practican.

Fundamentación

Según Fuentes, (2002): Tanto a nivel escolar como extraescolar, la iniciación en cualquier tipo de juego, y por supuesto en los tradicionales, debe llevarse a cabo en las edades correspondientes a Educación Infantil, para proseguir durante el desarrollo del niño en los diferentes ciclos posteriores. (p.32)

La práctica de los juegos no puede ni debe ser exclusiva del entorno escolar, más bien es el hogar y la familia en donde se deben iniciar con este tipo de actividades siempre y cuando se tomen en cuenta elementos importantes como la edad, el entorno, las capacidades y otros elementos que facilitan la experiencia de una actividad lúdica.

Este tipo de acciones favorecen varios aspectos educativos de la persona:

- Integración en el grupo: primeros fundamentos de la comunicación entre sus compañeros.
- Conocimiento y desarrollo corporal: desarrollo de la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.
- Sentido rítmico: a través de las danzas los niños se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas... asociadas a los movimientos.
- Estructuración Espacial: a través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.
- Estructuración Temporal: los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.
- Enriquecimiento del lenguaje: mediante los diálogos en los juegos adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.
- Formación integral de la persona: los valores educativos de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas:

Motora

- Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, persecuciones, saltos, entre otros).
- Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas).
- Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).

Psicomotora

- Aumenta la coordinación dinámica general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).
- Desarrolla la percepción corporal (conoce los segmentos corporales y la posibilidad de movimientos).
- Se produce un ajuste postural (según los gestos y acciones en el juego).
- Organiza la representación espacio-temporal (evoluciones en espacios variados y con ritmos diferentes).

Socio motora

- Se produce una colaboración grupal.
- Existe un espíritu de iniciativa.
- Consigue su propio control emocional.

2.4.3.5 Características del juego, Implicaciones educativas

Actividad espontánea natural

Hernández, (2002) menciona que: “El ser humano desde que nace utiliza el movimiento en pro de un desarrollo armónico” (p.43). Puede señalarse entonces que el movimiento es parte de la naturalidad humana y por lo tanto permite por medio de él expresar una serie de emociones, satisfacer necesidades, desarrollarse físicamente y relacionarse con los demás con la utilización del movimiento, sin embargo con el pasar del tiempo los movimientos pueden tener características específicas y estilizadas como las destrezas finas necesarias para ciertos juegos o ritmos, ciertamente entonces, que el juego permite adquirir variadas formas

de aprendizajes y contenidos parte de la formación social, cultural, física y por su puesto de aprendizajes que se logran en base a la experimentación y repetición que permite el movimiento.

Actividad generadora de placer

Para Hernández, (2002): “Las sensaciones placenteras del juego sólo pueden ser entendidas dentro del propio juego” (p.35). La práctica de una actividad lúdica como el juego presenta u ofrece varias razones por las que el ser humano puede sentirse atraído por desarrollarlas, así como un complejo sistema de sensación que se desatan al practicarlo, sin embargo, la sensación de placer, de sentirse bien, de ser feliz, es un elemento que siempre está presente y crece ante la situación de alcanzar el éxito.

Libertad

Según Hernández, (2002): “Término tan ansiado por todos y cuya realidad nos gustaría alcanzar, se encuentra en el juego de una forma mágica” (p.56). Existen varias formas y maneras de expresar lo que es libertad y sobre todo de sentirla y vivirla, sin embargo en la existencia de los niños no cabe duda que es en el juego en donde se desprende de todas las realidades físicas y se sumerge en un maravilloso mundo imaginario; que le permite efectivamente sentir la libertad en toda su plenitud, por lo que en un juego tradicional las reglas deben ser mínimas con el fin de no cohibir a los estudiantes de disfrutar de la actividad que realizan.

Espacio – Tiempo

Cada una de las actividades lúdicas o de juegos requiere tener un cierto grado de libertad o flexibilidad, sin embargo tiene que adaptarse al tiempo y al espacio como cualquier actividad por más simple y cotidiana que parezca, este tiempo y espacio por lo general debe ser determinado y por lo tanto aplicado o respetado por parte de los propios participantes y no de agentes externos para que no se transforme en una imposición que rompa con la magia que el niño siente al jugar.

Reglamentación

Una adecuada y correcta reglamentación evita siempre el cometimiento de infracciones y errores en la aplicación de procesos, por lo tanto el contar con normas sencillas pero claras y efectivas facilitará el desarrollo de un juego.

Según Hernández, (2002): “En el juego, como hecho social que es, las reglas son elementos imprescindibles que varían y se adaptan en función del grupo al que van destinados” (p.67). Las reglas siempre serán necesarias en cualquier actividad humana, sin embargo para el caso de un juego es importante que las mismas sean correctamente socializadas y sobre todo aceptadas por los participantes además deben ser muy sencillas y claras para que su aplicación no corra el riesgo de ser confundida con imposición, esto lo único que lograría es que exista desinterés por el juego y por lo tanto escasa participación que no permita lograr los objetivos planteados por el docente.

2.4.3.6 Educación. Desarrollo de la personalidad

Aspecto motriz

- Favorece el desarrollo del niño en su dinámica propia, es decir, favorece el crecimiento y la salud.
- Los juegos escogidos y organizados responden a la demanda de estímulos en las funciones cardio-respiratorias.
- Permiten a las conductas motrices afinarse y diversificarse: juegos múltiples en situaciones variadas.
- Desarrolla capacidades de percepción, acción y adaptación.

Aspecto cognoscitivo

Para Piaget, (1995): El niño, captando informaciones cada vez más numerosas se hace capaz de prever, de pasar rápidamente del presente al futuro, examinar las soluciones mentales a los problemas planteados, la presencia del otro, le obliga a una adaptación continua. (p.89)

El niño aprende de todas las actividades que realiza o de los estímulos que recibe por medio de su percepción entonces la educación actual e integral requiere la

implementación de estrategias lúdicas, atractivas y motivadoras que permitan al estudiante desarrollar sus capacidades integrales de manera sistemática y en un alto nivel para lo cual se ofrece al juego como una excelente alternativa de trabajo ya que la acumulación de información estimula su campo cognoscitivo, por lo tanto es ocupación de la educación lograr que toda esa información se transforme en significativa en la medida en que sea útil para la resolución de problemas de la vida de cada uno de los estudiantes.

Aspecto socio-afectivo

Piaget, (1995) menciona que: “El niño atravesará gracias al enriquecimiento progresivo de las relaciones interindividuales los siguientes estadios: egocentrismo, cooperación, plena cooperación” (p.65). Entre las múltiples aplicaciones beneficiosas del juego como estrategia de aprendizaje y desarrollo integral está la posibilidad de lograr importantes avances en el aspecto socio afectivo ya que el hecho de compartir un espacio con otros niños de la misma edad y con las mismas inquietudes hace que el estudiante se sienta en un ambiente tranquilo que le genera confianza más aún cuando se plantean acciones grupales que sin lugar a dudas mejoran su desempeño social, entonces el juego tradicional garantiza el desarrollo de aprendizajes en el campo de las relaciones sociales en condiciones inmejorables.

Dramatización

Uno de los factores que la educación tradicional nunca pudo solucionar fue la escasa participación de los estudiantes en actividades como la dramatización, sin embargo fuera de la escuela los niños y niñas ofrecen una gama de capacidades para reproducir eventos, acciones, escenificaciones como parte de juegos que a veces representan acciones de la vida diaria como por ejemplo un trabajo o una actividad cotidiana en el hogar y la familia con una gran capacidad de transmitir los movimientos y emociones con absoluta naturalidad, la idea entonces es que, a través del juego se pueda lograr la misma naturalidad interpretativa pero con temas predeterminados y con un público que los observa que son sus propios compañeros.

Relajación

La sensación de paz, tranquilidad, motivación y libertad que un niño siente al desarrollar un juego es la mejor terapia que se puede generar logrando una relajación no simplemente física sino más bien mental espiritual ya que el niño mientras juega puede presentar signos de estar exhausto físicamente pero conserva la vitalidad y la relajación interna que le otorga la magia del juego ya que al igual que una actividad lúdica tiene la virtud de recuperar las fuerzas perdidas en una jornada académica o de del trabajo diario, también relaja; desde el momento en que se desarrolla la actividad se convierte en un estímulo que permite visibilizar una soltura en el cuerpo y en el alma aislándolo de cuestiones negativas físicas y mentales que oprimen su vida diaria.

Trabajo: creación - recreación

Dentro de las prioridades y del tiempo del que dispone un niño, el desarrollo de actividades lúdicas se convierte en su prioridad entonces el juego es su actividad más importante y por lo tanto la que debe ser asimilada con absoluta seriedad ya que mediante ella aprende y se relaciona dándole la posibilidad de armar y crear o modificar creando su propio mundo con sus propias estructuras, las mismas que pueden tener índices de fantasía, o simplemente la reproducción de entornos de los adultos, dando rienda suelta a su capacidad creadora.

2.4.3.7 Características propias de los juegos populares.

Según la UNESCO (2002): “Los juegos populares han ido adquiriendo unas señas únicas a través de los tiempos, que han hecho posible englobarlos en un bloque diferente al de los demás tipos de juegos alternativos, adaptados, inventados, pre deportivos...” (p.54)

- Se mezcla la actividad motriz con cuentos o leyendas que son contados o recitados.
- Existe una incertidumbre que produce un interés en los participantes, ya que además de realizar las destrezas y habilidades físicas deben recitar o cantar

el verso correspondiente, teniendo sanción si se produce un error en cualquiera de los dos aspectos.

- Los personajes y situaciones del juego están muy relacionados con los personajes y situaciones de los cuentos:
- Madre: dirige el juego.
- Castillo o casa: lugar seguro.
- Rey o capitán: manda o castiga. Dirige el juego.
- Diablo o bruja: ataca, secuestra.
- Animales salvajes: atacan, se alían con el diablo.
- Reina: perdona, aunque también puede ser malvada.
- Palabra clave: salvan el peligro o a un compañero.
- Hay distintos tipos de juegos, según las posibilidades de los espacios y a su vez de la climatología.
- Una clasificación de los juegos populares según la situación de los jugadores y del entorno es:
- De tablero (ajedrez, oca, parchís...).
- De calle (con historias contadas a la luz de las farolas).
- De campo abierto (para caminantes).
- De fiestas (con varios tipos de historias).
- De habilidad (con historias al amor de la lumbre).

2.4.3.8 Importancia del juego en la educación del niño/a

- Mejora, en general, sus facultades.
- Mayor equilibrio emocional (control de impulsos).
- Fortalece su voluntad y aumenta la responsabilidad.
- Desarrolla la imaginación.
- Mejora el espíritu de superación.
- Apertura social.
- Incrementa la capacidad creadora.
- Ayuda a agudizar la atención.
- Equilibrio de actividad mental y física.
- Es positivo para la interpretación y respeto de las normas.

2.4.4 Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente

2.4.4.1 Educación Física

Concepto

La Educación Física se considera como área obligatoria según lineamientos del Ministerio de Educación Nacional para la educación básica.

Old, (1991) dice que: Se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es implementada en edad temprana, por cuanto posibilita en el niño desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida. (p.65)

En tal virtud mediante acciones enmarcadas en la Educación Física, el estudiante puede sacar a flote toda su creatividad de manera espontánea pero lo mejor es que le permite conocer sus potencialidades, respetar y valorar a los demás y a sí mismo, por lo que resulta muy importante que exista una amplia gama de posibilidades tanto de juegos como de actividades recreativas con el fin de que puedan ser aplicadas y desarrolladas tomando en cuenta la necesidades, los momentos, los materiales y sobre todo los objetivos que se persiguen en el proceso de interaprendizaje.

Old, (1991) menciona que: Por lo general, las instituciones educativas desconocen la importancia que la Educación Física representa para la básica primaria, porque ella, como otras disciplinas del conocimiento, a través del movimiento, contribuyen también con el proceso de formación integral del ser humano para beneficio personal, social y conservación de su propia cultura. (p.43)

La educación tradicional relegó a la Educación Física a una actividad netamente deportiva, dejando de lado aspectos integrarles e importantes como la recreación sin embargo si se le otorga una estructura pedagógica, planificada, desarrollada y evaluada puede generar y cimentar bases sólidas que le aporten al desarrollo integral del estudiante dentro y fuera de la institución educativa.

El movimiento como parte importante de la Educación Física permite a cada uno

de los estudiantes la posibilidad de asimilar, repetir, modificar, adaptar y crear nuevas serie de movimientos y ejercicios que cumplan un determinado orden o secuencia general poniendo en práctica elementos del deporte y la recreación, dándole un aporte significativo al autocontrol seguridad y motivación que posteriormente no únicamente le apoyarán en este tipo de actividades sino más bien contribuirán al desarrollo integral y social que le integren rápidamente a la sociedad y su evolución.

En este marco la Educación Física debe retomar un rol protagónico dentro del esquema educativo ecuatoriano, atrás quedaron los tiempos en donde la memoria, la retención y la repetición fueron elementos sustanciales del éxito académico, si se habla de una educación integral se habla también de un desarrollo físico, en tal virtud es imperiosa la necesidad de aplicar ese principio y buscar las mejores estrategias que se adapten a la realidad actual de la educación, sin embargo en el Ecuador ya se han emprendido algunos proceso como Aprendiendo en Movimiento, pero que aún no han tenido la difusión adecuada para que puedan ser aplicados correctamente en beneficio de los estudiantes de las instituciones educativas del país.

Según Old, (1991): Seguramente, casi ninguno de nuestros futuros alumnos va a ser un deportista con un fichaje millonario, ni el deporte será su medio de vida. Pero una actividad física adecuada posibilitará desarrollar plenamente su actividad cotidiana, sin sufrir dolores de espalda mientras trabaja en la oficina, o un incesante cosquilleo en las piernas por problemas de circulación, o unas varices por estar mucho tiempo de pies. (p.54)

La educación como parte del desarrollo integral del individuo debe normar o asignar el tiempo requerido para el cumplimiento de las actividades tanto cognitivas, afectivas y físicas para que exista un equilibrio en desarrollo de potencialidades y se mantenga un óptimo rendimiento en cada uno de estos espacios tan importantes para el desarrollo de los niños y niñas.

Sin embargo la implementación o la aplicación correcta, adecuada pero sobre todo oportuna de la Educación Física en el currículo de educación no es tarea fácil ni mucho menos responsabilidad de los docentes, más bien es consecuencia de un

trabajo conjunto en donde intervienen los estudiantes, padres de familia, autoridades y por su puesto los docentes que en forma integral asumen y cumplen roles de igual importancia con el fin de lograr que la Educación Física sea parte pero sobre todo el medio eficaz para lograr aprendizajes significativos.

Como conclusión se puede señalar que para lograr una verdadera educación y formación integral de un individuo el desarrollo corporal mediante la práctica de la Educación Física debe estar presente en los procesos y momentos de su desarrollo.

Devís, (1996): Al respecto, asegura: Es la base para que el niño despierte su motricidad e inteligencia en la adquisición de experiencias para el desarrollo del conocimiento; con la Educación Física se logra mejorar las relaciones interpersonales y de grupo. (p.43)

La actividad física bien planificada y correctamente aplicada en los niños y niñas especialmente cumple un papel fundamental en su desarrollo físico ya que aporta al mejoramiento de aspectos aparentemente tan elementales como caminar, postura al sentarse, movimientos corporales sistemáticos y centrados los mismos que posteriormente se transportan al mejoramiento intelectual, afectivos y social de manera que la Educación Física efectivamente es una base para el desarrollo integral del estudiante.

Beneficios que aporta el ejercicio físico:

Devís, (1996) manifiesta: La práctica de la actividad física y el deporte en edades tempranas es de gran importancia para el buen desarrollo del niño tanto en el aspecto físico como en el afectivo, social y cognoscitivo ya que a través del movimiento y los juegos motores vivenciará nuevas experiencias y estimulaciones en todos estos dominios. (p.41)

Los niños y niñas se convierten en verdaderas máquinas de aprendizaje y lo logran en base a la percepción y el recibimiento de estímulos externos, los que son alcanzados gracias al movimiento; por lo tanto la Educación Física debe cumplir ese rol tan importante, es decir formar parte del desarrollo de capacidades ya que puede diseñar acciones que permitan lograr una adecuada percepción espacial, temporal, así como el logro de coordinación lógico motriz, lateralidad, movimientos

que requieran agilidad, seguridad en el equilibrio entre otras destrezas que alcanzan su máximo potencial cuando generan autoestima para vencer retos, y seguridad para emprender nuevas y más complejas acciones, actitud mediante la cual podrán enfrentar problemas sociales y de su vida presente y futura, es decir la Educación Física puede transformarse en una escuela para la vida.

Devís, (1996) dice: También son muy importantes los beneficios aportados a niveles físicos y psicomotor, a través del movimiento del cuerpo y de sus segmentos, así como del control y manipulación de objetos. Está admitido que tiene efectos florecedores en el proceso de crecimiento debido a que el ejercicio aporta factores estimuladores sobre el tejido óseo y muscular. (p.98)

El sedentarismo se está convirtiendo en el principal enemigo del desarrollo integral, ya que impide un adecuado proceso evolutivo de músculos, tejidos y huesos provocando en corto, mediano y largo plazo el apareamiento de malformaciones, enfermedades degenerativas causadas principalmente por un inadecuado proceso de estimulación, el mismo que se logra con la acción de actividad física regular y bien orientada hacia la necesidad del individuo

De igual manera si la actividad física es exagerada y supera los límites de tolerancia corporal puede también generar aspectos muy negativos como la ruptura de fibras musculares, huesos o el deterioro prematuro de partes del cuerpo que han sido expuestas a exagerados esfuerzos físicos, por lo que es necesario alcanzar un equilibrio especialmente cuando se trabaja con niños y niñas en edades tempranas y apoyadas por la supervisión de la ejecución de expertos o personas que conozcan a fondo la carga física que se debe aplicar a los estudiantes en edades determinadas y tomando en cuenta los objetivos que se pretende alcanzar con esta práctica.

2.4.4.2 Recreación

Por su parte la recreación es considerada más que un deporte como una distracción que puede ser generada dentro o fuera de espacios disponibles, no tiene un límite de edad ni tampoco condiciones físicas, sin reglas ni imposiciones, por lo tanto la recreación al contrario del juego o del deporte no puede ser comparada con el

trabajo del adulto ya que se lo desarrolla de manera libre y espontánea sin ninguna restricción de tiempo, espacio o cualquier otro tipo de característica física o social.

