



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,
Mención Cultura Física.**

TEMA:

**“LOS JUEGOS POPULARES Y EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA
MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA ESCUELA “VICENTE ROCAFUERTE” DE LA
PARROQUIA LA VICTORIA, CANTÓN DE PUJILÍ, PROVINCIA DE
COTOPAXI.”**

AUTOR: Holguer Rubén Comina Sarasti

TUTOR: Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

AMBATO – ECUADOR

2013

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

CERTIFICA:

Yo, Julio Alfonso Mocha Bonilla con cedula de identidad 180272316-1, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES Y EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “VICENTE ROCAFUERTE” DE LA PARROQUIA LA VICTORIA, CANTÓN DE PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.”**, desarrollado por el egresado, Sr. Holguer Rubén Comina Sarasti, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ambato, 5 de Abril del 2013

.....
TUTOR

Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe de investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

.....
Holguer Rubén Comina Sarasti
C.I 050215383-6
AUTOR

SESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente trabajo final de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES Y EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “VICENTE ROCAFUERTE” DE LA PARROQUIA LA VICTORIA, CANTÓN DE PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 05 de Abril del 2013

.....
Holguer Rubén Comina Sarasti
C.I 050215383-6
AUTOR

*Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias
Humanas y de la Educación:*

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación , sobre el tema: **“LOS JUEGOS POPULARES Y EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “VICENTE ROCAFUERTE” DE LA PARROQUIA LA VICTORIA, CANTÓN DE PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI. ”** presentada por el Sr Rubén Comina, egresado de la Carrera de Cultura Física promoción: Marzo- Agosto 2013, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

.....
Dr. Mg. Ángel Sailema
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

.....
Lic. Mg. Alfredo Jiménez
MIEMBRO

.....
Lic. Mg. Jean Indaocochea
MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios, por darme la fortaleza para salir adelante y sobre todo por guiarme por el camino del bien.

A mis amados padres, que han sido el eje fundamental en el trayecto de mi vida, dando como resultado este gran sueño que se convierte en realidad.

A ti Myriam por estar conmigo apoyándome en todo momento para cumplir esta meta tan anhelada.

AGRADECIMIENTO

Quiero dar mi sincero agradecimiento a mi Tutor de mi Tesis, Msc., por sus sabios y oportunos consejos en el desarrollo de este trabajo.

A los maestros de la Universidad Técnica de Ambato, que me brindaron sus conocimientos profesionales en esta etapa de mi formación académica, y sobre todo por darme la oportunidad de prepararme en esta prestigiosa institución y ascender un escalón más en mi vida profesional.

A la escuela “Vicente Rocafuerte”, por su valiosa colaboración con la información de campo.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A.- PAGINAS PRELIMINARES

TITULO O PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR.....	iv
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO	xii

B.- TEXTO

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I: EL PROBLEMA	3
1.1 TEMA.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN	3
1.2.2ANÁLISIS CRÍTICO	9
1.2.3 PROGNOSIS	10
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.2.5 INTERROGANTES	11
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN	11
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	12
1.4 OBJETIVOS.....	13
1.4.1 GENERAL.....	13
1.4.2 ESPECIFICOS	13
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	14
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	14

2.2 FUNDAMENTACIÓN	14
2.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	14
2.2.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA	15
2.2.2 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	15
2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	17
2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	20
2.5 HIPOTESIS.....	41
2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES	41
CAPITULO III: METODOLOGÍA.....	42
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	42
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	42
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	43
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA	45
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	46
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	48
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	48
CAPITULO VI: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	49
4.1 ANALISIS DE LOS RESULTADOS	49
4.2 VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS	63
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	64
CAPITULO VI: PROPUESTA	65
6.1 DATOS INFORMATIVOS	65
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	66
6.3 JUSTIFICACIÓN	66
6.4 OBJETIVOS.....	67
6.4.1 OBJETIVO GENERAL	67
6.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICO.....	67
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	68

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	68
6.7 METODOLOGÍA	69
6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	71
6.9 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	71
BIBLIOGRAFÍA	90
ANEXOS	91

INDICE DE GRAFICOS Y CUADROS

GRAFICO No. 1 ARBOL DE PROBLEMAS	8
GRAFICO No. 2 RED DE INCLUCIONES CONCEPTUALES.....	17
GRAFICO No. 3 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	18
GRAFICO No. 4 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	19
GRAFICO No. 5 JUEGOS POPULARES	49
GRAFICO No. 6 DESARROLLO DE LOS NIÑOS	50
GRAFICO No. 7 VALOR DE LOS JUEGOS POPULARES	51
GRAFICO No. 8 JUEGOS TRADICIONALES	52
GRAFICO No. 9 MOTIVACIÓN	53
GRAFICO No.10 HABILIDADES Y DESARROLLO INTEGRAL	54
GRAFICO No.11 DESTREZAS	55
GRAFICO No.12 DESARROLLO DEL NIÑO Y LA VIDA DIARIA	56
GRAFICO No.13 DESARROLLO COGNITIVO	57
GRAFICO No.14 DESARROLLO MOTOR	58
GRAFICO No.15 REPRESENTACIÓN GRÁFICA.....	61

CUADRO No. 1 JUEGOS POPULARES	49
CUADRO No. 2 DESARROLLO DE LOS NIÑOS	50
CUADRO No. 3 VALOR DE LOS JUEGOS POPULARES	51
CUADRO No. 4 JUEGOS TRADICIONALES	52
CUADRO No. 5 MOTIVACIÓN.....	53
CUADRO No. 6 HABILIDADES Y DESARROLLO INTEGRAL	54

CUADRO No. 7 DESTREZAS	55
CUADRO No. 8 DESARROLLO DEL NIÑO Y LA VIDA DIARIA	56
CUADRO No. 9 DESARROLLO COGNITIVO	57
CUADRO No. 10 DESARROLLO MOTOR.....	58
CUADRO No. 11 FRECUENCIAS OBSERVADAS	61
CUADRO No.12 FRECUENCIAS ESPERADAS	62
CUADRO No.13 CALCULO DEL JI CUADRADO	62

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

MODALIDAD: PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Los Juegos populares y el desarrollo integral de la motricidad en los niños de segundo año de educación básica de la escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón de Pujilí, provincia de Cotopaxi.”

AUTOR: Holguer Rubén Comina Sarasti

TUTOR: Mg. Julio Alfonso Mocha Bonilla

Resumen

El trabajo realizado nos permite determinar que los niños del segundo año de la escuela Vicente Rocafuerte, han tenido un buen desarrollo integral de la motricidad, implementando una gestión institucional, la misma que tiene una connotación, reflexiva, participativa y humana, que se ve reflejada en la escuela Vicente Rocafuerte, cantón de Pujilí, provincia de Cotopaxi, también se encontró facilidad para realizar el trabajo en la institución para alcanzar la meta deseada. Siendo el proyecto un documento que permite la participación directa con los niños, directivos y docentes el cual ha sido elaborado para un grupo reducido de personas, ha sido factible generar el compromiso con la institución ante lo cual se establece una propuesta significativa tomando en cuenta las conclusiones.

Descriptores: Juegos populares, desarrollo integral, motricidad, recreación, actividades lúdicas, aprendizaje y estimulación.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se origina en la necesidad de conocer sobre los juegos deportivos y su importancia que tiene en el desarrollo integral de la motricidad de los niños, además que el desarrollo integral de la motricidad es muy necesario, con el mejoramiento del desarrollo integral de la motricidad podemos mejorar las capacidades de cada niño, a continuación se detalla el contenido de este proyecto de investigación:

En el capítulo uno se establece el planteamiento del problema, se detalla la contextualización, el análisis crítico, el producto de la interrelación entre las causas y el efecto del problema. A continuación se detalla la justificación, indicando la importancia, la necesidad, utilidad, factibilidad e impacto de la presente investigación. De la misma manera se explica la prognosis y los objetivos generales y específicos.

En el capítulo dos se realiza una investigación bibliográfica para argumentar desde diferentes aspectos; así se determina la fundamentación filosófica, con la que se puede fomentar que los niños tengan una mentalidad de triunfador y capas de sobre salir en el deporte, fundamentación teórica es en la cual se establecen algunos aspectos relacionados con lo que tiene que ver con los juegos populares y el desarrollo integral de la motricidad.

En las categorías fundamentales se procede a un desglose de las variables dependiente e independiente de manera ordenada para su estudio hasta el planeamiento de la hipótesis.

En el capítulo tres se expresa la modalidad tipo o de nivel de la investigación que se ha utilizado de acuerdo a las características que se establecen. Además se determina la población que se va a trabajar, así

como las técnicas y los instrumentos que se utilizaran para la recolección de la información.

En el capítulo cuatro se procede a analizar e interpretar los resultados para lo cual se maneja porcentajes con su respectiva tabulación basada en cuadros y gráficos lo cual permitirá establecer la verificación de la hipótesis.

En el capítulo cinco se establecen las conclusiones y recomendaciones necesarias en sentido coherente. Es decir a cada conclusión le corresponde una recomendación que vaya en beneficio de los niños y poder solucionar este problema.

En el capítulo seis se elabora la propuesta con un sentido crítico propositivo, verificando su investigación en sus detalles y proponiendo una solución para el mejoramiento en su contexto y práctica, ya sea en un tiempo determinado que las autoridades de la institución crean conveniente.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.TEMA.

LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “VICENTE ROCAFUERTE” DE LA PARROQUIA LA VICTORIA, CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.

1.2.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.-

1.2.1. Contextualización

A nivel **del Ecuador** los Juegos populares han sido historia en la vida de cada uno de las personas, los juegos han formados parte de la cultura del pueblo en todas las etapas de la vida del hombre, y en las distintas comunidades de nuestro querido Ecuador, es así como se han realizado diferentes juegos que han marcado nuestra vida desde la edad temprana hasta la presente, teniendo en cuenta las características propias del lugar. Así en las zonas al pasar de los años los juegos se han relacionado con el medio, las costumbres y las características en que han vivido el hombre, estos juegos llamados tradicionales mantienen importancia vital para la cultura de nuestro país y para el empleo del tiempo libre de todas las personas.

Es así que hoy en día no se ha dado la debida importancia de estos juegos tradicionales en la educación, ya que los docentes siguen siendo facilistas y memoristas por lo tanto no les importa la vida integral y formativa de sus niños y es por eso que es vital e importante que todo docente tome conciencia de su verdadero rol educativo que marcará la vida de cada ser que se forma en las aulas y son copartícipes de cambios significativos para la vida futura.

Por eso es necesario que a nivel de país se tomen cartas en el asunto para que esta problemática no siga proliferándose día a día, permitiendo que los niños sean entes pasivos y no activos y por ende no puedan integrarse libremente en su contexto, obstruyendo así su buen desarrollo evolutivo, integral, físico y motriz de los infantes.