La recreación, entonces está basada en la motivación que impulsa a una persona a ejecutar una acción determinada, en virtud de lo cual se puede establecer ciertas analogías como recreación es a gusto y placer lo que trabajó a obligación y necesidad, cada una de ellas enmarcadas en el ritmo acelerado de la modernidad en donde el ser humano centra sus esfuerzos para lograr un desarrollo integral equilibrado especialmente en su personalidad humana, la que debe mantener siempre relevante la dignidad, una adaptación a la realidad diaria y cotidiana que los dirige a determinar que es significativo desplegar diligencias recreativas constructivas en el estudiante en donde se trata de combinar la aplicación del juego como tal, sino por la ejecución de acciones atractivas que aporten con conocimientos de progreso para un futuro en el corto, mediano y largo plazo, en donde la recreación forma parte importante de la calidad de la vida social del individuo.

Por lo tanto el sistema educativo debe mantener claro el principio de que en todas sus actividades debe estar presente la recreación como parte del aprendizaje es decir propender que el desarrollo del niño como la del joven estudiante se convierta en una práctica constante de metodologías y estrategias activas, participativas, motivadoras y que no se transforme en imposiciones u obligaciones solo así se podrán esperar aprendizajes realmente significativos y de larga duración es decir otorgar la opción para cada uno de ellos exploren y potencialicen sus propias capacidades, para ello se requiere como requisito fundamental que los docentes, actualicen, mejoren y creen sus destrezas y habilidades recreativas como parte fundamental de sus destrezas, transformando la metodología tradicionalmente utilizada.

La Recreación

Es una acción que no busca un desarrollo corporal ni práctica deportiva por competencia, que aunque si bien al formar parte del movimiento ejercita el cuerpo

lo que busca como fin principal es el gozo interno lograr un estado de relajación y satisfacción que evidentemente mejorara el rendimiento tanto físico como mental.

Conceptualización General

Los retos sociales y por lo tanto personales de una sociedad que busca a toda costa una estabilidad económica, llena de elementos materiales ha dejado de lado actividades de recreación aparentemente por falta de tiempo ya que lo dedica a acciones aparentemente más productivas, sin embargo existe el desarrollo de una conciencia de que el disfrute de actividades que causan placer y relajación en compañía de la familia, amigos o a su vez de forma individual resulta importante para su desarrollo integral ya que bien pueden ser acciones complementarias tanto el trabajo como la recreación y mejorar sustancialmente los resultados obtenidos.

Fullea, P. (2004). "La palabra recreación se deriva del latín: recreativo y significa "restaurar y refrescar la persona". Tradicionalmente la recreación se ha considerado ligera y pasiva y más como algo que repone al individuo del peso del trabajo" (p.85). La recreación no puede ni debe enmarcarse en un espacio aislado de cualquier otra actividad, es decir un individuo puede recrearse mientras camina, mientras corre, juega fútbol, es decir cualquier actividad deportiva o que genera movimiento pierde su naturaleza deportiva exclusiva cuando el principal fin es el de recrearse, por lo que la persona pierde de vista las reglas, la competencia o posiblemente sus adversarios para centrar su atención y su capacidad en el disfrute que la actividad le genera.

Ya que se tratan de actividades escogidas con absoluta libertad por el participante y no tienen límite de tiempo ni espacio definido que lo presione y por lo tanto el nivel de recreación siempre estará al máximo en cada periodo que elija para su práctica y desarrollo.

En palabras de Fullea, (2004). "La función más importante de la recreación es procurar al individuo bienestar, expresión, sano desarrollo de sus capacidades creativas, expansión de sus horizontes personales" (p.56). En consecuencia, la misión fundamental del profesional de la recreación es educar para el tiempo libre.

Cuenca, (2004). La define como: La actividad o actividades (incluyendo la inactividad) cuando es escogida libremente, en las que se involucra el individuo durante su tiempo libre. El tiempo libre es un período de tiempo, la recreación es un contenido de este tiempo en actividad, aun cuando están íntimamente relacionados no son sinónimos. (p.76)

Características

Características de la recreación según Cuenca, C. M. (2004). La recreación posee los siguientes atributos o características:

- Ocurre principalmente en el tiempo libre.
- Es voluntaria, la persona la elige sin compulsión de imaginación.
- La recreación provee goce y placer.
- Ofrece satisfacción inmediata y directa.
- Se expresa en forma espontánea y original.
- Ofrece oportunidad de auto-expresión y de ella extrae la diversión.
- Le da la oportunidad al individuo de manifestar su creatividad
- Provee un cambio de ritmo de la vida cotidiana.
- La recreación es sana, constructiva y socialmente aceptable.
- Incluye actividades tanto pasivas como activas
- Puede ser novedosa

Según Sánchez Bañuelos, Fernando (1997): La recreación debe caracterizarse por:

- Pasarlo bien
- Uso placentero de la actividad
- Actividades que sean gozosas para el individuo que se dispone a realizarlas.

Beneficios

La recreación aporta con muchos beneficios los que están determinados tanto en el aspecto interno como la motivación, la alegría, la relajación, el movimiento que mejora la salud, el ánimo, así como aspectos externo que permiten socializar con otras personas, compartir experiencias y actividades que a la final lo único que

buscan es mejorar la calidad de vida mediante el desarrollo de actividades que representan placer y alegría.

Sánchez, (1997) menciona: “En lo humano ello infiere superiores condiciones desde lo concreto en el campo educacional, cultural, habitacional, laboral, sanitario, poder adquisitivo y acceso a modernas tecnologías, así como otros aspectos que definen la peculiaridad del bienestar” (p.76). Entre los beneficios de la recreación se plantea que mejora la calidad de vida, sin embargo este concepto requiere un análisis más específico en la medida de que para mantener una adecuada calidad de vida es necesario que intervengan una serie de factores internos y externos y que contribuyan hacia el bienestar general y total, no se puede tener una buena calidad de vida si se la desarrolla basada en el sedentarismo por ejemplo o a su vez sin motivación o estímulos positivos permanentes que impulsen el logro de objetivos, por lo tanto la recreación debe estar presente en toda acción humana para lograr esta meta.

2.4.4.3 Categorización de la Recreación

Individuales: Una categoría de la recreación es precisamente el gozo, la alegría, la paz y el disfrute individual que la persona siente cuando desarrolla una actividad mediante el aprovechamiento de oportunidades y satisfacer sus oportunidades de conjugar responsabilidades pero de manera atractiva menos obligada y con mejores y óptimos resultados.

Comunitarios: Otra categoría es la recreación comunitaria que hace referencia al desarrollo de actividades grupales que les permite interactuar con integrantes de la familia, compañeros de la escuela, amigos, en distintos escenarios como la casa, el barrio, la comunidad, entonces es en este caso cuando se interactúa y se combinan las potencialidades y fortalezas para disminuir el impacto de amenazas y debilidades, lo que fortalece al grupo y por su puesto a todos quienes intervienen en él.

Ambientales: Hace referencia a la posibilidad de desarrollar actividades recreativas mientras se mantiene un contacto con la naturaleza o el medio ambiente, el mismo

que puede ser en espacios abiertos como parques o inclusive jardines en el hogar esto permite una descarga importante de energías negativas y encamina a la elevación de la motivación así como del estrés con el que se desarrollan las actividades diarias.

2.4.4.4 Deporte

El deporte es considerado básicamente como una actividad física pre determinada que mantiene un marco normativo y que se practica con finalidad que puede ser recreativa, profesional o como medio de mejoramiento de la salud, en este marco el deporte ofrece varios antecedentes a lo largo de la historia humana ya que existen registros antiguos que señalan la existencia de competencias deportivas y que con el tiempo ha sufrido ciertas variaciones de forma ya que la esencia deportiva ha sobrevivido a la modernidad, sin embargo también ha ocurrido una cierta evolución creándose nuevas formas de deporte y dejándose de lado otras.

Por lo tanto el deporte siempre suele estar ligado a una competencia, la misma que puede ser efectuada con carácter individual o grupal, es decir las competencias deportivas pueden desarrollarse entre dos personas que compiten entre ellas, o dos equipos o grupos de personas que disputan entre ellas sin embargo al interior de cada equipo debe existir una importante colaboración y solidaridad.

La actividad deportiva es una de las que tienen más acogida y por lo tanto recomendación por parte de especialistas y profesionales de la salud ya que conocen de las bondades y beneficios que una práctica deportiva bien planificada y dirigida profesionalmente puede aportar en el bienestar del organismo, de los cuales se puede mencionar que reduce de forma considerable la posibilidad de tener problemas cardíacos, optimiza y mejora la apariencia externa y la constitución interna de los músculos, además de dar también gran aporte para la salud mental, de ahí que nace el mensaje de que en cuerpo sano, mente sana.

Ciertamente que la práctica deportiva estimula e incrementa el nivel de autoestima de quien lo practica ya que el hecho de romper barreras, de mejorar la condición física, la prevención de ciertas enfermedades y por su puesto la tonificación del

cuerpo son factores que aportan para aumentar el nivel de autoestima como consecuencia del bienestar que provoca.

Por lo tanto la recomendación de practicar cualquier tipo de deporte es mucho más significativa en los actuales momentos en los que la humanidad se encuentra inducida hacia la vida sedentaria con una alimentación inadecuada lo que está afectando negativamente la calidad de vida de la población, por lo que enfermedades que antes se presentaban en edades avanzadas ahora aparecen o se presentan en cualquier edad en muchos casos por la vida sedentaria que se mantiene.

Deporte - Definición

Devís, (1996) dice: “La palabra deporte se ha aplicado a actividades tan distintos como conversación, burla, paseo a caballo, reposo, canto, ejercicio, juego amoroso, predominando el sentido recreativo, el disfrute, el placer” (p.16). De manera empírica se ha asignado al deporte la conceptualización de una actividad exclusivamente ligada a la recreación, placer, distracción, esparcimiento o práctica física, la que por lo general se desarrolla en espacios abiertos.

Históricamente el termino deporte surge con varias interpretaciones como la de una actividad que siempre debe estar ejecutada al aire libre, como distracción luego de una jornada laboral o de trabajo con fines recreativos y de distracción pero que efectivamente ha contribuido para el desarrollo e integración social, por otro lado el deporte no tiene lugar de origen ni práctica mayoritaria, es decir no existen registros de cuando ni como apareció más bien se ha logrado determinar que aunque no conocido como deporte se ha practicado y ha dejado importantes huellas en las culturas de todo el mundo.

Lo que si se ha logrado definir es que el deporte implica movimiento, agilidad física e intelectual que de ninguna manera puede considerarse practicarse en un estado de reposo o sedentarismo tanto físico como mental, muchos de ellos exigen a quienes lo practican realizar esfuerzos importantes para alcanzar la eficiencia en su práctica acompañada de técnica, táctica y estrategia que les permita obtener los mejores

resultados posibles, de igual manera todo este esfuerzo físico debe estar acompañada de la más grande fuente de energía que es la motivación, las ganas de lograr un objetivo pero sobre todo el espíritu de seguir adelante y salir exitoso de una práctica deportiva.

El deporte en general

Siempre será importante desarrollar una actividad deportiva colectiva ya que permite socializar con otras personas tomando en cuenta que el rendimiento deportivo difícilmente puede ser estandarizado ya que depende de factores físicos, emocionales, intelectuales entre otros elementos que pueden contribuir positiva o negativamente en esta acción, sin embargo puede apoyar la práctica de valores como el respeto a los demás y a la naturaleza que le rodea.

Del documento elaborado por la UNESCO, se puede extraer: El deporte para todos es uno de los aspectos y a la vez uno de los elementos del desarrollo sociocultural. Es un medio de ocupación de los tiempos de ocio. Asegura a cada uno su desarrollo físico y mental, le procura un equilibrio dinámico y satisfactorio, la salud. Le ayuda a satisfacer sus necesidades de participación (integración en el medio, ejercicio de responsabilidad), de comunicación (relaciones humanas) y de expresión. Le permite, finalmente, asumir mejor sus obligaciones profesionales y su tarea social. (p.58)

Se han marcado grandes e importantes diferencias entre lo que es el deporte por competencia y el deporte espontáneo, sin embargo en cada uno de ellos siempre están presentes reglas generales que son aplicadas independientemente del contexto en el que se practique así como del grupo humano que lo genere, entre los elementos descritos pueden haber diferencias en la preparación física o en los materiales que se utilicen pero en lo que respecta al esfuerzo, a la voluntad o la exigencia de los participantes no cabe duda que tanto en el deporte por competencia o en el deporte espontáneo no existen diferencia ya que la motivación siempre exigirá independientemente del nivel en el que se practique.

Clasificación de los Deportes

Sánchez, (1997) manifiesta que: Pueden también clasificarse las prácticas deportivas tomando como criterio el sentido de la experiencia. Se proponen entonces cinco grandes grupos de deporte, que pueden resumirse en deportes de combate, de pelota, atléticos, de contacto con la naturaleza y mecánicos. (p.86)

La clasificación que se puede dar al deporte dependerá también de la región en la que se encuentre porque la práctica deportiva responde principalmente a la realidad social, cultural, política de salud, generacional inclusive del lugar en el que se encuentra, en tal virtud la clasificación presentada ofrece alternativas que toman en cuenta los objetos y materiales con los que se practica.

Deporte de combate

Sánchez, (1997) sostiene: La psicología del practicante, en este caso, toma como referencia el esfuerzo de su propio cuerpo y la autoprotección, al tiempo que trata de anidar los esfuerzos del contrario y superarle. A un nivel primario, la atención del hombre se centra hacia sus semejantes competidores. Los juegos que mimetizan el combate son característicos de los primeros años de la vida humana e incluso se producen entre ciertos animales jóvenes. (p.97)

Dentro de la clasificación del deporte también consta el denominado deporte de combate es una modalidad que puede incluir confrontaciones de contacto entre adversarios, los mismo que, enfrentados entre sí, buscan lograr el triunfo mediante golpes, movimientos o flexiones drásticas del cuerpo de su oponente.

Existen varios tipos de deporte de combate como el boxeo, la lucha, artes marciales entre otros.

Deporte de pelota

Uno de los objetos más comunes y populares para practicar un deporte es precisamente la pelota, balón o bola, la que puede ser utilizada en disciplinas como el fútbol, básquet, béisbol, tenis, entre muchas otras posibilidades y que efectivamente provocan un desarrollo integral y lúdico porque si bien en algunos

casos requieren espacios definidos, estos pueden ser reemplazados fácilmente sin dejar de deleitar y motivar a quienes lo practican.

Sánchez, (1997) dice: El esférico, al centrar la atención de los practicantes o jugadores, divide las acciones de los mismos en defensivas y ofensivas, proporcionando gran importancia al espacio (el campo, terreno de juego o cancha) e introduciendo el cálculo de ganar o perder espacio, lo cual no es esencial en el grupo de deportes de combate. (p.26)

El uso de la pelota sin embargo, requiere una preparación previa para su uso, y por lo tanto la habilidad o destreza de quienes lo practican, también se distingue en la práctica deportiva con balón que más allá de los jugadores la atención está centrada en cuál es el recorrido y el final de la bola, provocando que mientras unos intentan anotar puntos los otros tratan de evitarlo generando grupos antagonistas y provocando o despertando el interés de los espectadores así como el esfuerzo y la motivación de los participantes.

Deporte atlético

Para Sánchez, (1997): En el deporte atlético, a diferencia de los grupos anteriores, el objetivo principal del esfuerzo del practicante no se centra en sí mismo, en el antagonista o en un instrumento, sino que el punto de referencia lo constituye el propio cuerpo, el esfuerzo de uno mismo. (p.91)

En este tipo de deporte quedan de lado aspectos externos como el lugar en donde se lo practica, los objetos o materiales requeridos así como la calidad de los antagonistas, en esta actividad lo que realmente hace la diferencia es el esfuerzo propio, interior, la motivación que pone el participante para romper con sus propias barreras o limitaciones, en este caso se a visto en competencias atléticas que los participantes terminan exhaustos, casi al límite de sus posibilidades y aun así logran culminar con la prueba por lo que es la voluntad que prevalece ente cualquier otro factor.

Este tipo de deporte debe transitar por varias etapas que a continuación se detallan:

Reflexión.- El esfuerzo, la motivación y el límite de capacidades no está determinado por la visualización del rival, sino más bien por la propia capacidad física del individuo la misma que está determinada por la voluntad mental, la convicción y la intención que tiene de dar el mayor esfuerzo en una determinada prueba.

Racionalización.- Es un elemento muy importante dentro de la práctica atlética ya que consiste en una estrategia de esfuerzo y relajación que debe estar presente de acuerdo a la situación puntual del atleta, es decir habrá momentos en los que deba exigirse y en otros que deba bajar el ritmo y conservar energías para su próximo esfuerzo, los deportistas de élite saben que no es conveniente dar el mayor esfuerzo desde que arranca la competencia, sino más bien dosificar sus energías y administrarlas de forma adecuada y correcta.

Medición.- En el atletismo es muy importante la introducción de un sistema de medición que puede ser aplicado a parámetros como el tiempo, la distancia, altura, peso, entre otros los que determinan el nivel de esfuerzo, estrategia, técnica y por su puesto de logros alcanzados por el atleta lo que marca también los denominados records que son las medidas más elevadas logradas en la práctica del atletismo y que constan como referentes para los niveles alcanzados a nivel mundial.

Deporte de contacto con la naturaleza

Sánchez, (1997) manifiesta: En el deporte de contacto con la naturaleza, el objetivo se centraría en vencer los obstáculos presentados por determinados elementos naturales, es decir, ambientes tales como el del agua, el de la montaña, el de la nieve, el del campo, el de la fauna. (p.64)

Este tipo de deporte pone en contacto directo al deportista con la naturaleza que le rodea, es decir no puede anticipar la presencia de un obstáculo o una dificultad en su recorrido, más bien tiene una incertidumbre que hace más interesante el recorrido, a su vez logra despertar en el atleta un respeto por la naturaleza que aporta en su práctica otorgándole un espacio que a más de permitirle el uso deportivo, le enseña a conocer sus bondades e infinitas posibilidades de utilizar sus elementos en favor del deporte.

Deporte mecánico

Para Sánchez, (1997) “El deporte mecánico es aquel surgido del empleo deportivo de diversos ingenios técnicos” (p.32), este tipo de actividades requieren el uso de elementos, equipos y máquinas que permiten al deportista desarrollar potencialmente sus posibilidades físicas de manera general o en áreas específicas logrando un máximo rendimiento en tiempos reducidos, generalmente esta práctica deportiva también es acompañada del uso de dietas y suministros que aceleran el logro de objetivos corporales.

La sociedad moderna por sus limitaciones de tiempo y espacio miran como favoritas a las prácticas deportivas en la naturaleza y mecánica ya que se adaptan perfectamente a su estilo de vida, luego de una jornada de trabajo lo que buscan es salir al campo, al aire libre a la naturaleza, para desarrollar alguna práctica de deportes, mientras que aquellos que no pueden hacerlo buscan hacer deporte mecánico especialmente en gimnasios o centros especializados de alto rendimiento.