Es imprescindible que los responsables de la enseñanza de estos juegos hagan un reparto de los mismos sin que exista una compulsión externa que los obligue a realizar uno en específico si no es de su agrado, pero además tener presente la rotación de los roles, géneros y labores entre los niños, actividad que ellos realizan por libre elección y familiarización con el mundo adulto, ya que es el reflejo de las actividades que estos realizarán.

Cuando las niñas juegan a la casita, la escuela, donde repiten y adaptan los modelos que observan en el mundo real, o cuando los varones surcan, aran o simplemente montan a caballo como su papá.

Es sencillamente donde vemos el componente socializador que pueden contener los juegos tradicionales.

Los adultos por su parte, en sus momentos libre se apoderan de los juegos de mesa, como el dominó, las cartas españolas y las peleas de gallo que tanto atraen a las personas de las zonas rurales y que los niños también siguen como papá.

Es imprescindible que los responsables de la enseñanza de estos juegos hagan un reparto de los mismos sin que exista una compulsión externa que los obligue a realizar uno en específico si no es de su agrado, pero además tener presente la rotación de los roles, géneros y labores entre los niños, actividad que ellos realizan por libre elección y familiarización con el mundo adulto, ya que es el reflejo de las actividades que estos realizarán.

Es necesario y urgente que todos los que hacemos país cambiemos nuestros esquemas mentales en función de nuestras acciones en forma positiva dando una mejor educación a nuestros hijos y por ende a nuestros estudiantes, ya que introduciendo juegos recreativos e interactivos lograremos una mejor calidad de vida en nuestros estudiantes y por consiguiente un porvenir mejor para este nuevo milenio.

De acuerdo al fundamento del autor se dice que los juegos populares son importantes en la vida de toda persona porque permite desarrollarse con autenticidad, criticidad y sobre todo en forma integral adquiriendo motricidad propia en cada uno de los educandos, para que éstos puedan interrelacionarse e interactuar libremente en el contexto donde se desarrollan y así lograr un mejor convivir diaria en su vida futura.

En la provincia de Cotopaxi se ha observado y vivenciado que en la mayoría de centros educativos sean estos fiscales, fiscomisionales o particulares no permiten que los niños se involucren en la participación activa de los juegos populares por el temor de que los mismos vayan a sufrir lesiones o accidentes, permitiendo que dichos infantes se vuelvan vulnerables, pasivos y no proactivos al cambio educacional y comportamental en el quehacer educativo.

Por eso es necesario y urgente que las autoridades de turno tomen conciencia del nuevo reto educativo que se está suscitando en los actuales momento, donde los niños son los principales gestores de la educación de este presente milenio, permitiendo a los mismos insertarse en los nuevos campos de acción participativa para que adquieran habilidades y destrezas que les permitirán adquirir buenas competencias en el desarrollo motriz de cada infante que se educa y se forma y donde ellos serán el futuro de la Patria.

Los juegos populares son aquellos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considera específicos o no de un lugar determinado.

Tanto el padre de familia como el docente debe confiar plenamente en el niño, para que este tome conciencia y participe activamente en los juegos populares como único fin de distracción positiva, desarrollo físico, intelectual y motora y que este le permita fortalecerse y crecer como ente productivo y eficaz para la sociedad.

En la Escuela “Vicente Rocafuerte”, por ser una entidad de prestigio y sobre todo fiscal, se ha observado y vivenciado que tanto las autoridades de turno como los docentes han sido renuentes al cambio educativo de los niños, y lo han tomado a la educación como tradicionalista y facilista, donde los niños no están inmerso en participar en actividades lúdicas o juegos populares que motiven a los niños a ser entes activos y proactivos para el presente milenio, o por el temor o miedo de que puedan sufrir accidentes o lesiones al momento de su participación, permitiéndoles que dichos infantes no desarrollen con facilidad su actividad física y motora y que a través de las mismas puedan potenciar todas sus habilidades y destrezas en el dominio de la actividad física y de esta manera permitiendo que sean competitivos en el accionar educativo y motor del infante para lograr un Buen Vivir.

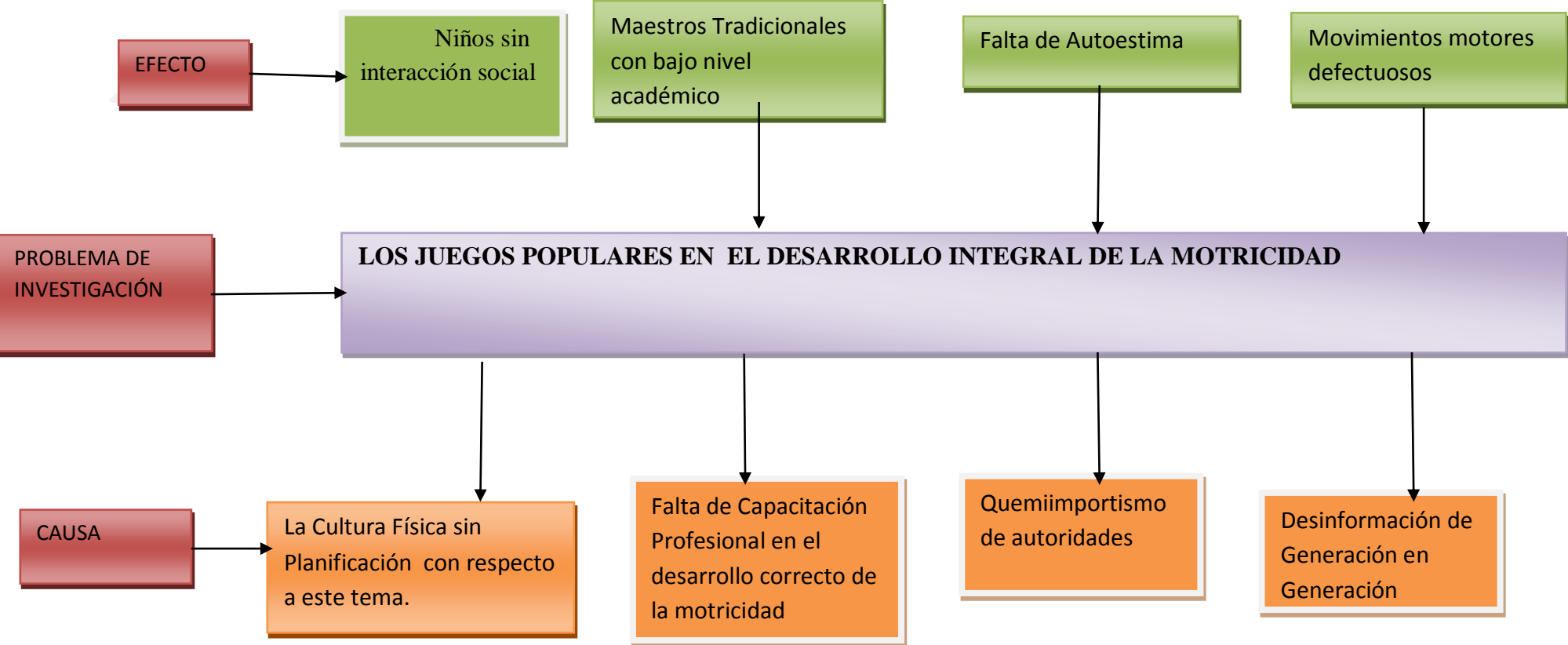
Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada *fase de la expresividad motriz* de la psicomotricidad son también llamados **juegos motrices**. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos.

Es así que hace mucho tiempo atrás estos juegos tradicionales o populares ayudaron en su tiempo a toda las personas que hacían uso de ello, ya que permitían a los mismos a que puedan integrarse con facilidad en diferentes tipos de eventos, ayudándoles a mejorar su nivel físico,

psicomotriz , afectivo y emocional, porque las personas que hacían uso de los mismos participaban libremente en el contexto sin problemas, es decir eran seguros de sí mismo y lo disfrutaban en un 100% con efectividad, dinamismo y confiabilidad.

Por eso es necesario y urgente que tanto las autoridades de turno como los docentes adquieran conocimientos sólidos y transformadores sobre el uso adecuado y la metodología activa de los juegos populares en cada una de las entidades educativas para que mejore el nivel de aprendizaje de los niños y sobre todo el desarrollo evolutivo, físico, mental, integral y motor.

GRÁFICO No.- 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS.-



1.2.2. Análisis crítico.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en otras materias escolares, desde las ciencias naturales que pueden ilustrar con ellos distintos hechos físicos, hasta la música, la lengua y las ciencias sociales, que pueden utilizar sus retahílas, canciones o poesías.

Entendiéndose por el desconocimiento que los juegos tradicionales son importantes en la vida de las personas porque a través de ellos los niños adquieren destrezas y habilidades para la participación y las competencias dentro y fuera del contexto, además ayudan a que los niños se desarrollen en forma física, mental psicológica y motora en forma significativa y eficaz y los movimientos táctiles del fútbol, en la pérdida de uno de los deportes favoritos de los niños han hecho que este deporte sea renuente en el cambio práctico de los jugadores que lo practican día a día, ya que los mismos no han tenido una buena dirección con respecto a esta importante disciplina lo que ha permitido que dichos jugadores que lo

manejan y lo practiquen no utilicen estrategias activas e innovadoras que conlleven a conseguir buenos logros en su vida práctica.

Por tal razón esta investigación va dirigido a los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Vicente Rocafuerte”, de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi donde los niños lograrán alcanzar sus destrezas y habilidades para transformarlos en competencias y así alcanzar un Buen Vivir.

La desinformación de generación en generación de los docentes en el área de cultura física perjudica el alto nivel de los movimientos psicomotrices de los niños transformándoles en movimientos motores defectuosos.

1.2.3. Prognosis.

Tomando en cuenta los diferentes problemas que se producen en la niñez, siendo uno de ellos la incidencia de los juegos populares en el desarrollo integral de la motricidad, se hace menester la búsqueda de posibles soluciones que permitirán mejorar el proceso de la motricidad en los niños para fortalecer su cuerpo y expresión corporal.

Es así que se ha evidenciado en la “**ESCUELA VICENTE ROCAFUERTE**”, donde existe deficiencias en el movimiento motriz del cuerpo que orienten a un buen desarrollo integral de los infantes para que estos puedan desarrollarse e interactuar sin ninguna dificultad en el contexto, los mismos que estarán encaminados en lograr competencias internas dentro y fuera de su entorno potenciando en ellos un deporte de calidad, práctico y educativo.

El cuerpo cuando no está bien preparado no posee un correcto desarrollo motriz dificultando en los niños su agilidad física, intelectual e integral las mismas que le permitirán fortalecer sus diferentes habilidades y destrezas para ser competentes en el presente milenio.