2.5 Hipótesis

H1 Los Juegos Tradicionales influyen en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra.

2.6 Señalamiento de Variables

2.6.1 Variable Independiente

Los Juegos Tradicionales

2.6.2 Variable Dependiente

Educación Física

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación fue cuantitativa Polip, P. (2011) “Esta visión proclama, que la realidad es una sola y es necesario descubrirla y conocerla” (p. 35); pues se trabajó con datos estadísticos que permitieron identificar las causas y la explicación del problema planteado, conociendo siempre el paradigma social - crítico constructivista, para construir con la participación social de diferentes estamentos universitarios de manera crítica un detalle del problema planteado, que sirvió de base para un diseño de la nueva planificación curricular de Educación Física.

Salinas, P. (2013) “La descripción y la medición de variables sociales, deben considerarse los significados subjetivos y la comprensión del contexto donde ocurre el fenómeno” (p.43)

Y Cualitativamente en lo pertinente a la sistematización de los resultados de la investigación. Además los elementos que formaron parte de la investigación. Fueron relacionados dentro del contexto al que pertenece, fue holístico y se actuó de una manera dinámica.

3.2 Modalidad de la Investigación

El procedimiento para el desarrollo de la investigación se basó en las investigaciones:

3.2.1 Bibliográfica.- Según Carvajal, (1999) Este tipo de investigación es la que se realiza, apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie, con un subtipo que es la investigación bibliográfica, basada en la consulta de libros. (p.96)

La literatura existente permitió acceder a conocimientos estipulados con anterioridad a esta nueva propuesta, para relacionarla directamente a la realidad de las competencias y su influencia en el aprendizaje del área de Educación Física.

3.2.2 Documental.- Zorrilla (1993) La investigación documental es aquella que se realizó a través de la consulta de documentos (libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, códigos, constituciones, etc.). (p.43)

Ya que existio la selección y recopilación de la información por medio de la lectura crítica de documentos y materiales bibliográficos, de bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e información.

3.2.3 De campo.- De acuerdo a lo señalado por Sabina, C. (1992) “La investigación de campo se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones. (p.45)

Llegamos a la fuente que son los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, de la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi.

3.3 Nivel o Tipo de Investigación

3.3.1 Investigación Exploratoria

Salinas, P. (2013) “Cuando no existen investigaciones previas sobre el objeto de estudio, se requiere en primer término explorar e indagar, para lo que se utiliza la investigación exploratoria” (p.53)

Mediante esta investigación se detectó el problema a través de charlas y talleres con los estudiantes y docentes el mismo que permitió identificar la realidad de la institución dentro de la comunidad.

3.3.2 Investigación Descriptiva

Polip, P. (2002) “En un estudio descriptivo se seleccionan una serie de conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas” (p. 40)

Esta investigación ayudará a identificar los problemas comportamentales de las personas que componen la institución para relacionar con las posibles causas de la variable independiente, y su relación con la variable dependiente.

3.3.3 Investigación Explicativa

Ibáñez, B. (2015) “Los estudios explicativos pretenden conducir a un sentido de comprensión o entendimiento de un fenómeno. Apuntan a las causas de los eventos físicos o sociales” (p.38)

Esta investigación permitió encontrar una explicación a la relación existente entre las dos variables, para verificar la hipótesis planteada.

3.4 Población y Muestra

La población total es 150 personas por lo tanto se trabajará con toda la población.

Tabla N° 1 Población y Muestra

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	145	93.67%
Personal Docente	4	5.06%
Autoridad	1	1.27%
Total	150	100%

Elaborado por: Figueroa Suárez Mónica Margoth

3.5 Matriz de Operacionalización de Variables

Tabla N° 2 Matriz de Operacionalización de variable Independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: Los Juegos Tradicionales				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Los juegos infantiles tradicionales han representado la cultura popular por gran cantidad de tiempo, fueron inventados por los indígenas utilizando madera como materia prima.	Juego	Comportamiento Respeto Sinceridad	¿Cree Ud. que el comportamiento del niño es muy importante en la práctica de los Juegos Tradicionales?	Encuesta Cuestionario Estructurado
	Tradicional	Valor Costumbre Transmisión	¿Cree Ud. que el respeto y la sinceridad son importantes en la participación del niño en los Juegos Tradicionales?	
	Cultura	Raíces Saberes Identidad	¿Cree Ud. que los Juegos Tradicionales pueden aportar al mantenimiento de valores?	
			¿Considera Ud. que mediante los Juegos Tradicionales puedes aplicar saberes y raíces culturales?	
			¿Cree Ud. que los Juegos Tradicionales permiten mantener la identidad cultural?	

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

Tabla N° 3 Matriz de Operacionalización de variable Dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE: Educación Física				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es una disciplina que basa su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de movimientos corporales.	Disciplina	Método Guía Saber	¿Considera que la Educación Física es una disciplina que utiliza un método para su aprendizaje?	Encuesta Cuestionario Estructurado
	Enseñanza	Instrucción Reglas Principios	¿Cree Ud. que la Educación Física es una guía del saber enseñar una actividad? ¿Considera Ud. que la Educación Física es la enseñanza- aprendizaje mediante reglas y principios?	
	Movimientos Corporales	Sentimientos Ideas Sensaciones	¿Considera que la instrucción es muy necesaria en la enseñanza de la Educación Física? ¿Cree Ud. que la Educación Física permite expresar los sentimientos y sensaciones mediante los movimientos corporales?	

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

3.6 Recolección de la Información

Para el proceso de recolección, procesamiento e interpretación de la información se realizó de la siguiente manera.

Tabla N° 4 Recolección de la Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación y comprobar la hipótesis
2. ¿De qué persona u objetos?	Autoridad, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre los indicadores traducidos a ítems: Juegos Tradicionales y Educación Física. Concretados en la Operacionalización de variables.
4. ¿Quién/quienes?	Mónica Margoth Figueroa Suarez.
5. ¿Cuándo?	Año Lectivo 2015 2016
6. ¿Dónde?	En el cantón Latacunga
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
9. ¿Con qué?	Cuestionario (papel y lápiz)
10. ¿En qué situación?	En un ambiente favorable

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

3.6.1 Técnicas e Instrumentos de la Investigación

Tabla N° 5 Técnicas e Instrumentos de la Investigación

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
INFORMACIÓN SECUNDARIA	Libros de planificación
Lectura científica	Documentos de internet
INFORMACIÓN PRIMARIA	Planificación Curricular y Registros
Encuesta	Cuestionario

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

3.7 Procesamiento y Análisis de la Información.

Para procesar la información obtenida mediante las encuestas aplicadas a la autoridad, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra se propuso el siguiente plan:

- Recolección de datos
- Codificación
- Tabulación
- Graficación
- Análisis e interpretación
- Verificación de hipótesis
- Conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Objetivo. La presente encuesta tiene como propósito contribuir con una posible solución al problema investigado.

4.1 Encuesta Aplicada a los Docentes y Autoridades

Pregunta N° 1.- ¿Cree Ud. que el comportamiento del niño es muy importante en la práctica de los Juegos Tradicionales?

Tabla N° 6 Comportamiento del niño

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

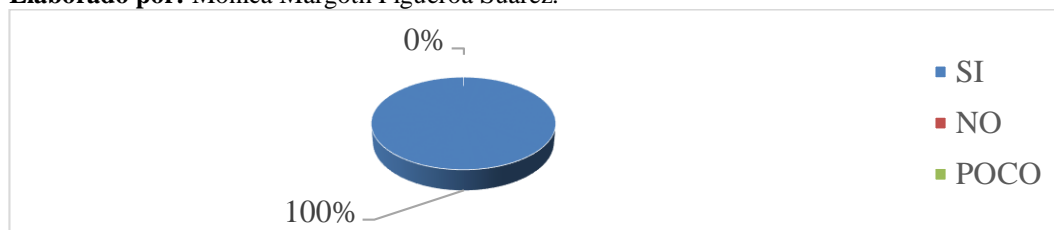


Figura N° 5 Comportamiento del niño

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e Interpretación

En la figura se observa que de un total del 4 docentes y una autoridad encuestadas, 5 personas que corresponden al 100% mencionan que el comportamiento del niño si es muy importante en la práctica de los Juegos Tradicionales.

De lo que se infiere la totalidad de docentes y autoridades consideran como pilar fundamental para el trabajo con Juegos Tradicionales que los estudiantes previamente se hayan comprometido a mantener normas de buen comportamiento antes, durante y después del desarrollo de la actividad.

Pregunta N° 2.- ¿Cree usted que el respeto y la sinceridad son importantes en la participación del niño en los Juegos Tradicionales?

Tabla N° 7 Respeto y sinceridad

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

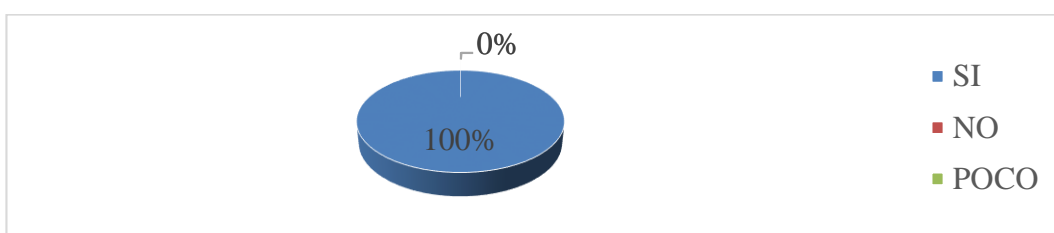


Figura N° 6 Respeto y sinceridad

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e Interpretación

En la Figura se observa que de las 5 personas encuestadas el 100% mencionan que el respeto y la sinceridad sí son importantes en la participación del niño en los Juegos Tradicionales.

A decir de la totalidad de los encuestados la práctica de valores como el respeto y la sinceridad son elementos muy importantes en el desarrollo integral de la persona pero fundamentalmente en aquellos espacios en los que debe interactuar con otros y que; por lo tanto, garantizarán totalmente el logro de objetivos en los Juegos Tradicionales ya que para su práctica se requieren ambientes de interacción que potencialicen el desarrollo integral del estudiante.

Pregunta N° 3.- ¿Cree que los Juegos Tradicionales pueden aportar al mantenimiento de valores?

Tabla N° 8 Mantenimiento de los valores tradicionales

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

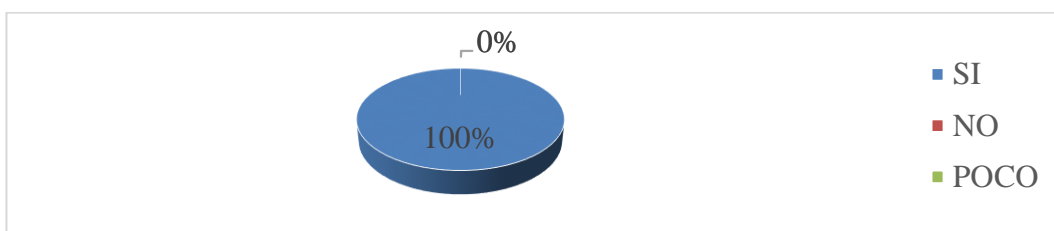


Figura N° 7 Mantenimiento de los valores tradicionales

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e Interpretación

En la figura se observa que del total de encuestados para la siguiente pregunta, 5 personas respondieron que los juegos sí pueden aportar al mantenimiento de valores tradicionales.

En la totalidad de los encuestados los valores humanos y sociales se adaptan a la realidad de quienes los practican, sin embargo muchos de ellos tienden a deformarse tomando rumbos distintos y que de ninguna manera se acercan a su esencia tradicional, por lo tanto el desarrollo de juegos con los niños y niñas puede aportar al mantenimiento y práctica de valores que requieren ser retomados y actualizados para evitar una convivencia inadecuada y lejos de los principios humanos y sociales.

Pregunta N° 4.- ¿Considera Ud. que mediante los Juegos Tradicionales se pueden aplicar saberes y raíces culturales?

Tabla N° 9 Saberes y raíces culturales

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

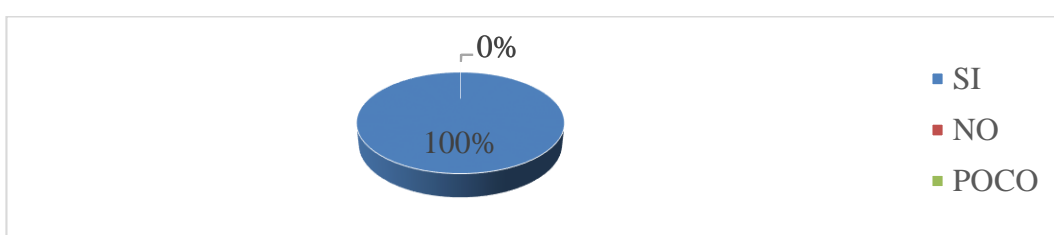


Figura N° 8 Saberes y raíces culturales

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e Interpretación

En la figura se observa que para para esta pregunta se obtuvo una respuesta afirmativa de 5 personas que corresponden al 100%, que mencionan que mediante los Juegos Tradicionales sí se pueden aplicar saberes y raíces culturales

Para la totalidad de los docentes y autoridades mantiene plena vigencia el pensamiento de que el juego es al niño, lo que el trabajo al adulto, por lo tanto el desarrollo de Juegos Tradicionales tiene una amplia gama de utilidades didácticas, en este caso concuerdan plenamente en que su aplicación en el aula sirve para trabajar contenidos relacionados con el rescate de raíces y valores culturales que con el paso del tiempo y la evolución social se han degradado y en algunos casos han desaparecido.

Pregunta N° 5.- ¿Cree Ud. que los Juegos Tradicionales permiten mantener la identidad cultural?

Tabla N° 10 Los Juegos Tradicionales mantienen la identidad cultural

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

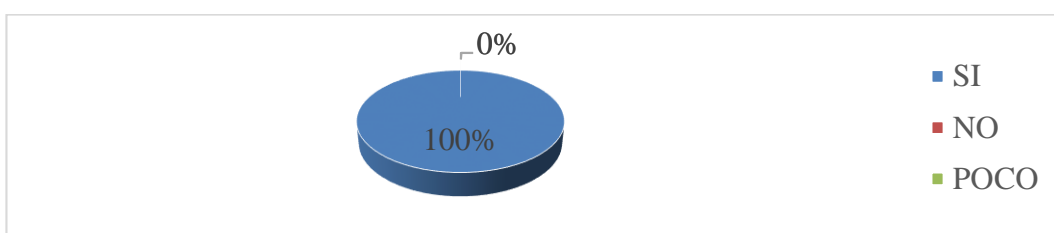


Figura N° 9 Los Juegos Tradicionales mantienen la identidad cultural

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que de 5 personas encuestadas, existen 5 respuestas afirmativas que corresponden al 100% que dicen que Los Juegos Tradicionales sí permiten mantener la identidad cultural.

Lo que significa que en su totalidad de los encuestados la identidad cultural puede mantenerse en plena vigencia gracias a la aplicación de actividades relacionadas con Juegos Tradicionales en donde se valora y se practican ciertos elementos como la vestimenta, la música, la alimentación, las formas de comunicación, las costumbres y tradiciones que de otra forma pueden ser olvidadas por las presentes y futuras generaciones, las mismas que forman parte de la identidad cultural.

Pregunta N° 6.- ¿Considera que la Educación Física es una disciplina que utiliza un método para su aprendizaje?

Tabla N° 11 Educación Física como una disciplina

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

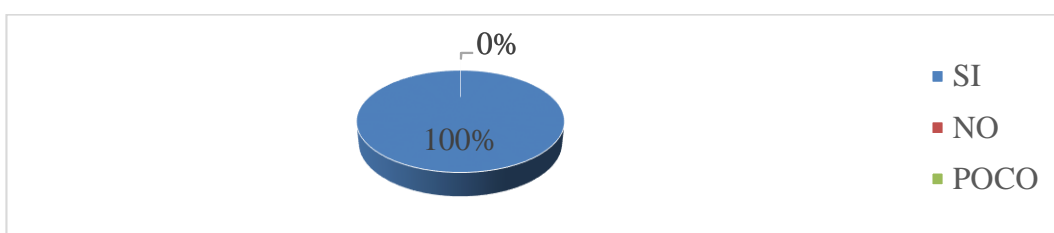


Figura N° 10 Educación Física como una disciplina

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que el 100% de las personas encuestadas concuerdan con que la Educación Física sí es una disciplina que utiliza un método para su aprendizaje.

La totalidad de los encuestados de hecho que todas las áreas del saber humano tienen y requieren métodos de enseñanza-aprendizaje; de manera particular la Educación Física trabaja con métodos generales pero también con métodos particulares como el directo o el indirecto, en tal virtud esta metodología permite que los contenidos desarrollados y los aprendizajes alcanzados sean significativos gracias a que se adaptan la realidad de cada uno de los estudiantes y pasan a formar parte de sus actividades cotidianas.

Pregunta N° 7.- ¿Cree Ud. que la Educación Física es una guía del saber enseñar una actividad?

Tabla N° 12 Educación Física como guía de la enseñanza

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	80%
NO	1	20%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

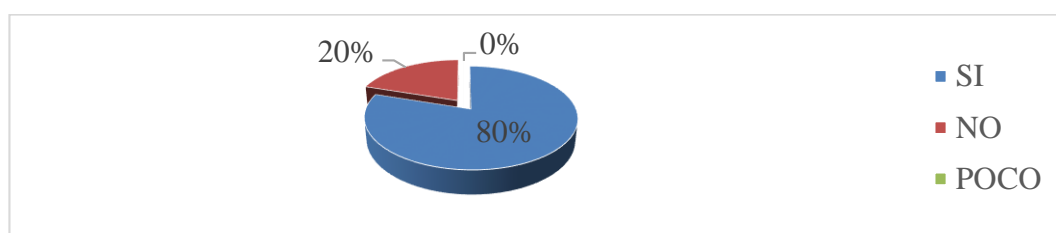


Figura N° 11 Educación Física como una guía de la enseñanza

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que del total de 5 personas encuestadas, 4 docentes y autoridades que corresponden al 80% manifiestan que la Educación Física sí es una guía del saber enseñar una actividad, mientras que 1 persona que corresponde al 20% responde que no.

La mayor parte de los encuestados considera a la Educación Física como un eje fundamental y transversal que permite enseñar una acción o una actividad, por lo tanto se deja claro que no se trata únicamente de una actividad física por si sola sino que puede ser utilizada como un medio válido y aplicable en el tratamiento de otros contenidos y que por su puesto serán mucho más activos y motivadores.

Pregunta N° 8.- ¿Considera Ud. que la Educación Física es la enseñanza-aprendizaje mediante reglas y principios?

Tabla N° 13 Educación Física

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

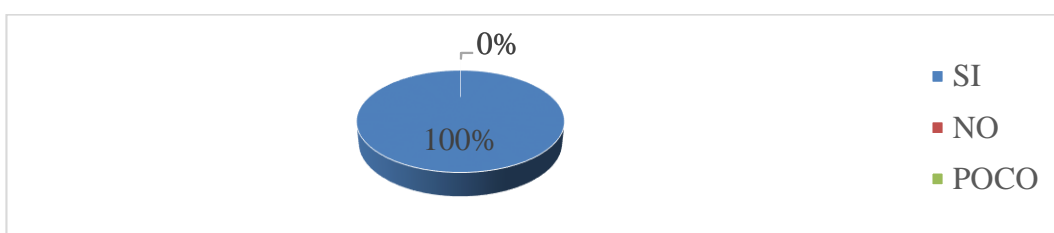


Figura N° 12 Educación Física

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que el 100% de los docentes y autoridad encuestadas menciona que la Educación Física sí es la enseñanza-aprendizaje mediante reglas y principios.

En su totalidad para los docentes y autoridades, la Educación Física contempla dos ejes fundamentales; el primero consiste en el desarrollo de actividades relacionadas al movimiento como parte de un desarrollo físico principalmente y el segundo enmarcado dentro de la posibilidad de trabajar en base a reglas y principios, las reglas que norman la actividad deportiva y los principios como parte del trabajo en valores que pueden y deben ser uno de los fundamentos principales de cualquier hecho educativo.

Pregunta N° 9.- ¿Considera que la instrucción es muy necesaria en la enseñanza de la Educación Física?

Tabla N° 14 La instrucción

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

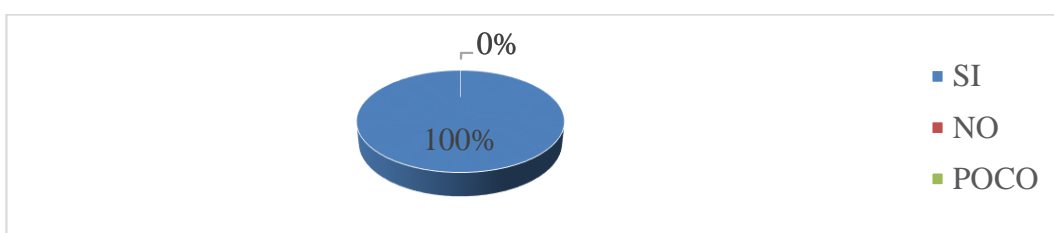


Figura N° 13 La instrucción

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que para esta pregunta 4 docentes y una autoridad que corresponden al 100% mencionan que la instrucción sí es muy necesaria en la enseñanza de la Educación Física.

En su totalidad de las personas encuestadas consideran que la instrucción como fundamento de la formación integral del estudiante debe ser parte integral de la enseñanza de la Educación Física en vista de que se requieren formas y procedimientos estrictamente estructurados de tal manera que sean ejecutados por parte de quienes practican la Educación Física, por ejemplo el trabajo nutricional, las horas de sueño y descanso, la colocación de uniformes y uso de equipos, entre otras acciones requieren una instrucción previa antes de iniciar con la actividad planificada.

Pregunta N° 10.- ¿Cree Ud. que la Educación Física permite expresar los sentimientos y sensaciones mediante los movimientos corporales?

Tabla N° 15 Expresión de sentimientos y sensaciones

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a Docentes y Autoridades

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

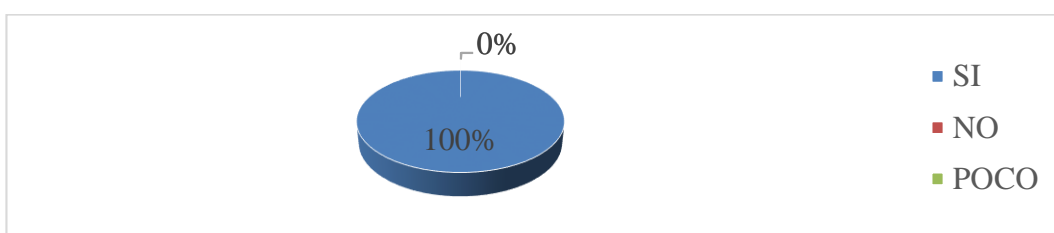


Figura N° 14 Expresión de sentimientos y sensaciones

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que para 4 docentes y una autoridad que corresponde al 100% dicen que la Educación Física sí permite expresar los sentimientos, sensaciones mediante los movimientos corporales.

Al ser la Educación Física una actividad en donde efectivamente se pone en manifiesto el trabajo con el cuerpo, es comprensible que la totalidad de los encuestados consideren que con esta acción se pueda expresar una serie de elementos que a lo mejor con palabra o con otro medio de comunicación no se lo pudiera realizar, en tal virtud, se hace referencia al hecho de que efectivamente los sentimientos y la emociones pueden ser expresadas mediante la Educación Física.

4.2 Encuesta Aplicada a los Estudiantes

Objetivo. La presente encuesta tiene como propósito contribuir con una posible solución al problema investigado.

Pregunta N° 1.- ¿Crees que tu comportamiento es muy importante en la práctica de los Juegos Tradicionales?

Tabla N° 16 Importancia del comportamiento del estudiante

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	123	85%
NO	1	1%
POCO	21	14%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

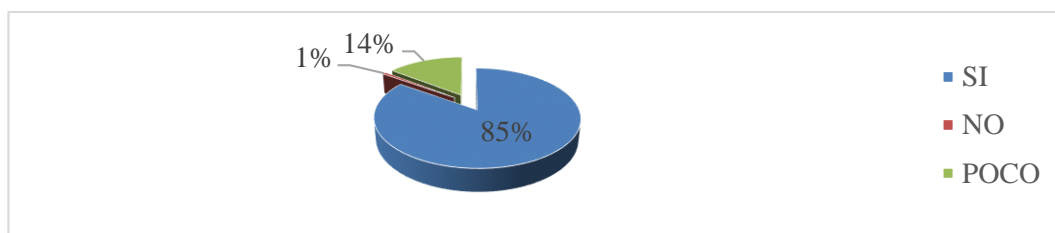


Figura N° 15 Importancia del comportamiento del estudiante

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que 123 estudiantes es decir el 85% mencionan que su comportamiento sí es muy importante en la práctica de los Juegos Tradicionales, 21 estudiantes correspondiente al 14% dicen es poco importante en tanto que 1 estudiante que corresponde al 1% dice que no los es.

De lo que se infiere que en su gran mayoría al igual que los docentes, los estudiantes también comprenden que para la práctica de Juegos Tradicionales es muy necesario mantener el comportamiento adecuado.

Pregunta N° 2.- ¿Consideras que el respeto y la sinceridad son importantes en tu participación en los Juegos Tradicionales?

Tabla N° 17 Respeto y sinceridad en los juegos lúdicos

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	114	79%
NO	3	2%
POCO	28	19%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

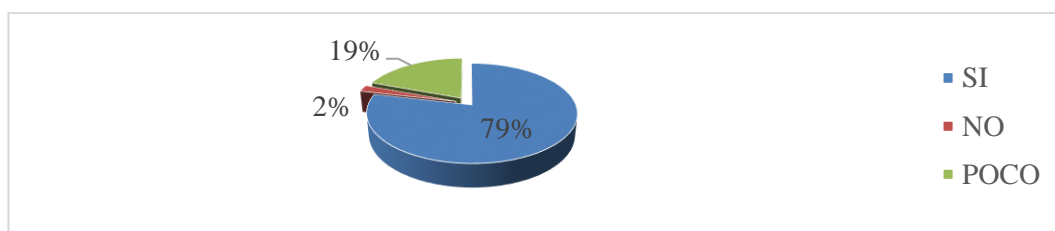


Figura N° 16 Respeto y sinceridad en los juegos lúdicos

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que de 145 estudiantes observados, 114 que corresponden al 79% piensan que el respeto y la sinceridad si son importantes en su participación en los juegos tradicionales, en tanto que 28 estudiantes que corresponden al 19% piensan que es poco importante, mientras que 3 estudiantes correspondientes al 2% dicen que no lo es.

La gran mayoría de estudiantes encuestados están conscientes de la importancia de desarrollar valores como el respeto y la sinceridad en el trabajo educativo diario, mucho más en la ejecución de juegos ya que existirá contacto personal y acciones en equipo que se fortalecen con la práctica de los valores señalados.

Pregunta N° 3.- ¿Crees que los Juegos Tradicionales pueden aportar al mantenimiento de tus valores?

Tabla N° 18 Valores tradicionales en los juegos

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	120	83%
NO	4	3%
POCO	21	14%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

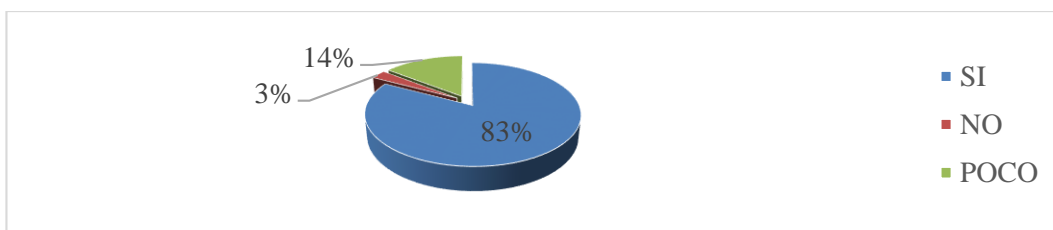


Figura N° 17 Valores tradicionales en los juegos

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que de 145 estudiantes encuestados, 120 correspondientes al 83% manifiestan que los juegos tradicionales sí pueden aportar al mantenimiento de sus valores, mientras que 21 estudiantes correspondientes al 14% dicen que aporta muy poco, de igual manera 4 estudiantes con el 3% manifiesta que no.

De los encuestados una gran mayoría opina que una de las principales herramientas que las culturas han utilizado para mantener vivos y latentes sus rasgos culturales ha sido la práctica de actividades lúdicas, motivadoras y activas como el juego, por lo tanto los estudiantes conscientes de esta realidad hacen referencia a la necesidad de mantener sus rasgos culturales tradicionales mediante el juego.

Pregunta N° 4.- ¿Consideras que mediante los Juegos Tradicionales puedes aplicar tus saberes y raíces culturales?

Tabla N° 19 Saberes y raíces culturales

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	103	71%
NO	17	12%
POCO	25	17%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

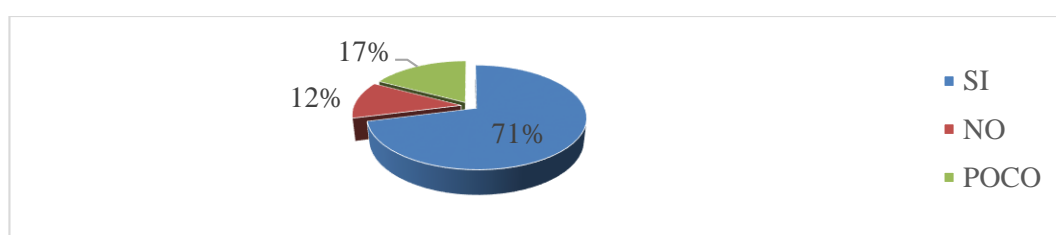


Figura N° 18 Saberes y raíces culturales

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que de 145 estudiantes encuestados 103 que corresponden al 71% manifiestan que mediante los Juegos Tradicionales sí se puede aplicar sus saberes y raíces culturales, en tanto que 25 estudiantes que corresponde al 17% mencionan que aplican muy poco, de la misma manera 17 estudiantes correspondientes al 12% contestan que no.

En el entorno social de la provincia de Cotopaxi y específicamente en la mayoría de los estudiantes de la Unidad Educativa Velasco Ibarra, se debe trabajar en torno al rescate de valores culturales y tradicionales, los mismos que por varios motivos se han visto muy limitados en las prácticas cotidianas lo que es factible lograr con los Juegos Tradicionales.

Pregunta N° 5.- ¿Crees que los Juegos Tradicionales permiten mantener la identidad cultural?

Tabla N° 20 Permanencia de la identidad cultural

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	113	78%
NO	5	3%
POCO	27	19%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

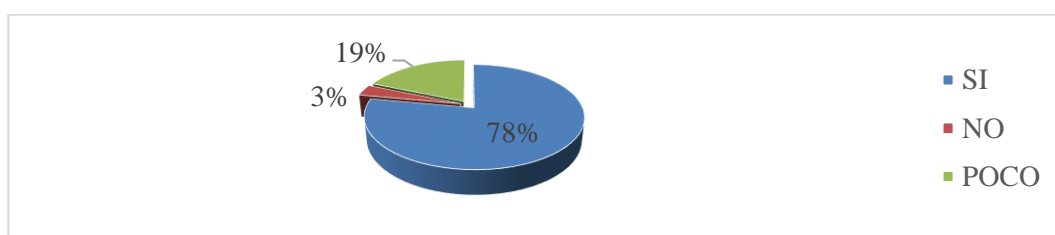


Figura N° 19 Permanencia de la identidad cultural

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que 113 estudiantes correspondientes al 78% respondieron que los Juegos Tradicionales sí permiten mantener su identidad cultural; mientras que un 19% correspondiente a 27 estudiantes mencionan muy poco, de la misma manera 5 estudiantes con un valor del 3% respondieron que no.

Para la mayoría de estudiantes la identidad cultural constituye un elemento fundamental para el desarrollo individual y social, por lo tanto si el Juego Tradicional permite mantener vivos los rasgos que identifican culturalmente a una persona, es evidente que debe ser aprovechado en el sentido de que se impulse su práctica y se valore los resultados obtenidos como parte de una formación integral de los estudiantes.

Pregunta N° 6.- ¿Considera que la Educación Física es una disciplina que utiliza un método para su aprendizaje?

Tabla N° 21 La Educación Física como método de aprendizaje

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	130	90%
NO	2	1%
POCO	13	9%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

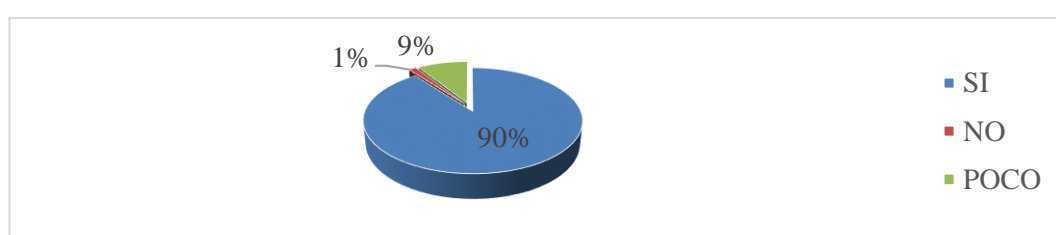


Figura N° 20 La Educación Física como método de aprendizaje

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que 130 estudiantes que corresponden a 90% mencionan que la Educación Física sí es una disciplina que utiliza un método para su aprendizaje; en tanto que 13 estudiantes que son el 9% dicen que esta disciplina ayuda poco, así también 2 estudiantes correspondientes al 1% dicen que no.

En su gran mayoría los estudiantes perciben que efectivamente en las clases de Educación Física se desarrollan actividades secuencialmente organizadas y por lo tanto se rigen a un método definido relacionándolo con el desarrollo de otras ciencias que reciben en la Institución Educativa.

Pregunta N° 7.- ¿Crees que la Educación Física es una guía del saber enseñar una actividad?

Tabla N° 22 Enseñanza con la Educación Física

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	136	94%
NO	2	1%
POCO	7	5%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

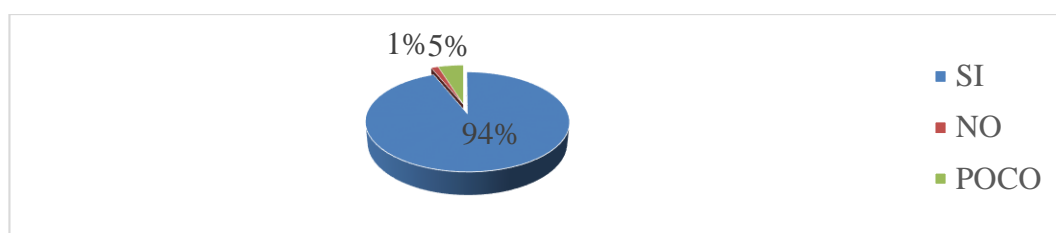


Figura N° 21 Enseñanza con la Educación Física

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que 136 estudiantes que corresponden al 94% dicen que la Educación Física sí es una guía del saber enseñar una actividad; de la misma forma la respuesta de 7 estudiantes fue poco, así también existe 2 estudiantes correspondientes al 1% que respondieron que no.

Ante la inquietud planteada la mayoría de estudiantes responden en el sentido de que les resulta mucho más comprensible el aprendizaje de una actividad en la medida en que se trabaje en base a la Educación Física considerándola como una guía para adquirir nuevos conocimientos.

Pregunta N° 8.- ¿Cree que la Educación Física es la enseñanza-aprendizaje mediante reglas y principios?

Tabla N° 23 La Educación Física como enseñanza-aprendizaje

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	134	93%
NO	2	1%
POCO	9	6%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

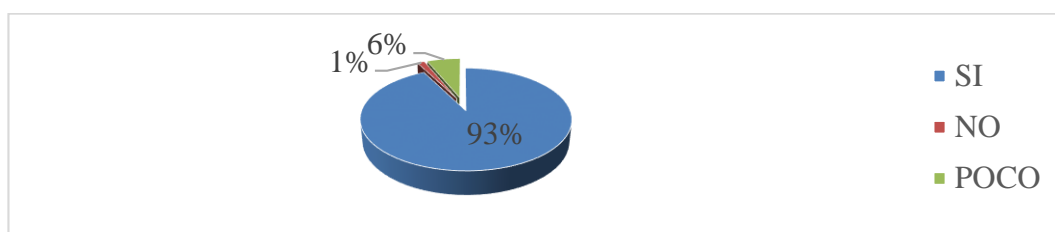


Figura N° 22 La Educación Física como enseñanza-aprendizaje

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que de 145 estudiantes encuestados, 134 correspondientes al 93% mencionan que la Educación Física sí es la enseñanza-aprendizaje mediante reglas y principios, 9 estudiantes correspondientes al 6% respondieron poco, así también hubo 2 estudiantes que corresponden al 1% que dijeron que no.