La cultura Física sin una correcta planificación no podría estar encaminada al desarrollo motriz de los infantes a través de los diferentes juegos populares o tradicionales los mismos que fortalecen su desarrollo psicomotriz y afectivo de los infantes.

La falta de capacitación profesional en el desarrollo correcto de la motricidad perjudica el desenvolvimiento de los niños en su entorno, porque los maestros se vuelven repetitivos con un bajo nivel académico que nos les permiten desarrollar actividades dinámicas y proactivas frente a su contexto.

El quemiimportismo de las autoridades de turno dificulta el desempeño académico de los infantes logrando en ellos una baja autoestima, la misma que interfiere en competencias educativas.

La desinformación de generación en generación por el uso incorrecto de los juegos populares ha provocado en los niños movimientos motores defectuosos, donde los mismos no pueden coordinar adecuadamente sus movimientos para fortalecer su cuerpo y ser competentes dentro y fuera del contexto donde se desenvuelven.

Este estudio pretende entenderlos y darles solución a través del uso correcto de los juegos populares que permiten un mejor desarrollo físico e intelectual de los niños donde son copartícipes de sus diferentes actividades, movimientos y sobre todo aprenden a ser más ágiles en su movimiento motriz.

Todos los planteamientos que se apliquen permitirán alcanzar los objetivos que se propone en esta investigación.

1.2.4. Formulación del problema:

¿Cómo Incide los juegos populares en el desarrollo Integral de la Motricidad en los niños de Segundo Año de Educación Básica DE LA Escuela “Vicente Rocafuerte” la parroquia la Victoria, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi?

1.2.5. Interrogantes

- ¿Cómo incide el desconocimiento de los juegos populares en el desarrollo integral de la motricidad de los niños de segundo año de educación básica de la provincia de Cotopaxi a futuro?
- ¿Considera necesario profundizar que tipo de jugos populares se debería enseñar en la Educación de los niños para fortalecer el desarrollo psicomotriz y movimientos motrices que conlleven al éxito de los educandos?

□ ¿Es aconsejable incrementar estrategias activas, como un modelo educativo alternativo para la solución del problema a investigar.

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.-

Campo: Psicomotriz

Área: Motriz gruesa

Aspecto: Los juegos populares en el desarrollo integral de la motricidad

Delimitación Temporal: Año Lectivo 2012-2013.

Delimitación Espacial: Escuela Fiscal “Vicente Rocafuerte”

El trabajo de investigación se desarrollará en la Escuela “Vicente Rocafuerte” parroquia la Victoria, cantón Pujilí provincia de Cotopaxi.

JUSTIFICACIÓN.-

Esta investigación es mucho de **interés** porque mejora el nivel de aprendizaje psicomotor a través de movimientos táctiles en el campo del deporte logrando en cada uno de los niños potencializar lo aprendido en las canchas para que sean más proactivos y prácticos en el convivir diario.

El presente trabajo investigativo es **importante** debido a que los Juegos Populares mejoran el desarrollo Integral Motriz de los niños de segundo año de Educación Básica de la escuela “Vicente Rocafuerte de la provincia de Cotopaxi, porque a través de las mismas logran en los niños adquirir destrezas y habilidades activas e innovadoras que fortalecen en ellos el éxito de sus aprendizajes prácticos, de esta manera proponiendo un cambio de vida auténtico en las nuevas generaciones.

Los beneficiarios de la investigación serán los maestros tutores y los niños de Segundo Año de Educación Básica a través trabajos interactivos y prácticos.

La utilidad teórica de la investigación se ve reflejada en la fundamentación que se realizará de cada una de las variables del problema investigado y que se describirán en el marco teórico.

La utilidad práctica de la presente investigación se evidenciará en la propuesta de solución que se plantea al problema estudiado

El **impacto** del presente proyecto investigativo como es los Juegos Populares en el desarrollo Integral Motriz de los niños de Segundo Año de Educación Básica es de vital importancia hoy en día en la vida de los estudiantes porque ello permitirá que cada estudiante sea un ente proactivo y no pasivo, que logre ser competente y eficaz dentro y fuera del campo deportivo.

El desarrollo del presente trabajo es **factible** porque permite insertar un nuevo modelo educativo con la incorporación de diferentes juegos populares para fortalecer nuestra cultura y etnia, en base a las costumbres para un mejor estilo de vida y así alcanzar el Buen vivir.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General.

Investigar el uso adecuado de los Juegos Populares en el Desarrollo Integral Motriz de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.

1.4.2 Objetivos Específicos.

Analizar las causas del uso incorrecto de los Juegos Populares en el desarrollo Integral Motriz de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Vicente Rocafuerte”.

Determinar el uso incorrecto de los Juegos Populares en el desarrollo Integral Motriz de los niños.

Diseñar un manual de Juegos Populares para mejorar el desarrollo Integral Motriz en los niños de Segundo Año de Educación Básica de la escuela “Vicente Rocafuerte”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Antecedentes Investigativos.-

Verificando en los archivos universitarios de la Universidad Técnica de Ambato se comprobó que no existen temas relacionados al que enunciaré a continuación:

Los Juegos Populares en el desarrollo Integral Motriz de los niños de Segundo Año de la Escuela “Vicente Rocafuerte” parroquia la Victoria, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi en el Año Lectivo 2012- 2013.

Los Juegos Recreativos Tradicionales y su Incidencia en la Integración Educativa del colegio Universitario “Juan Montalvo”, del cantón Ambato, año Lectivo 2008- 2009. Investigador. Aguirre Cevallos Geovanny Vinicio. Tutor. Dr. CÉSAR Bohórquez.