En la mayoría de estudiantes si bien la Educación Física es una tarea motivadora, flexible, y muy dinámica, no es menos cierto que se deben cumplir ciertas reglas y principios los cuales deben ser respetados y aplicados durante su práctica, sin embargo se pretende que estas reglas y principios se trasladen a las demás acciones cotidianas como parte de la formación significativa que deben tener cada uno de los estudiantes.

Pregunta N° 9.- ¿Consideras que la instrucción es muy necesaria en la enseñanza de la Educación Física?

Tabla N° 24 La instrucción en la enseñanza de la Educación Física

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	121	84%
NO	5	3%
POCO	19	13%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

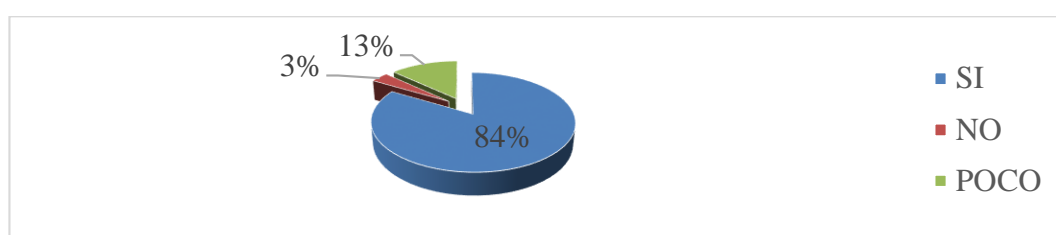


Figura N° 23 La instrucción en la enseñanza de la Educación Física

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que del total de encuestados hubo 121 estudiantes que respondieron de forma afirmativa diciendo que la instrucción sí es necesaria en la enseñanza de la Educación Física, 19 estudiantes que son el 13% mencionaron que esta instrucción es poco necesaria y 5 personas siendo el 3% dijeron que no es necesaria.

A decir de la gran mayoría de estudiantes encuestados, la instrucción tomada en cuenta como la formación muy cerrada y formal siempre será necesaria en el desarrollo de acciones de Educación Física ya que forma parte del respeto, puntualidad, orden, igualdad entre otros factores que en un determinado momento pueden formar parte de las actividades programadas en el desarrollo de un contenido de trabajo de esta importante asignatura.

Pregunta N° 10.- ¿Crees que la Educación Física permite expresar los sentimientos, sensaciones mediante los movimientos corporales?

Tabla N° 25 Expresión de los sentimientos y sensaciones con la Educación Física

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	89	61%
NO	20	14%
POCO	36	25%
TOTAL	145	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

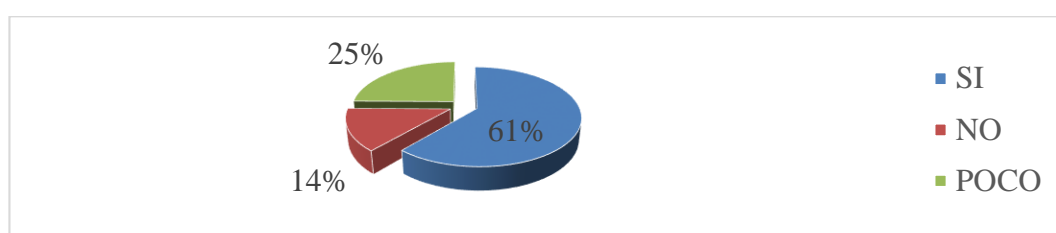


Figura N° 24 Expresión de los sentimientos y sensaciones con la Educación Física

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez.

Análisis e interpretación

En la figura se observa que de un total de 145 estudiantes encuestados, 89 estudiantes que son el 61% mencionan que La Educación Física sí permite expresar los sentimientos, sensaciones mediante los movimientos corporales, el 25% siendo 36 personas responden que poco esta pregunta; de la misma forma 20 estudiantes que corresponden al 14% dicen que no.

De los datos obtenidos se desprende que el 61% de los estudiantes mira en la Educación Física la oportunidad de expresar emociones o sentimientos que de alguna manera se encuentran reprimidos en su interior y que de otra forma seguramente se mantendrían en el estado señalado, considerando entonces una oportunidad para expresar lo que sienten y quieren alcanzar no únicamente dentro de la Institución sino también fuera de ella.

4.3 Verificación de la Hipótesis

Planteado el problema y determinadas las variables que componen la hipótesis se procedió a verificarla con la utilización de una herramienta estadística para comprobar o rechazar la misma:

H0: “Los Juegos Tradicionales NO influyen en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra”

H1: “Los Juegos Tradicionales SÍ influyen en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra”

Las variables que intervinieron en la Hipótesis son:

Variable Independiente

Los Juegos Tradicionales

Variable dependiente

Educación Física

Método estadístico

Mediante el método estadístico de distribución Chi-Cuadrado (X^2), se procedió a comprobar la hipótesis de la siguiente manera:

a) Planteamiento de la Hipótesis

Para el presente estudio se propuso las siguientes hipótesis:

Hipótesis (H₁). “Los Juegos Tradicionales sí influyen en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra”

b) Determinación del Nivel de Significación o Riesgo

El valor de riesgo que se corre por rechazar algo que es verdadero en la investigación es del 5%.

4.4 Prueba del Chi-Cuadrado

$$X^2 = \Sigma \frac{(O-E)^2}{E}$$

X^2 = Chi-cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Datos Observados

E = Datos Esperados

Nivel de significación

La presente investigación tiene un nivel de confianza del 0,95 (95%), por tanto un nivel de riesgo del 5%, $\alpha = 0,05$

$$\alpha = 0.05$$

Zona de aceptación o rechazo

Para conocer la zona de aceptación o rechazo, se necesita calcular los grados de libertad con la siguiente fórmula:

Fórmula

$$g_l = (c - 1) (h - 1)$$

Dónde:

g_l = Grado de libertad

c = Columnas de la tabla

h = Hileras o fila de la Tabla

Grados de libertad y nivel de significación

$$g_l = (c - 1) (h - 1)$$

$$g_l = (3-1) (10 -1) = (2) (9) = 18$$

$$g_l = 18$$

Nivel de confianza

95%

Nivel de significación $\alpha = 0.05$ $X^2 = 40,96$ éste es el valor crítico para rechazar la hipótesis alternativa

Total Columna x Total Fila

$$Fe = \frac{\text{Total Columna} \times \text{Total Fila}}{\sum \text{Total Cuadro}}$$

Tabla N° 26 Cuadro de aspectos a observar para Chi-Cuadrado

N°	ITEM	ALTERNATIVAS			TOTAL
		SI	NO	POCO	
1	¿Cree Ud. que el comportamiento del niño es muy importante en la partica de los Juegos Tradicionales?	123	1	21	145
2	¿Cree Ud. que el respeto y la sinceridad son importantes en la participación del niño en los Juegos Tradicionales?	114	3	28	145
3	¿Cree que los Juegos Tradicionales pueden aportar al mantenimiento de valores?	120	4	21	145
4	¿Considera Ud. que mediante los Juegos Tradicionales se pueden aplicar saberes y raíces culturales?	103	17	25	145
5	¿Cree Ud. que los Juegos Tradicionales permiten mantener la identidad cultural?	113	5	27	145
6	¿Considera que la Educación Física es una disciplina que utiliza un método para su aprendizaje?	130	2	13	145
7	¿Cree Ud. que la Educación Física es una guía del saber enseñar una actividad?	136	2	7	145
8	¿Considera Ud. que la Educación Física es la enseñanza-aprendizaje mediante reglas y principios?	134	2	9	145
9	¿Considera que la instrucción es muy necesaria en la enseñanza de la Educación Física?	121	5	19	145
10	¿Cree Ud. que la Educación Física permite expresar los sentimientos, y sensaciones mediante los movimientos corporales?	89	20	36	145
TOTAL		1183	61	206	1450

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

Fuente: Encuesta a estudiantes

Cálculo del Chi-Cuadrado

Tabla N° 27 Cálculo del Chi-cuadrado

ÍTEM	ALTERNATIVAS	O	E	(O-E)	$(O - E)^2$	$\frac{(O - E)^2}{E}$
1	SI	123	118,3	4,7	22,09	0,186
	NO	1	6,1	-5,1	-26,01	-4,26
	POCO	21	20,6	0,4	0,16	0,007
2	SI	114	118,3	-4,3	-18,49	-0,156
	NO	3	6,1	-3,1	-9,61	-1,575
	POCO	28	20,6	7,4	54,76	2,658
3	SI	120	118,3	1,7	2,89	0,024
	NO	4	6,1	-2,1	-4,41	-0,722
	POCO	21	20,6	0,4	0,16	0,007
4	SI	103	118,3	-15,3	-234,09	-1,978
	NO	17	6,1	10,9	118,81	19,477
	POCO	25	20,6	4,4	19,36	0,939
5	SI	113	118,3	-5,3	28,09	0,237
	NO	5	6,1	-1,1	1,21	0,198
	POCO	27	20,6	6,4	40,96	1,988
6	SI	130	118,3	11,7	136,89	1,157
	NO	2	6,1	-4,1	16,81	2,755
	POCO	13	20,6	-7,6	57,76	2,803
7	SI	136	118,3	17,7	313,29	2,648
	NO	2	6,1	-4,1	16,81	2,755
	POCO	7	20,6	-13,6	184,96	8,978
8	SI	134	118,3	15,7	246,49	2,083
	NO	2	6,1	-4,1	16,81	2,755
	POCO	9	20,6	-11,6	134,56	6,532
9	SI	121	118,3	2,7	7,29	0,061
	NO	5	6,1	-1,1	1,21	0,198
	POCO	19	20,6	-1,6	2,56	0,124
10	SI	89	118,3	-29,3	858,49	7,256
	NO	20	6,1	13,9	193,21	31,67
	POCO	36	20,6	15,4	237,16	11,51
Chi-Cuadrado calculado						109,006

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

Fuente: Encuesta a estudiantes

Chi Cuadrado tabulado = 40,96

El Chi-Cuadrado **Calculado** debe ser **mayor** que el Chi-Cuadrado **Tabulado** para rechazar la hipótesis nula.

X² Calculado = 109,006

X² Tabulado = 40,96

109,006 > 40,96

Decisión final

Con los datos obtenidos de los resultados de la encuesta a los estudiantes, se procedió a calcular el Chi-cuadrado **X²** logrando los siguientes resultados:

X² Calculado = 109,006

X² Tabulado = 40,96

Grado de libertad

g₁ = 18

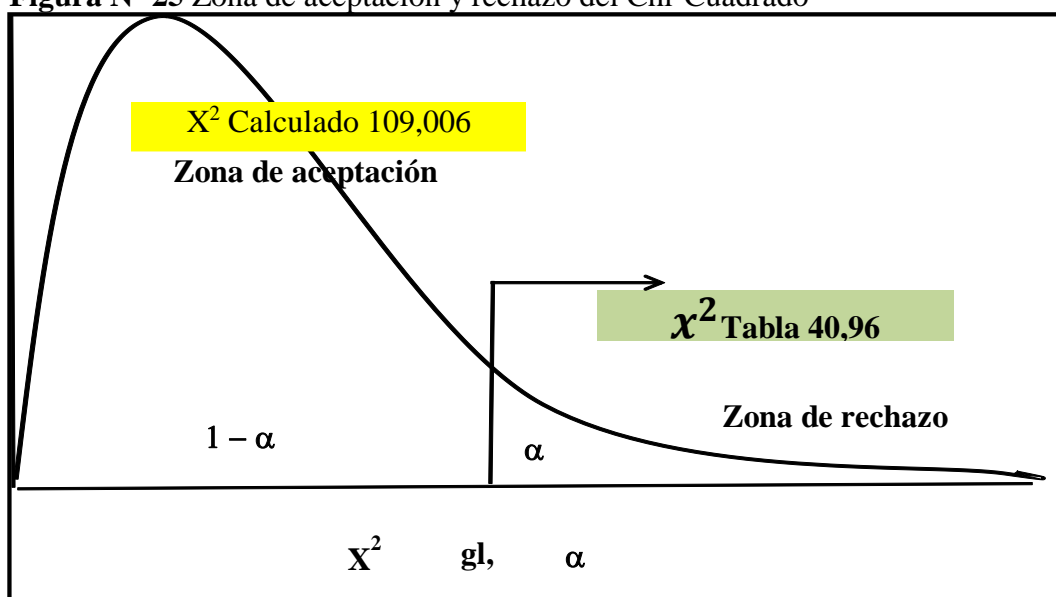
Nivel de confianza

95%

Nivel de significación

$\alpha = 0.05$ de acuerdo al **g₁ = 18** es igual en la tabla de probabilidad a 40,96

Figura N° 25 Zona de aceptación y rechazo del Chi-Cuadrado



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

Fuente: Chi-cuadrado X^2

En virtud de lo cual se determina que la Hipótesis planteada es positiva. $gl= 18$

Nivel de confianza es 95% o el nivel de significación $\alpha= 0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la que se comprueba en la tabla de distribución del chi cuadrado y la regla de decisión dice:

El chi cuadrado calculado debe ser mayor al chi cuadrado tabulado para rechazar la hipótesis nula.

En este caso:

X^2 CALCULADO = 109,006

X^2 TABULADO = 40,96

POR LO QUE SE ACEPTA LA H_1 .

REGLA DE DECISIÓN

Por consiguiente se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir; “Los Juegos Tradicionales influyen en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra”

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Una vez efectuada la verificación de la hipótesis y ubicados los resultados se analiza que en la zona de aceptación se ubica un valor de 109,006, mientras que en la zona de rechazo se alcanza el 40,96 por lo tanto se determina que, efectivamente existe influencia de los Juegos Tradicionales en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra.
- Analizados los instrumentos de recolección de datos específicamente en la pregunta N° 4 referente a la importancia del Juego tradicional para el mantenimiento de saberes y raíces culturales, en donde el 100% de docentes y el 100% de estudiantes están de acuerdo y contrastando con los documentos curriculares de la asignatura de Educación Física como el P.C.I. con sus respectivas planificaciones se ha identificado que los Juegos Tradicionales que practican los niños de 10 a 12 años en la Unidad Educativa son limitados y no representan la verdadera tradición de la cultura del país, ni aportan positivamente al desempeño en Educación Física.
- El 100% de los docentes, así como el 90% de estudiantes considera en la pregunta N° 6 que la Educación Física permite expresar sentimientos, sensaciones, normas y comportamientos, es decir expresan un nivel de aceptación y desarrollo de la Educación Física, por lo tanto sus procesos y por lo tanto sus resultados podrían ser mejorados con las estrategias adecuadas.
- Se puede concluir que la Educación Física permite expresar los sentimientos, sensaciones mediante los movimientos corporales.

5.2 Recomendaciones

- Diseñar y aplicar estrategias creativas, participativas y con un profundo valor del rescate cultural como los Juegos Tradicionales para mejorar los aprendizajes en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra.
- En las horas de Educación Física, seleccionar y practicar una variedad de juegos tradicionales que representen la cultura y tradición de la ciudad de Latacunga y la provincia de Cotopaxi.
- Generar acciones y estrategias motivadoras que optimicen y mejoren el nivel de aceptación y desarrollo de la Educación Física en los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa.
- Generar una alternativa de solución basada en el diseño de un manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de contenidos en Educación Física.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1 Título: MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DE NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA.

6.2 Datos Informativos:

Institución Educativa:	U.E. “José María Velasco Ibarra”
Provincia:	Cotopaxi
Cantón:	Latacunga
Parroquia:	Juan Montalvo - Ignacio Flores
Dirección:	Calle Quito y Av. Atahualpa
Teléfono:	032803-285
Régimen:	Sierra
Distrito	Latacunga 05D01
Circuito	05D01C09-10
Sostenimiento:	Fiscal
Zona Geográfica:	Urbana
Jornada:	Matutina y Vespertina
Sexo:	Mixto
Año Lectivo:	2015 – 2016

6.3 Antecedentes

En la Unidad Educativa “Velasco Ibarra”, se ha determinado que existe influencia de los Juegos Tradicionales en la Educación Física de los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra ya que no existe una investigación relacionada a los Juegos Tradicionales en la Educación Física de niños y niñas entre 10 y 12 años de edad con la finalidad de mejorar el desempeño integral de cada uno de los estudiantes ya que los docentes no se han preocupado de los problemas que acarrea esta situación y no se han dado los correctivos necesarios para aportar al mantenimiento de prácticas culturales y tradicionales a la vez que se fomente la Educación Física.

Se ha identificado mediante la contratación de datos obtenidos en la investigación de campo y las planificaciones curriculares desarrolladas en cada una de las jornadas educativas que los Juegos Tradicionales que practican los niños de 10 a 12 años en la Unidad Educativa son limitados para mantener la tradición de la cultura del país, ni aportan positivamente al desempeño en Educación Física ya que el presente estudio de investigación reporta que los niños no practican Juegos Tradicionales, por el contrario se interesan más por juegos que involucran tecnología, fomentan el individualismo, no trabajan o juegan en grupos.

El nivel de aceptación y desarrollo de la Educación Física en los niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa es deficiente y podría ser mejorado con las estrategias adecuadas, la Educación Física se la desarrolla de manera mecánica sin una motivación que demuestre el interés por la acción en la que están participando, tienen dificultades para organizarse, se alteran, son distraídos, les cuesta jugar tranquilamente y por lo tanto no se realizan tareas que benefician los aprendizajes.

Ha sido factible generar una alternativa de solución basada en el diseño de un manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de contenidos en Educación Física, además estos niños parecería que les avergüenza la práctica de juegos tradicionales y buscan de todas las formas posibles evitar su ejecución. Por otra parte los padres de familia tampoco aportan de manera directa a que sus hijos rescaten este valor cultural tan importante, ni se involucran en las actividades que

se desarrollan en la Unidad Educativa teniendo la percepción de que la Educación Física se constituye más bien en una práctica deportiva y que los aspectos como el juego no forman parte de ella porque muchos de ellos desconocen los procedimientos adecuados para ello y al contrario de ser un aporte positivo lo único que pueden ocasionar es el deterioro de la situación actual, de igual manera los docentes al desconocer de estrategias que les permitan adaptar los Juegos Tradicionales en la práctica de la Educación Física pueden optar por no utilizarlo provocando que sus clases sean monótonas, mecánicas y sobre todo que no se relacionen con la realidad individual y social de los estudiantes.

6.4. Justificación

La propuesta se justifica en razón de los resultados obtenidos en la investigación en relación a la práctica de juegos tradicionales en la Educación Física de niños y niñas de 10 y 12 años que se educan en la U.E. “Dr. José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Latacunga.

Es **importante** el diseño de un Manual de Juegos Tradicionales ya que con ello cada uno de los docentes dispondrá de una herramienta práctica y aplicable que oriente la práctica de Juegos Tradicionales durante las clases de Educación Física.

Ante esta situación es deber de los docentes conocer la problemática y buscar los mecanismos necesarios que permitan mejorar el rescate de valores culturales como los Juegos Tradicionales valiéndose del desarrollo de contenidos de Educación Física.

El **interés** por el manual de Juegos Tradicionales generado fruto de los resultados de la investigación se da porque la práctica de Educación Física no ha contemplado la adaptación de este elemento cultural y es consecuencia de varios factores y que no permiten desarrollarse con normalidad ya que es parte fundamental del desenvolvimiento social humano y permite a los estudiantes que optimicen sus buenos hábitos de valorización cultural en la escuela y en el entorno en donde viven y esto se consigue con la aplicación de actividades acordes a su edad para que no se prolonguen en los años posteriores de estudio.

Los **beneficiarios** de la aplicación de la propuesta con el diseño del manual de Juegos Tradicionales para ser aplicados en la Educación Física darán los resultados esperados capaz de que beneficien a los estudiantes, padres de familia, maestros y comunidad, ya que al adquirir conocimientos sobre el tratamiento de la revalorización cultural, permitirá tener estudiantes con buenas prácticas sociales por cuanto si se logra rescatar los Juegos Tradicionales los niños presentarán buenas normas en el desarrollo de actividades en la Educación Física.

6.5 Objetivos

6.5.1 Objetivo General

Ofrecer a la comunidad Educativa un Manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Educación Física de niños de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra.

6.5.2 Objetivos Específicos

- Recopilar y seleccionar la información relevante entorno a los Juegos Tradicionales que pueden ser aplicados a la Educación Física.
- Sistematizar el Manual de Juegos Tradicionales que serán aplicados a la Educación Física.
- Socializar el documento a la comunidad educativa de la Unidad “Dr. José María Velasco Ibarra”

6.6 Análisis de factibilidad

La propuesta es factible en razón de los resultados obtenidos en la investigación en relación a la práctica de Juegos Tradicionales en Educación Física en niños y niñas de 10 a 12 años que se educan en la Unidad Educativa “Dr. José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Latacunga.

Es importante la utilización y apoyo del trabajo docente en documentos como el Manual de Juegos Tradicionales en la Educación Física de este establecimiento educativo en razón de que se desconoce la adaptación y utilización de estrategias

similares con los niños y niñas que no se sienten cómodos y motivados en la práctica de la Educación Física.

6.6.1 Factibilidad económica

El diseño, planificación y desarrollo del manual se efectuó bajo la recopilación de información verbal que ha sido transmitida de generación en generación, lo que le da la característica de tradicional, por lo que su redacción no tiene ningún costo, de igual manera los materiales y recursos para la ejecución de los juegos no son elementos específicos, más bien pueden ser reciclados o del medio por lo que el presupuesto es muy bajo y garantiza la factibilidad económica.

6.6.2 Factibilidad social

Los aportes generados en el ámbito educativo contribuyen al desarrollo de la comunidad educativa en su conjunto de ahí que sus beneficiarios directos son los niños y niñas, en tal virtud se cuenta con un apoyo incondicional por parte de autoridades, padres de familia, docentes, estudiantes y todos los actores educativos, garantizando también la factibilidad social de la propuesta.

6.6.3 Factibilidad cultural

El tema de la propuesta tiene una especial factibilidad cultural ya que precisamente apunta a la revalorización de elementos tradicionales como son los juegos que son parte de la cultura del país, y que por efectos de la modernidad tienden a desaparecer de las prácticas cotidianas de los niños y niñas, en tal virtud constituye un aporte fundamental a la cultura y tradición de la unidad educativa, ciudad, provincia y país en general.

6.6.4 Factibilidad de equidad de género

Una de las principales características de los Juegos Tradicionales es que no presentan elementos discriminatorios, más bien son inclusivos y garantizan la equidad de género, permiten la participación igualitaria entre niños y niñas, determinando la factibilidad en el aspecto señalado.

6.6.5 Factibilidad política

La factibilidad política radica en el hecho de que se trabaja en base a costumbres y

tradiciones ancestrales, centradas en el rescate de los juegos que se practicaron desde generaciones pasadas sin mirar ningún tipo de sesgo político, más bien se trata de revalorizar elementos importantes en los que se basa la cultura y raíces sociales.

6.6.6 Factibilidad organizacional

La propuesta generada garantiza la factibilidad organizativa, principalmente por que la Unidad Educativa, mantiene roles asignados, que determinan responsabilidades, deberes y derechos en los cuales se basa el desarrollo del Manual de Juegos Tradicionales y se ajusta a los principios normativos, por lo que no existirá dificultades para su aplicación y desarrollo.

6.6.7 Factibilidad tecnológica

Al trabajar con Juegos Tradicionales el uso de la tecnología se reduce al mínimo, y pasa a ser un elemento de apoyo, por lo que existe la factibilidad tecnológica en vista de que su reducido uso está plenamente compensado y garantizado por los equipos y tecnología disponible en la Unidad Educativa.

6.6.8 Factibilidad ambiental

El desarrollo de actividades de Juegos Tradicionales, o de Educación Física se efectúa dentro de los ejes transversales que rigen el sistema educativo nacional como es el cuidado del medio ambiente, por lo que se garantiza la factibilidad ambiental de la propuesta.

6.7 Fundamentación teórica

6.7.1 Manual

De acuerdo a lo señalado por Berumen, A. (2008) manifiesta que: “Se denomina manual a toda guía de instrucciones que sirve para el uso de un dispositivo, la corrección de problemas o el establecimiento de procedimientos de trabajo” (p. 98).

Los docentes de las instituciones educativas durante los últimos años han recibido eventos de capacitación y actualización docente, muchos de los cuales de poco o nada han servido en su práctica diaria debido especialmente a que los contenidos no se adaptan a la realidad institucional, en lo que se refiere a la Educación Física

han sido escasos o nulos los eventos planificados por lo que la realidad educativa se ha ido adaptando de acuerdo a la capacidad de cada docente para actualizar sus conocimientos por cuenta propia.

El disponer de un Manual que contenga actividades claras precisas, aplicables en cualquier realidad educativa hace que efectivamente se logre corregir problemas, y establecer procedimientos de trabajo adaptando actividades tan esenciales en un niño como es el juego con contenidos que de otra forma se convertirían en acciones repetitivas y sin mayor relación con la vida diaria, por otro lado el rescate de la cultura es otro elemento que consta en el Manual, lo que le convierte en una herramienta de trabajo práctica y funcional en los procesos de Educación Física.

6.7.2 Importancia

Para determinar la importancia de contar con un Manual en el ámbito educativo ya que se requiere empezar por establecer la información que contiene, ya que es un instrumento que esencialmente se convierte en guías básicas para realizar cada una de las actividades que se desarrollan como parte de las estrategias metodológicas escogidas para el desarrollo de un tema educativo, de ahí que, la importancia de los manuales viene implícita en el contenido, ya que al ser documentos de consulta para todos quienes interactúan en un proceso educativo se requiere que estén conectados por un mismo objetivo que en este caso es el de mejorar la calidad de aprendizajes en la Educación Física.

Para conseguir una adecuada funcionalidad del Manual también es necesario que la redacción sea acorde al contexto y contenido de trabajo, es decir, debe tomar en cuenta los objetivos, los contenidos, los recursos, el grado o nivel, en otras palabras se busca que el Manual sea una herramienta eficiente y útil para el desarrollo de contenidos académicos.

Por lo tanto se puede determinar que un Manual representa una guía práctica que se utiliza como herramienta de soporte para la organización y comunicación, que contiene información ordenada y sistemática, en la cual se establecen claramente los objetivos, normas, políticas y procedimientos del proceso de interaprendizaje,

lo que hace que sea de mucha utilidad para lograr un eficiente desarrollo de la clase de Educación Física.

6.7.3 Juegos tradicionales

Según Burgos, E. (2008) los define como “juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”.

Es numerosa y muy amplia la información cultural y social que se transmiten los grupos humanos a través de los juegos, parecería que se tratan de actividades lúdicas simples pero siempre tienen un trasfondo conceptual, mágico y ancestral que se va replicando de generación en generación gracias a el entusiasmo y el interés que en su desarrollo es impulsado especialmente por niños y jóvenes.

6.7.4 Ventajas y valores educativos

Igualmente, Bolívar (2001) los conceptualiza como "juegos populares, que aportan al mantenimiento de la cultura popular y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve".

La mayor ventaja que se produce con la práctica de Juegos Tradicionales es el mantenimiento y revalorización constante de la cultura de un pueblo o sociedad, es decir también aporta para la construcción de una identidad individual fomentada en las raíces culturales del pueblo al que pertenece.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

Valor físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Valor social: Al ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender sobre el compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.

Valor intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

Valor psicológico: Cuando influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

6.7.5 Educación Física

Jacques, R. (2004) la Actividad Física es el “movimiento humano intencional que busca el objetivo de desarrollar su naturaleza y potencialidades no sólo físicas, sino psicológicas y sociales” (p.9)

La Educación Física es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del estudiante como unidad integral y contribuye al accionar educativo con sus fundamentos científicos y sus vínculos interdisciplinarios apoyándose entonces en la filosofía, la psicología, la biología, entre otras ciencias.

Tiene una acción determinante en la conservación y desarrollo de la salud en cuanto ayuda al ser humano a ajustar pertinentemente las reacciones y comportamientos a las condiciones del mundo exterior, específicamente, en los niños y niñas ya que ayuda a sobrellevar las agresiones propias de la vida cotidiana del medio y a afrontar el presente y el futuro con una actitud positiva.

6.8 Modelo Operativo

Tabla N° 28 Plan de Acción

Fases	Objetivos	Actividades	Recursos	Presupuesto	Responsables	Tiempo
SENSIBILIZACIÓN	Sensibilizar a la comunidad educativa de la Institución acerca de la importancia de la práctica de juegos tradicionales mediante la participación individualizada y en espacios como los minutos cívicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitud a la Directora de la Unidad. - Diseño de una campaña de sensibilización - Elaboración de mensajes, pancartas y otros medios de información institucional. - Participación en los minutos cívicos de la institución. 	<ul style="list-style-type: none"> - Afiches y pancartas. - Computadora. - Amplificación - Carteleras 	\$50	Investigadora	Enero 2016
PLANIFICACIÓN	Planificar y diseñar el manual de Juegos Tradicionales mediante la recopilación de información y experiencias de los actores educativos.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de la información disponible. - Sistematización del Manual. - Revisión y corrección. - Estructuración y diseño gráfico final. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes bibliográficas y de campo. - Computadora - Internet - Fotografías - Fichas - Encuestas 	\$100	Investigadora Diseñador Gráfico	Febrero y marzo 2016
SOCIALIZACIÓN	Socializar el Manual de Juegos Tradicionales mediante ejemplos prácticos que serán ejecutados por cada uno de los docentes de acuerdo al horario asignado.	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitud a la Directora de la Unidad Educativa. - Determinación de la fecha de socialización - Distribución de convocatorias - Diseño y preparación de material de apoyo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Proyector - Manual - Implementos de acuerdo al juego seleccionado. - Instrumentos 	\$ 100	Investigadora	Abril 2016

		<ul style="list-style-type: none"> - Disposición y organización de espacios físicos. - Reproducción del Manual de Juegos Tradicionales que serán distribuidos a los participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio físico 			
ENTREGA DE LA PROPUESTA	Hacer la entrega formal de la propuesta a las autoridades de la Unidad Educativa	<ul style="list-style-type: none"> - Oficio dirigido a la Directora de la Unidad. - Entrega del documento - Firma del acta de entrega recepción. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oficio - Acta de entrega recepción - Manual de Juegos Tradicionales 	\$ 100	Investigadora Directora de la Unidad Educativa	Mayo 2016
		TOTAL		\$ 350		

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

Tabla N° 29 Ejecución de la Propuesta.

Fases	Etapas	Metas	Actividades	Recursos	Responsable	Tiempo	Evaluación
1°	Diseño y Presentación	Diseñar un Manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Educación Física de niños de 10 a 12 años de la unidad educativa Dr. José María Velasco Ibarra	Selección y sistematización de información requerida. Estructuración del Manual de Juegos Tradicionales	Bibliográficos De oficina. Económicos.	Investigadora	Desde Febrero 2016 hasta marzo del 2016	Socialización a la comunidad educativa el Manual de Juegos Tradicionales
2°	Ejecución	<p>Juegos Tradicionales planificados.</p> <p>Juego N° 1 Título: El Florón</p> <p>Juego N° 2 Título: Los Ensacados</p> <p>Juego N° 3 Título: Baile de la escoba</p> <p>Juego N° 4 Título: La Guaraca</p> <p>Juego N° 5 Título: Las Bolas</p> <p>Juego N° 6 Título: El Trompo</p> <p>Juego N° 7</p>	<p>Se aplicó la siguiente metodología para cada uno de los Juegos Tradicionales:</p> <p>Información de elementos y actitudes necesarias para la práctica del juego.</p> <p>Desarrollo del juego.</p> <p>Conclusión.</p>	<p>Lonas-saquillos.</p> <p>Escobas</p> <p>Bolas</p> <p>Trompos</p> <p>Cuerdas</p> <p>Tillos</p>	<p>Investigadora</p> <p>Docentes</p> <p>Directivos</p>	Desde marzo del 2016 hasta mayo del 2016	Desarrollar cada uno de los Juegos Tradicionales Planificados y tomando en cuenta los indicadores de evaluación de cada uno de ellos.

	<p>Título: Zumbambico</p> <p>Juego N° 8 Título: La Perinola</p> <p>Juego N° 9 Título: Las Estatuas</p> <p>Juego N° 10 Título: Tres Piernas</p> <p>Juego N° 11 Título: Baile del Tomate</p> <p>Juego N° 12 Título: Las Cintas</p> <p>Juego N° 13 Título: La Vaca Loca</p> <p>Juego N° 14 Título: El Elástico</p> <p>Juego N° 15 Título: La Soga</p> <p>Juego N° 16 Título: Aserrín Aserrán</p> <p>Juego N° 17 Título: San Bendito</p> <p>Juego N° 18 Título: Las Ollitas</p>		<p>Perinolas</p> <p>Tomates</p> <p>Cintas</p> <p>Sogas</p> <p>Fichas</p> <p>Semillas</p> <p>Papel de colores goma</p> <p>Canciones infantiles</p>			
--	--	--	---	--	--	--

		<p>Juego N° 19 Título: El Gato y el Ratón</p> <p>Juego N° 20 Título: La Carretilla</p> <p>Juego N° 21 Título: La Rayuela</p> <p>Juego N° 22 Título: Las Cometas</p> <p>Juego N° 23 Título: Las Escondidas</p> <p>Juego N° 24 Título: La Gallinita ciega</p> <p>Juego N° 25 Título: El Lobito</p> <p>Juego N° 26 Título: El Patio de mi casa</p> <p>Juego N° 27 Título: La Rueda</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN: Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 05/09/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 09/09/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización de grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para jugar el Florón. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del FLORÓN. Monedas y semillas. Canción del FLORÓN.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de integración	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en grupos conformados por afinidad. • Motivaciones y dinámicas que fomentan la integración y la interrelación. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-1

Tema: El Florón Florón

Espacio: Cancha o espacio abierto

Recursos: Moneda o semilla

Participantes: Grupo

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los niños y niñas se sentarán formando una media luna.
- Sacar la moneda o la semilla para que todos los jugadores la vean.
- Todos deben unir las palmas de las manos.
- El jugador principal debe repetir la siguiente frase, dejando la moneda o semilla en la palma de cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:
- El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó, las monjitas Carmelitas, se fueron al Popayán, a buscar lo que han perdido, debajo del arrayán.
- A continuación se hará la siguiente pregunta ¿Dónde está el florón?
- Lo tiene (¿)Lo tiene (¿)A lo mejor (¿)
- Una vez encontrada la moneda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 12/09/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN 16/09/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para jugar los ensacados. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de los ENSACADOS Lonas. Línea de llegada.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de coordinación corporal.	<ul style="list-style-type: none"> • Juego en espacios cortos y reducidos. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-2

Tema: Los Ensacados

Espacio: Canchas o parque

Recursos: Saco (Costal)

Participantes: Individual

DESARROLLO DEL JUEGO:

- La maestra/o dirige el juego será el encargado de dar la orden de salida.
- Los participantes se colocan dentro del saco y lo sujetan con ambas manos.
- Los jugadores deben llegar a la meta saltando.
- Gana quien llegue primero a la meta.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 19/09/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 23/09/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el baile de la escoba. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego del baile de la escoba. Escoba. Grabadora	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de integración.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de canciones infantiles para el baile de la escoba. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-3

Tema: Baile de la Escoba

Espacio: Patio o aula

Recursos: Escoba, Reproductor de música o cd's

Participantes: Parejas

DESARROLLO DEL JUEGO

- Todos los jugadores deben bailar en parejas, a excepción de uno quien bailara con la escoba.
- El participante que bailará con la escoba puede soltarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja.
- El jugador que al momento que termine la música se quede con la escoba debe dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por los demás jugadores.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 26/09/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 30/09/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
<ul style="list-style-type: none"> Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales. 			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos. 			<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas. 		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de la Guaraca. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de la Guaraca. Pañuelo, hilo, cuerda. Estribillo para recitar.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de integración.	• Alternabilidad en las personas que dirigen el juego.		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-4

Tema: La Guaraca

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Pañuelo, hilo o cuerda.

Participantes: Grupo

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los participantes se colocan en círculo con los brazos atrás, todos mirando hacia el centro.
- Un niño elegido por todos debe girar alrededor del círculo, con el pañuelo en sus manos, diciendo en voz alta el siguiente estribillo: "Nadie mire por atrás que aquí anda la guaraca"
- El momento menos pensado entrega el pañuelo a un niño, mientras que el niño de la derecha debe correr fuera del círculo mientras es perseguido por la guaraca.
- Si es alcanzado, este niño continuará el juego recitando el estribillo.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 03/10/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 07/10/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de las bolas o canicas. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de las bolas o canicas. Bolas o canicas Circulo en el patio.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de manipulación y lanzamiento de las bolas o canicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Variantes en la forma de lanzar las bolas o canicas. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-5

Tema: Las Bolas

Espacio: Patio

Recursos: Bolas o canicas

Participantes: Individual

DESARROLLO DEL JUEGO:

Existen varios juegos con las bolas como "la bomba" y "el tingue"

LA BOMBA:

- Consiste en poner varias bolas o canicas dentro de un círculo a una cierta distancia una determinada y sacarlas con otra bola que es más grande.