El Desconocimiento de los Juegos Tradicionales y su incidencia en el Aprendizaje Significativo de las actividades Lúdicas organizadas en los estudiantes de Tercer Año de Educación Básica de la escuela “Ángel de la Guarda “ de la ciudad de Quito en el período noviembre 2009- Marzo 2010. Investigador. Calero Trujillo José Luis. Tutor. Lcda. Gabriela Guevara.

2.2 FUNDAMENTACIÓN

2.2.1 Fundamentación Filosófica.-

La investigación se desarrolla bajo los paradigmas críticos- propositivos: Crítico porque diagnostica y analiza la situación actual de la problemática Institución y Propositivo porque propone una alternativa de solución del problema detectada, yendo más allá del diagnóstico y el análisis, busca la

comprensión de fenómenos sociales con un enfoque contextualizado y constructivista, asumiendo una realidad final.

El esfuerzo impostergable y consiente por elevar la calidad de vida en la actualidad, así como por propiciar un desarrollo verdaderamente sostenible para la mayoría de la sociedad supone, entre otros elementos, atender y perfeccionar a la educación en tanto componente indispensable y factor catalizador de los fenómenos señalados.

El mejoramiento práctico de los procesos educacionales, incluyendo los de nivel superior, posee como importante precedente la reflexión crítica y el asentamiento sobre sólidas y multidisciplinarias bases científicas de la labor de los profesores, directivos y del resto de los sujetos implicados en dicho proceso.

2.2.2 Fundamentación Psicopedagógica.-

En esta teoría, al alumno se le concibe como un sujeto activo procesador de información, quien posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, los cuales a su vez deben ser desarrollados. Siempre en cualquier contexto escolar, por más restrictivo que éste sea, existe un cierto nivel de actividad cognitiva, por lo cual se considera que el alumno nunca es un ente pasivo a merced de las contingencias ambientales o instruccionales. Desde el punto de vista cognitivo, esta actividad inherente debe ser desarrollada para lograr un procesamiento más efectivo.

Por tanto, es en la capacidad cognitiva del alumno donde está el origen y finalidad de la situación instruccional y educativa; por lo cual es necesario darle oportunidad para desempeñarse en forma activa (abierta o cubierta) ante el conocimiento y habilidades que queremos enseñarle.

Por eso es indispensable que el niño y el joven aprendan a coordinar las ideas de las diferentes tácticas del fútbol para que desarrollen todas sus

destrezas y las potencien en la transformación de ideales efectiva y práctica.

2.2.3Fundamentación Legal.-

Que, el Artículo 343 de la Constitución de la República, establece un sistema nacional de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