LOS PEPOS o TINGUE:

- Se juega entre dos personas, cada una tiene que dirigir la bola o canica con dirección hacia la del contrario y golpearla.
- Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio para el ganador.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 10/10/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 14/10/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de los trompos. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de los trompos. Trompos. Cuerda o piola Circulo en el patio.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de motricidad y coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de distintos modelos de trompos. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-6

Tema: Los Trompos

Espacio: Canchas o patio

Recursos: Trompo y piola

Participantes: Grupal

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Organizar grupos de cinco.
- Trazar una circunferencia por cada grupo; en el centro del círculo se coloca un objeto. En orden, cada jugador con su trompo, tratará de sacar el objeto de la circunferencia.
- Si consigue sacar el objeto del centro del círculo y hace que el trompo siga girando, este ganará el juego.
- Aquel que no hace bailar al trompo y no ha topado, pondrá el trompo en el piso, reemplazando al anterior.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 17/10/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN N: 21/10/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego del zumbambico. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego del Zumbambico. Zumbambico. Cuerda o piola Tillos o botones.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de motricidad y coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica del juego en niveles básicos. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-7

Tema: Zumbambico

Espacio: Aula o patio

Recursos: Hilo o piola, un botón grande

Participantes: Individual

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se une los extremos del hilo y a continuación debemos incrustar el botón en el centro.
- Girar la cuerda hasta que esta adquiriera elasticidad.
- Tensar la cuerda una y otra vez hasta que el botón comience a girar.
- Los enredos producirán el Zumbambico.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 24/10/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 28/10/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de la perinola. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de la perinola. Perinola. Penitencias. Fichas o semillas.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de motricidad y coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica del juego en niveles básicos. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-8

Tema: La Perinola

Espacio: Patio o aula

Recursos: Perinola, objetos varios

Participantes: Individual

DESARROLLO DEL JUEGO:

- La perinola es una especie de trompo, la que se hace girar con la mano, sobre una mesa o piso.
- Los niños deben girar la perinola; pueden apostar algún objeto, por ejemplo, botones, monedas, al tiempo que gira la perinola.
- Los niños retiran los objetos, según marque la perinola.

D = Deje

T = Todo

S = Saque

P = Ponga



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 31/10/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 04/11/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de las estatuas. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de las estatuas. Grabadora Pistas musicales	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de motricidad y coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> • Variantes con menor nivel de intensidad y repetición del juego. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-9

Tema: La Estatuas

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Grabadora, CD de música

Participantes: Grupo

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los jugadores deben formar un círculo y cantarán el siguiente coro; juguemos a las estatuas a la vez que giramos.
- A la cuenta de tres cuando el jugador principal diga ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.
- Si alguien se mueve, o se ríe, pierde y se retira.
- Gana el que se queda por más tiempo.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 07/11/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 11/11/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de los tres pies. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de los tres pies. Cordón. Líneas paralelas.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de motricidad y coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> • Variantes con menor nivel de intensidad y repetición del juego. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-10

Tema: Tres Piernas

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Cordón

Participantes: Parejas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los jugadores deben trazar dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.
- Las parejas, se amarrará la pierna izquierda con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.
- A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.
- El secreto para correr bien es sincronizar el movimiento de las piernas.
- Ganará la pareja que llegue en primer lugar.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA		AÑO LECTIVO		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN: Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 14/11/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 18/11/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego del baile del tomate. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego del baile del tomate. Tomates. Grabadora. Pista musical.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de motricidad y coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del baile con música lenta y sin exigencia de movimientos rítmicos. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-11

Tema: El baile del Tomate

Espacio: Patio o aula

Recursos: Tomates, grabadora y Cd de música

Participantes: Por parejas

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se organiza al grupo en parejas.
- Los jugadores deben sostener el tomate colocándolo en la unión de las frentes.
- Todas las parejas deben bailar al ritmo de la música.
- Los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate.
- Gana la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 21/11/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 25/11/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de las cintas. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de las cintas. Cintas Estribillo	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de adaptación e integración.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación alternada y al azar. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-12

Tema: Las Cintas

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Ninguno

Participantes: Grupo grande

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se debe escoger tres representantes, uno de ángel, otro de diablo y un jefe para el grupo.
- Los demás jugadores toman secretamente los nombres de colores que impone el jefe o jefa del grupo.
- JEFE: Venga el ángel. ÁNGEL: Pum, pum
- GRUPO: Quién es ANGEL: El ángel con su capital de oro
- GRUPO: Que desea ÁNGEL: Una cinta
- GRUPO: Que color ÁNGEL: El azul u otro que le agrada.
- Si no Adivina
- JEFE: Váyase cantando
- Si Adivina
- JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color)
- El juego terminará cuando se haya adivinado el color de todos los jugadores.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 28/11/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 02/12/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. - Presentar el objetivo de la clase de manera interesante - Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de la vaca loca. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.		Normas y reglas del juego de la vaca loca. Vaca loca. Tela, sacos, capas. Soga o cuerda.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva	

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de adaptación e integración.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación alternada y al azar. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-13

Tema: La Vaca Loca

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: sacos o telas

Participantes: Grupo grande

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se elige a un jugador que será la "vaca loca" ésta persigue para embestir al resto de jugadores.
- Los jugadores toreaan a la "vaca loca" improvisando una capa con los sacos y telas.
- El que es embestido por la vaca loca será la nueva vaca loca.
- Cada vez que envista la vaca loca a un jugador todos tendrán que decir ¿en qué parte del cuerpo lo tocó?



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA		AÑO LECTIVO		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 05/12/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 09/12/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL		
<ul style="list-style-type: none"> Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales. 			El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos. 			<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas. 		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. - Presentar el objetivo de la clase de manera interesante - Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego del elástico. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego del elástico. Elástico. Estríbillo para el juego	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de coordinación y motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución gradual del nivel de complejidad del juego. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-14

Tema: El Elástico

Espacio: Patio o canchas

Recursos: Cuerda elástica

Participantes: De tres a cinco

DESARROLLO DEL JUEGO

- Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores.
- Los jugadores pondrán el elástico en sus piernas.
- Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.
- El jugador que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador.
- Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA		AÑO LECTIVO		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 12/12/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 16/12/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL		
<ul style="list-style-type: none"> Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales. 			El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos. 			<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas. 		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de la sogá. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego de la sogá. Soga. Estribillo para el juego	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de coordinación y motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución gradual del nivel de complejidad del juego. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-15

Tema: La Soga

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Soga

Participantes: Grupo pequeño

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dos jugadores toman de los extremos de la soga para hacerlo girar.
- Mientras que el resto salta sobre ella en turnos y ordenadamente.
- Se acompañan los saltos con la siguiente canción:
- "Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz"



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 19/12/2016	FECHA DE FINALIZACIÓN: 23/12/2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego del aserrín aserrán. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Normas y reglas del juego del aserrín, aserrán. Estribillo para el juego	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de coordinación y motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución gradual del nivel de velocidad del juego. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-16

Tema: Aserrín Aserrán

Espacio: Patio o aula

Recurso: Ninguno

Participantes: Parejas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Este juego es de colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con 30 o 40 personas.
- Los participantes se organizarán en parejas uno carga al compañero y lo balancea en las piernas.
- Durante el balanceo se debe coordinar con el siguiente estribillo; Aserrín aserrán, los maderos de San Juan, piden pan no les dan, piden queso, les dan hueso, y le cortan el pescuezo, piden vino si les dan, Se marean y se van.,
- Luego se procede a cambiar los roles.
- El juego termina cuando los estudiantes pierden interés



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 02/01/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 06/01/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego del San Bendito. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Estribillo para el juego	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de adaptación e integración.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación alternada y al azar. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-17

Tema: San Bendito

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Ninguno

Participantes: Grupo grande

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada.
- Uno de los participantes será quien represente a San Bendito y otro al "diablito".
- San Bendito saldrá a dar un paseo, pero primero aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante.
- Desea que a su regreso, todos se encuentren en el mismo lugar.
- El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles: ¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.
- Las preguntas las hace a todos y los jugadores deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y escoge a uno de los jugadores para sacarlo del grupo entonces todos gritan en coro:
- ¡San Bendito, San Bendito, me coge el diablito!
- San Bendito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los jugadores.
- Al final se lleva también a San Bendito.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 09/01/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 13/01/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de las ollitas. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Estribillo para el juego	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de adaptación e integración.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación alternada y al azar. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-18

Tema: Las Ollitas

Espacio: Patio o aula

Recursos: Ninguno

Participantes: Grupo grande

DESARROLLO DEL JUEGO:

- El juego de las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas.
- A cada jugador se le pone el nombre de un utensilio de cocina, se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, a continuación se establece el siguiente diálogo:
- COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?
- COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?
- COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito
- COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares
- COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve
- Entonces los dos, vendedor y comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.
- Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 16/01/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 20/01/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego del gato y el ratón. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Estribillo para el juego del gato y del ratón. Espacio abierto.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de movilidad y motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución de los espacios de recorrido o velocidad de la práctica. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-19

Tema: El Gato y el Ratón

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Ninguno

Participantes: Grupo grande

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los jugadores forman un círculo tomados de las manos.
- El grupo escoge a un jugador como el ratón quien se coloca dentro del círculo; y el otro niño seleccionado será el gato quien estará fuera del círculo
- Luego sigue este diálogo:
 - ¡Ratón, ratón!
 - ¿Qué quieres gato ladrón?
 - ¡Comerte quiero!
 - ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!
 - ¡Hasta la punta de mi rabito!
- El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o metiéndose entre los jugadores, mientras el otro intenta escapar.
- La cadena defiende al ratón, cuando el ratón es alcanzado, el juego se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 23/01/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 27/01/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de la carretilla. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Espacio abierto. Participantes.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de movilidad y motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución de los espacios de recorrido o velocidad de la práctica. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-20

Tema: La Carretilla

Espacio: Patio o canchas

Recursos: Participantes

Participantes: Parejas

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Las parejas deben colocarse uno tras otro tras la línea de partida.
- El de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.
- A la voz de inicio todos parten hasta la marca de llegada, donde se cambian de función y regresan.
- No pueden seguir si no sostienen las piernas de su compañero correctamente.
- Gana aquella pareja que llega primero.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA		AÑO LECTIVO		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 30/01/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 03/02/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL		
<ul style="list-style-type: none"> Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales. 			El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos. 			<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas. 		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de la rayuela. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Tiza. Pedazo de ladrillo o carbón. Una ficha	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de movilidad y motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución de los espacios de recorrido o velocidad de la práctica. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-21

Tema: La Rayuela

Espacio: Patio

Recursos: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha.

Participantes: Individual

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se dibuja la rayuela con siete cuadros
- En cada uno de los cuadros representaremos los siete días de la semana
- Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón.
- Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.
- Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- El jugador debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.
- Gana quien llega al final primero.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 06/02/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 10/02/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de las cometas. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.		Papel cometa. Sigses o carrizo. Piola. Tira de tela. Tijera y goma	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva	

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de integración y participación.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación al azar y alternada. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-22

Tema: Las Cometas

Espacio: lugar abierto

Recursos: Papel cometa, sigses o carrizo, piola, tira de tela, tijera y goma

Participantes: Individual

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los niños se esmeran en la creación de sus cometas.
- El material utilizado es el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.
- Antes se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana.
- La cola de la cometa se hace utilizando pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar.
- Luego de terminar con la elaboración de la cometa se procede a hacerla volar lo más alto que se pueda.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/SIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 12/02/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 16/02/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
<p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN</p> <p>Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo.</p> <p>ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS.</p> <p>-Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS?</p> <p>¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas.</p> <p>¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de las escondidas.</p> <p>¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.</p>	<p>Espacio abierto. Participantes.</p>	<p>Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad.</p> <p>Participa activamente con respeto y colaboración.</p> <p>Propone variantes a los juegos desarrollados.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento Escala descriptiva</p>		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de integración y participación.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación al azar y alternada. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-23

Tema: Las Escondidas

Espacio: Patio o aula

Recursos: Participantes

Participantes: Grupo pequeño.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- El grupo será quien escoja por mayoría al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.
- El elegido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.
- El niño debe contar hasta un número específico y a la señal establecida, inicia la búsqueda de sus compañeros.
- El jugador que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.
- Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los jugadores.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 20/02/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 24/02/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
ANTICIPACIÓN Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo. ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS. -Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS? ¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de la gallinita ciega. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.	Pañuelo. Espacio abierto. Participantes.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	Técnica: Observación Instrumento Escala descriptiva		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de integración y participación.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación al azar y alternada. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.24

Tema: La Gallina Ciega

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Pañuelo

Participantes: Grupo

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se elige al azar a un jugador será la gallina ciega.
- Con el pañuelo tapamos los ojos de la gallina.
- Mientras el resto de jugadores forman un círculo.
- El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio.
- Empieza cuando la gallinita pregunta: **DÓNDE ESTAS** y Los jugadores responden
- "DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"
- La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor.
- La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre.
- Si adivina que jugador es el será la gallinita.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 27/02/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 03/03/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
<p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN</p> <p>Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo.</p> <p>ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS.</p> <p>-Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS?</p> <p>¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas.</p> <p>¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego del lobito.</p> <p>¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.</p>	Orejas de lobo elaboradas en cartulina o Fomix. Estribillo. Espacio abierto.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento Escala descriptiva</p>		

<p>CONSTRUCCI DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de integración y participación.	<ul style="list-style-type: none"> • Participación al azar y alternada. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-25

Tema: El Lobito

Espacio: Patio

Recursos: Orejas de lobo elaboradas en cartulina o fómix.

Participantes: Grupo

DESARROLLO DEL JUEGO:

- El juego inicia formando un círculo enlazados las manos.
- El grupo elegirá el niño quien será el lobo.
- Los demás jugadores mientras dan vueltas repetirán lo siguiente: Juguemos en el bosque; hasta que el lobo esté, si el lobo aparece; Entero nos comerá, ¿Qué estás haciendo lobito?
- El lobo responde, ¡Levantándome de la cama!
- Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo la canción.
- El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana.
- Hasta el momento que el lobo dice. Listo para comer.
- Todos los participantes salen corriendo.
- El lobo “cazará” al mayor número de jugadores, quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/SIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 06/03/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 10/03/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
<p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN</p> <p>Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo.</p> <p>ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS.</p> <p>-Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS?</p> <p>¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego el patio de mi casa. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.</p>	<p>Espacio abierto Estríbillo para el juego. Participantes.</p>	<p>Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento Escala descriptiva</p>		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de movilidad y motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución del ritmo y la intensidad del juego. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-26

Tema: Patio de mi Casa

Espacio: Patio o lugar abierto

Recursos: Participantes

Participantes: Grupo

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los participantes deben Formar un círculo.
- Luego caminarán repitiendo lo siguiente:
- El patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja como los demás, agáchate, y vuélvete a agachar, y las agachaditas saben jugar.
- Repetimos H, I, J, K, L, M, N, A
- Si usted no me quiere otra niña me querrá.
- Mientras se ejecuta los movimientos que indica la frase.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

LOGOTIPO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA				AÑO LECTIVO
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 41					
1. DATOS INFORMATIVOS					
BLOQUE N° 1					
DOCENTE:	ÁREA/SIGNATURA: Educación Física	AÑO DE EDUCACIÓN Sexto	NÚMERO DE PERÍODOS: 40	FECHA DE INICIO: 13/03/2017	FECHA DE FINALIZACIÓN: 17/03/2017
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO/BLOQUE • Conocer los juegos populares y tradicionales para promover el rescate, práctica y mantenimiento de las diferentes manifestaciones étnicas y culturales.			EJE TRANSVERSAL/INSTITUCIONAL El Buen Vivir: La Interculturalidad		
			EJE DE APRENDIZAJE /MACRO DESTREZA JUEGOS		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA • Practicar juegos con reglas sencillas en pequeños y grandes grupos.			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: • Desarrolla el juego siguiendo las indicaciones y reglas determinadas.		
2. PLANIFICACIÓN					
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS/INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
<p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN</p> <p>Ejercicios de calentamiento previo. Organización del espacio y materiales para el juego grupos de trabajo.</p> <p>ESTRATEGIA PREGUNTAS EXPLORATORIAS.</p> <p>-Presentar el objetivo de la clase de manera interesante -Utilizar la ESTRATEGIA SDA ¿QUÉ SABEMOS? ¿QUÉ DESEAMOS SABER? Y ¿QUÉ APRENDIMOS?</p> <p>¿Qué sabemos? Qué un juego es una actividad lúdica y requiere la participación ordenada de todos y todas. ¿Qué deseamos saber? Las reglas y normas para el juego de las ruedas. ¿Qué aprendimos? Qué debemos escuchar con atención, silencio y con respeto, y disfrutar de una actividad atractiva que valora la cultura y tradición.</p>	Ruedas Pedazos cortos de madera. Espacio abierto Participantes.	Comprende reglas y normas para la ejecución de una actividad. Participa activamente con respeto y colaboración. Propone variantes a los juegos desarrollados.	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento Escala descriptiva</p>		

<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar las orientaciones de reglas y normas para el desarrollo del juego. • Reconocer los materiales y recursos para el desarrollo del juego. • Familiarizarse con el espacio en el que se desarrolla el juego. • Ejecutar una práctica demostrativa del juego. <p>CONSOLIDACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar variantes. 			
3. ADAPTACIONES CURRICULARES			
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA ATENDIDA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN APLICADA		
Dificultades de movilidad y motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución del ritmo y la intensidad del juego. 		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO	
DOCENTE:	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Firma:	Firma:	Firma:	

Juego N.-27

Tema: Las Ruedas

Espacio: Patio

Material necesario: Llantas viejas, palo en forma de horcón

Organización: Individual

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizan llantas viejas y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor.
- Se debe ir rodando la llanta por el patio.
- Se puede hacer rodar la rueda con un palo o gancho.
- El juego consiste en hacer rodar la llanta sin dejar caer.
- Si se juega en grupo puede realizar carreras, el niño que llegue primero a la meta, gana.



Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

Tabla N° 30 Previsión de la Evaluación de la Propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quién solicita evaluar?	La investigadora
¿Por qué evaluar?	Por qué se requiere determinar debilidades y fortalezas
¿Para qué evaluar?	Para identificar la influencia de los Juegos Tradicionales en la Educación Física.
¿Qué evaluar?	La habilidad docente para adaptar los Juegos Tradicionales con contenidos de Educación Física.
¿Quién evalúa?	La investigadora
¿Cuándo evaluar?	Marzo del 2016
¿Cómo Evaluar?	A través de actividades determinadas en el Manual de Juegos Tradicionales
¿Con qué evaluar?	Con el apoyo de los instrumentos de recolección de datos

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

Una vez implementada la Propuesta, se continuará con el proceso de monitoreo y evaluación de manera permanente en la medida en que se siga aplicando las actividades propuestas en el Manual, proceso en el cual se recibirá información importante para efectuar ajustes que perfeccione la propuesta en beneficio de los docentes y por ende de los resultados de su aplicación esperada en los niños y niñas entre los 10 y 12 años de edad.