2.3 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

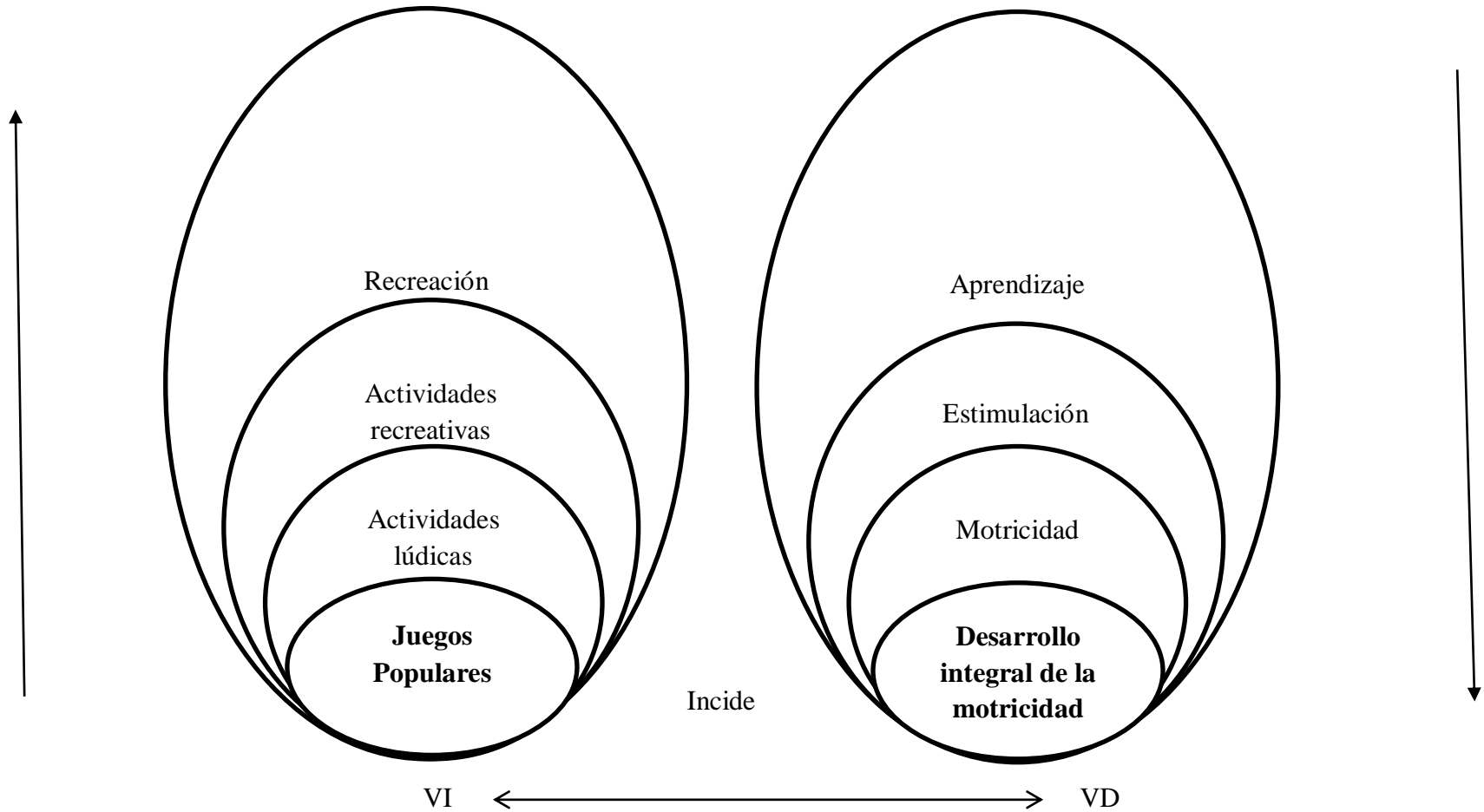


Gráfico N° 2 Red de Inclusiones Conceptuales.

Elaborado por: Rubén Comina.

Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente

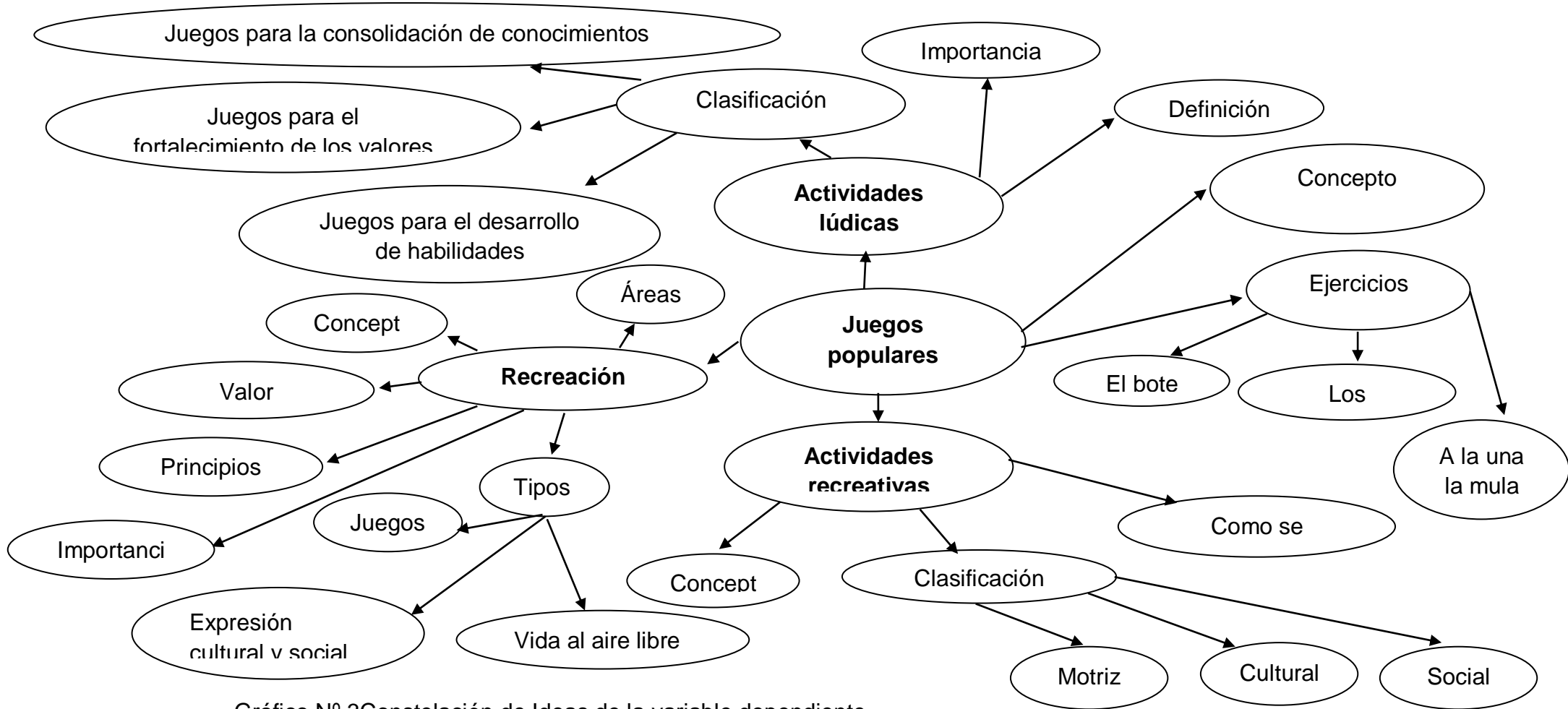


Gráfico N° 3 Constelación de Ideas de la variable dependiente.

Elaborado por: Rubén Comina.