Bibliografía

- Alonso, J. (1985) *Motivación y Aprendizaje en el Aula*. Madrid: Santillana.
- Berumen, A. y Otros (2008) *La implementación de nuevas tecnologías TICS*
- Burgos, E. (2008). *Los Juegos Tradicionales en la Escuela*. Perú
- Castañeda, M. (1999). *Los Juegos Tradicionales y las Nociones Viso- Espaciales en los Niños en Edad Preescolar*. Tesis de Grado, Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela.
- Código de la Niñez y la Adolescencia de Ecuador
- Constitución de la República del Ecuador
- Cuenca, C. M. (2004). "Pedagogía del ocio, modelos y propuestas". Universidad de Duesto. Bilbao.
- Devís Devís, J. (1996): *Educación Física, deporte y curriculum. Investigación y desarrollo curricular*. Visor. Madrid
- Ellington, C. (1990). *Planteamientos Lúdicos*. Madrid: McGraw-Hill.
- Esparza, A. (2009) *La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes* Editorial Paidós
- Fuentes, M. (2002). *La Importancia del Juego Simbólico*. Revista Candidus. Año 3, N° 23-24. Pp. 127-129. Valencia, Venezuela.
- Fullea, P. (2004). "Recreación física: El modelo cubano". VIII Congreso Nacional de Recreación. Coldeportes/FUNLIBRE. Bogotá, Colombia.
- García, A. (2009) *El juego infantil y su metodología*, Editorial Editex Pág. 8
- Hernández, R. (2002). *El Juego en la Infancia*. Revista Candidus. Año 4. N° 21-22. Pp. 134-137. Valencia, Venezuela.

Jacques, Richard (2004). Patología Psicomotriz. Editorial Dossat Barcelona, España.

Ley del Deporte Ecuatoriano

Ministerio de Educación Actualización y fortalecimiento curricular de Cultura Física

Oíd, P. (1991) Educación Física, Movimiento y Curriculum. Morata, Madrid.

Piaget, J. (1995). El Juego Asumido por el Niño. Caracas: Editorial McGraw-Hill.

Polit P, Hungler B. (2011) Investigación científica. Sexta Ed. McGraw-Hill Interamericana. México.

Ibañez, B. (2015) Manual para la elaboración de tesis. Consejo Nacional para la Enseñanza e Investigación en Psicología. 2a ed. Trillas. México.

Publicaciones de la Universidad de Los Andes. Mérida. Venezuela.

Reglamento de la Ley de Educación del Ecuador

Sabina, C. (1992). El proceso de investigación. Caracas: Panapo.

Salinas, P. J., Pérez, M. (2013). Iniciación práctica a la investigación científica. 2ª ed. Consejo de

Sánchez Bañuelos, Fernando (1997) Didáctica de la Educación Física y el Deporte, Madrid, Gymnos.

UNESCO (2002). La Educación en América Latina. Informe Delors Mimeografiado.

Anexos

Anexo N° 1 Cronograma

Tiempo Actividades	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Sensibilización																				
Planificación																				
Socialización																				
Entrega de la propuesta																				

Elaborado por: Mónica Margoth Figueroa Suárez

Anexo N° 2

Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Carrera de Cultura Física

Encuesta dirigida a los Docentes y Autoridades de la Unidad Educativa Dr.

José María Velasco Ibarra

Objetivo. La presente encuesta tiene como propósito contribuir con una posible solución al problema investigado.

Instrucción: Marque con x una alternativa y responda con absoluta sinceridad lo siguiente:

1. - ¿Cree Ud. que el comportamiento del niño es muy importante en la partica de los Juegos Tradicionales?

Si () No () Poco ()

2. - ¿Cree Ud. que el respeto y la sinceridad son importantes en la participación del niño en los Juegos Tradicionales?

Si () No () Poco ()

3. - ¿Cree que los Juegos Tradicionales pueden aportar al mantenimiento de valores?

Si () No () Poco ()

4. - ¿Considera Ud. que mediante los Juegos Tradicionales se pueden aplicar saberes y raíces culturales?

Si () No () Poco ()

5. - ¿Cree Ud. que los Juegos Tradicionales permiten mantener la identidad cultural?

Si () No() Poco ()

6. - ¿Considera que la Educación Física es una disciplina que utiliza un método para su aprendizaje?

Si () No () Poco ()

7. - ¿Cree Ud. que la Educación Física es una guía del saber enseñar una actividad?

Si () No () Poco ()

8. - ¿Considera Ud. que la Educación Física es la enseñanza-aprendizaje mediante reglas y principios?

Si () No () Poco ()

9. - ¿Considera que la instrucción es muy necesaria en la enseñanza de la Educación Física?

Si () No () Poco ()

10. - ¿Cree Ud. que la Educación Física permite expresar los sentimientos, y sensaciones mediante los movimientos corporales?

Si () No () Poco ()

Anexo N° 3

Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Carrera de Cultura Física

Encuesta dirigida a los Estudiantes de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra

Objetivo. La presente encuesta tiene como propósito contribuir con una posible solución al problema investigado.

Instrucción: Marque con x una alternativa y responda con absoluta sinceridad lo siguiente:

1.- ¿Crees que tu comportamiento es muy importante en la práctica de los Juegos Tradicionales?

Si() No () Poco ()

2.- ¿Consideras que el respeto y la sinceridad son importantes en tu participación en los juegos tradicionales?

Si() No () Poco ()

3.- ¿Crees que los Juegos Tradicionales pueden aportar al mantenimiento de tus valores?

Si() No () Poco ()

4.- ¿Consideras que mediante los Juegos Tradicionales puedes aplicar tus saberes y raíces culturales?

Si () No () Poco ()

5.- ¿Crees que los Juegos Tradicionales permiten mantener la identidad cultural?

Si () No () Poco ()

6.- ¿Consideras que la Educación Física es una disciplina que utiliza un método para su aprendizaje?

Si () No () Poco ()

7.- ¿Crees que la Educación Física es una guía del saber enseñar una actividad?

Si () No () Poco ()

8.- ¿Crees que la Educación Física es la enseñanza-aprendizaje mediante reglas y principios?

Si () No () Poco ()

9.- ¿Consideras que la obstrucción es muy necesaria en la enseñanza de la Educación Física?

Si () No () Poco ()

10.- ¿Crees que la Educación Física permite expresar los sentimientos, sensaciones mediante los movimientos corporales?

Si () No () Poco ().

Anexo N° 4

Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Carrera de Cultura Física

Encuesta dirigida a las Autoridades, Docentes y Estudiante de la Unidad

Educativa Dr. José María Velasco Ibarra

Nº.	APELLIDOS Y NOMBRES	CEDULA	
AUTORIDAD ENCUESTADA			
1	SEGOVIA ZAMBRANO FANNY MARÍA	0501771257	Rectora
DOCENTES ENCUESTADOS			
2	CERDA TOBAR ESTUARDO MILTON	0501334476	Docente
3	MOLINA TAPIA DIEGO FRANCISCO	0503059123	Docente
4	ALBÁN LEÓN EDGAR SANTIAGO	0502961162	Docente
5	REINOSO VILLAMARÍN MARCO RUBÉN	0500848916	Docente
No.	NÓMINA DE ESTUDIANTES	CEDULA	EDADES COMPRENDIDAS DE 10 A 12 AÑOS
1	AGUILAR CHOTO MADELAY YOLANDA	0550566772	
2	ANDAGUA CHASII BRAYAN STIVEN	0550165120	
3	AREQUIPA LAGLA KAREN ESTHEFANIA	0504780222	
4	BAÑO TAIE JONATHAN DANIEL	0550560908	
5	BRONCOSO GUAMAN NAYELY ANAHIS	0550071484	
6	CAILLAGUA CHACON ALEX MACHAEL	0503770034	
7	CASNANZUELA ROANA ANA GABRIELA	0550524151	
8	CATOTA AYALA MARLON ESTIVEN	0550463236	
9	CHACHAPOYA PILAMONTA JHOMARY DAYELI	0550050611	
10	CHIQUITO CHIMBITA LESLY ABIGAIL	0550544142	
11	CUYO VELASCO JAIR ISRAEL	0550510564	
12	DE LA CRUZ DE LA CRUZ CARLOS ARIEL	0550564157	
13	GONZALES ROBINZON MARCO GEOVANNY	0550567473	
14	GUANOLUISA TACO SAUL ISAIAS	1754228862	
15	HIDALGO LEMA JAVIER VINICIO	0550518476	
16	ILQUICHE TOAQUIZA NATALY ALEJANDRA	0550497564	
17	JACOME VILLARROEL DENNISE YADIRA	0550187611	
18	LAMAR TOAQUIZA JEFFERSON PAUL	0550168736	
19	MARIN VILLAMARIN ASTRID ELIANA	0503687097	
20	MEJIA DELGADO DEYSI CARINA	0504864117	
21	MONTACHANA VARELA MARLON JAHIR	0503866477	
22	PARRA MULLO KLEVER ANTONIO	0503573131	

23	PILA GUISHCAMAIGUA KEVIN JOEL	0550566749	
24	PILATASIG GUAMUSHIG MARIO ENRIQUE	0503683419	
25	QUISHPE CHIMBA KAREN DAYANA	0550572143	
26	QUISPE MAISANCHI KARINA ABIGAIL	1850011774	
27	ROMERO REYES JORDY DAMIAN	0550365407	
28	SHINGON GUAMUSHIG CRISTIAN PATRICIO	0550247837	
29	SINCHIGUANO CHASILOA ANAHI MIKAELA	0550229892	
30	TOAQUIZA PILASIG LINCOL SMITH	1755696869	
31	VALENCIA GONZALES STIVEN RUBEN	0550567408	
32	ZUMBA CHILUISA KEVIN FERNANDO	0550489371	
33	AIMACAÑA JAQUE KEVIN MARLO	0550564017	
34	BELNACAZAR ALMEIDA DEKER JOKEBED	0550518633	
35	BUSTILLOS PANCHI WAGNER STEF	0503929119	
36	CAIZAGUANO MULLO WILLIAN ADRIAN	0550149371	
37	CANDO DIAS ROXANA AMELY	0504390980	
38	CERDA CAYAMBE ANTHONY JOEL	0503723231	
39	CHILUISA GUAMAN KATHERIN ESTHEFANIA	0503890626	
40	CHILUISA MEJIA DANIEL STEVEEN	0550228399	
41	CONTRERAS ACEBO HENRY JHOSUETH	1721719993	
42	CRIOLLO IZA ANDERSON STALYN	0550701312	
43	DE LA CRUZ CHISAGUANO RICHARD JOEL	0550504534	
44	DE LA CRUZ DE LA CRUZ SANDY GABRIELA	0503767097	
45	DE LA VEGA JACOME MATHEO ALEXEI	1724762651	
46	FLORES CHASI AMPARO MISHEL	0503895385	
47	GUALPA UMAJINGA ALISON ESTEFANIA	0550298756	
48	LEMA ARIAS JHON STEVEEN	0503228934	
49	LICTO QUISHPE ALEX FABRICIO	0550577969	
50	LLOACANA CHICAIZA BRAULIO ISRAEL	0504188921	
51	LLUMIQUINGA LOGRO JENNY LISBETH	0550579452	
52	LOPEZ GUANOLUISA BRYAN ESTALIN	0503902066	
53	MAIGUA PATUÑA JHONATAN EFRAIN	0550573125	
54	MIINA TORRES ANA CRISTINA	0550427900	
55	ORTEGA IBANIAS DAVID ALEJANDRO	0550453641	
56	PADILLA ARIAS BRANDO JOEL	0503276685	
57	PEÑAHERRERA TAPIA ANGELES DANIELA	0540149769	
58	PILA CASA DANNA NAHOMY	0550648695	
59	PRUNA TARCO KELYN ARACELY	2200453476	
60	PULLUPAXI CARRILLO TANIA JANETH	0550567176	
61	REY CHILUISA ANGEL GABRIEL	1726490863	
62	SANGUCHO LEMA JENIFFER SILVANA	0503882052	
63	SARANGO ARCE JHON JAIRO	0550189146	

64	TACO CAIZA JEREMI SEBASTIAN	0503987257	
65	TOAPANTA TOCTAGUANO JOSUE ISRAEL	0503972812	
66	TORRES PUGLLA ESTALIN FABIAN	0550263628	
67	TUAPANTA TOAPANTA DEYVID RUPERTO	0503932162	
68	ALMACHE MACIAS HELEN NICOLE	0550200786	
69	CAISALUISA CADENA STALIN JOEL	0503752693	
70	CAIZA OBANDO EVELYN DAYANA	0503895609	
71	CALVACHE AIMACAÑA ANDY ISRAEL	0503768038	
72	CASA CHANCUSIG ERIKA JOSELYN	0504290131	
73	CEDEÑO VIVANCO KEVIN ROLANDO	1755475397	
74	CHANGO TOAPANTA JHONATAN DANIEL	0550133854	
75	CHICAIZA JAQUE PAOLA NICOLE	0550374045	
76	CHIRIBOGA PACHUCHO JHON ALEXANDER	0550531685	
77	CHUGA IPIAL JENNIFER NICOL	0550482954	
78	CHUSIN AIMACAÑA DOUGLAS DAVID	0550507255	
79	ESCALA VERA PAULA FERNANDA	0927630947	
80	JIMENEZ TAPIA NAHIN ANDRE	0503473761	
81	MIRABA QUIMIZ SIGNEY PAOLA	0503691057	
82	MISE PILLO DAYSI NICOL	0550569891	
83	PADILLA MOROCHO DIEGO ALEXANDER	0550160121	
84	PEREZ LLANO JONATHAN ISMAEL	0503874554	
85	PEÑAHERRERA REYES FATIMA DOMENICA	0550575005	
86	QUIIJE TULMO DARWIN DANIEL	0550568380	
87	QUISHPE SOTO CAMILA MICAELA	0550345912	
88	ROJAS LASINQUIZA LALY DAYANA	0550502850	
89	SANGUCHO TONATO EDWIN MARCELO	0550048789	
90	SHINGON GUALPA CINTHYA ELIZABETH	0504181587	
91	TIPANTUÑA LAGLA NATALI VANESSA	0504760265	
92	TOAPANTA LLANO JENNYFER PAOLA	0503765737	
93	TOAPANTA TAPIA WILMER EFREN	0503853962	
94	TOAQUIZA YANCHAGUANOS STALIN MAURICIO	0550245708	
95	TOPA VALENCIA JONATHAN PAUL	0550207708	
96	VERA COQUINCHE DANNY ALEXANDER	0550571640	
97	VITERI ROMERO ANTHONY ALEXANDER	0504428681	
98	VIVANCO AIMACAÑA ALEX DARIO	0550579882	
99	YEPEZ VALAREZO JOSUE MOISES	1752746410	
100	ZAMBRANO MENDEZ KEVIN DAVID	0503853863	
101	AGUIZA BALLARES LUIS FERNANDO	0504452368	
102	AIMACAÑA GUSHCAMAIGUA ALEX STIVEN	0550473482	
103	CAGUA SHUNTA MISHEL ALEJANDRA	0550540900	
104	CAISAGUANO PALOMO CACILIA JACQUELINE	0503666257	

105	CASILLAS CHILUISA JHOSTIN JAVIER	0550569545	
106	CASTRO GUANQUIZA JAIRO DAVID	0504606260	
107	CHICAIZA SIMBA BRYAN SEBASTIAN	0550079685	
108	DE LA CRUZ GUTIERREZ DEYSI MARIBEL	0550466122	
109	ESPIN UMAJINGA KAREN MISHEL	0550159743	
110	FREIRE BASTIDAS LUIS ANDRES	0550573653	
111	GUANOTASIG CANDO ESTEVAN MAURICIO	0550491419	
112	GUASTI RUBIO VERONICA MARISOL	0550486914	
113	LAGLA CURAY JAIME DARIO	0550521249	
114	LLANGO GUAMUSHIG EDWIN JAVIER	0550574545	
115	LOPEZ MONTALUISA EVELIN ESTEFANIA	0503896748	
116	MONTALUISA MOROCHO DEYVID ALEXANDER	0503870727	
117	NAULA CAIZA JULISSA MONSERRATH	0550556104	
118	PULLOTASIG VALLEJO JAIME IVAN	0550154470	
119	QUINATO A CENTENO ERICK STALIN	1751416452	
120	SIMBA CURAY JONATHAN EDUARDO	0550502256	
121	TARCO BASANTES CARLOS DANIEL	0550499768	
122	TIGASI VINOCUNGA ANDY ISMAEL	0550381057	
123	TIGSE GUIHCAMAIGUA INES FERNANDA	0550220396	
124	TIXE QUISHPE MARLON HERNAN	0550267116	
125	TOAQUIZA MONTENEGRO TATIANA ARACELY	0503939787	
126	TOCA TOAQUIZA FREDY RONALDO	0503762981	
127	VALENZUELA GUIHCASHO STEVEN ALEXANDER	0550516405	
128	VIRACOCCHA PILA FANNY ESPERANZA	0550230833	
129	AGUILAR CHOTO LADY TATIANA	0550566806	
130	AIMACAÑA TIPAN ALEXIS EDUARDO	0550573018	
131	ANTE GARCIA LEANDRO AZAEL	0504263393	
132	AYALA QUILA DENNIS GERMANICO	0550219125	
133	CAISAGUANO PALOMO KEVIN ANDRES	0550536882	
134	CAJAMARCA GUAMAN SARA ANAHI	0504152075	
135	CHALUISA CHALUISA JHON SANTIAGO	0504061961	
136	CHISAGUANO ANCHATUÑA JAIME ISMAEL	0550536502	
137	CHISAGUANO TACO ANDY MISAEL	0550577779	
138	CHOTO GUANOLUISA JUAN DAVID	0550579056	
139	COFRE COFRE RUTH ANGELICA	0550285126	
140	CONCHA MEJIA LUIS ALEXANDER	0550062459	
141	FERNANDEZ VIERA ESTEFANNY AMELIA	0503485575	
142	GUANOLUISA CANDO KATERIN GISELA	0550277776	
143	IBUJES MORENO FERNANDA PAOLA	0550186779	
144	IZA TOAPANTA OMAR SEBASTIAN	0550565337	
145	LOPEZ GUANOLUISA KEVIN ALEXIS	0504102765	