Categorías Fundamentales de la Variable Independiente

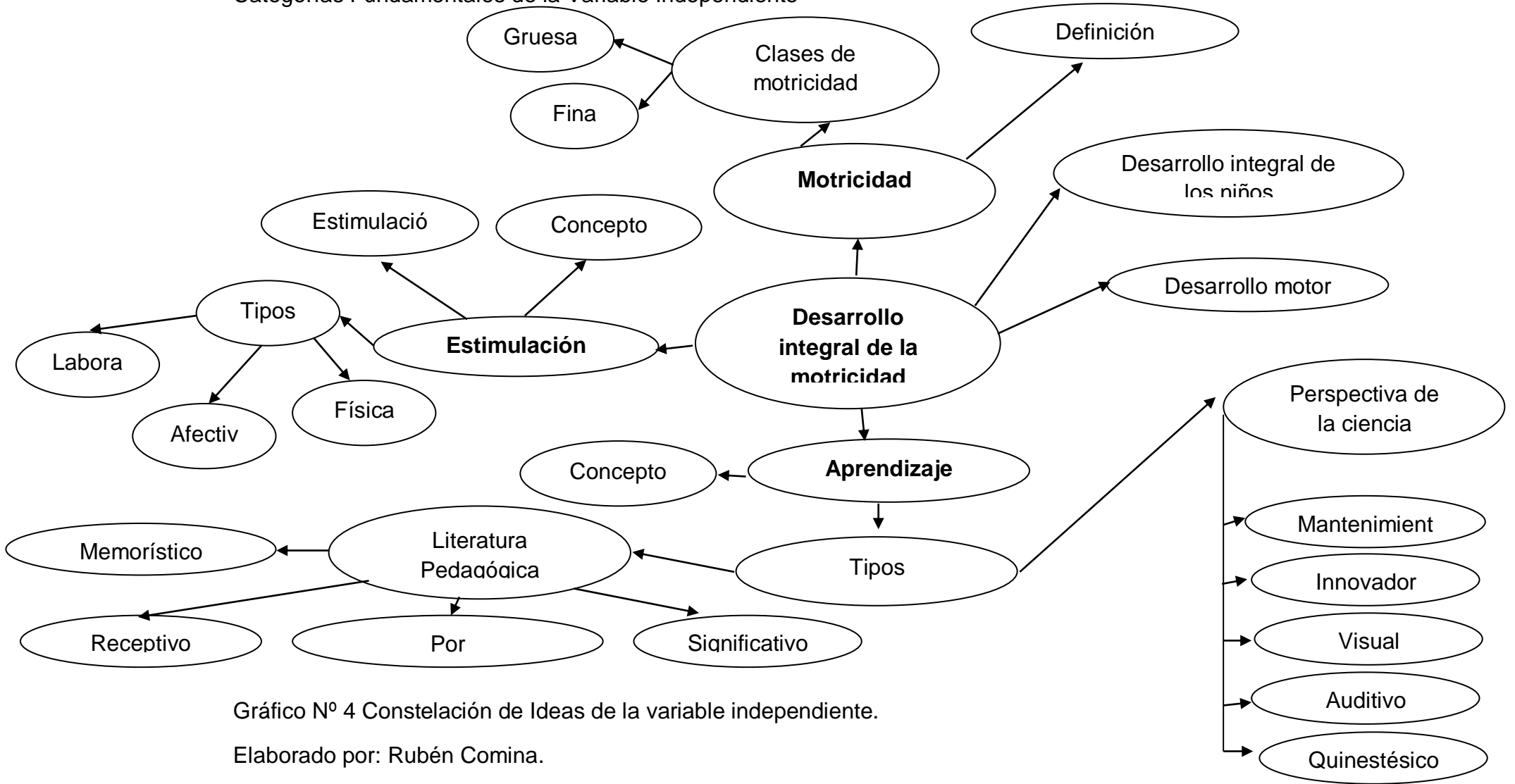


Gráfico N° 4 Constelación de Ideas de la variable independiente.

Elaborado por: Rubén Comina.

2.4 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Variable independiente.-

Juegos Populares.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en otras materias escolares, desde las ciencias naturales que pueden ilustrar con ellos distintos hechos físicos, hasta la música, la lengua y las ciencias sociales, que pueden utilizar sus retahílas, canciones o poesías.

Ejercicios de juegos populares

EL BOTE

Nº de jugadores: Cinco o más.

Lugar del juego: Calles, plazas...

Época del juego: Cualquier época.

Desarrollo y normas:

Comienza el juego poniendo el bote de lata de pie en el sitio donde más descampado estuviese.

Un jugador, que es el que la liga, deberá proteger al bote y a la vez buscar a los demás jugadores que están escondidos, sin darles opción a acercarse al bote.

El juego consiste en encontrar a los compañeros escondidos y golpear con el bote antes de que estos puedan acercarse a él. Los "escondidos", mientras tanto, pretenden acercarse al bote antes de ser vistos para salvarse ellos mismos y a sus compañeros, encontrados antes.

Si el jugador que "se la liga" descubre a algún otro jugador, de los que están escondidos debe salir corriendo al bote y, golpeándolo al suelo, decir: "Bote, bote por..." Este jugador será descalificado.

Si un jugador, de los que están escondidos, consigue llegar hasta el bote, deberá darle una patada y mandarle lo más lejos posible; a la vez, tendrá que decir: "bote, bote por mí, el primero y por mis compañeros". Si dice esto, salvará a todos los demás compañeros.

Si el jugador no salva a los demás jugadores, el juego continuará hasta que el jugador que se la picaba encuentre a los demás compañeros, o hasta que estos se salven.

El juego comienza de nuevo, se la ligará esta vez el jugador que haya sido encontrado por el que se la picaba anteriormente.

Si han sido salvados todos los compañeros se la volverá a ligar el jugador de antes.

LOS ALFILERES

Nº Jugadores: Dos o más (grupos pequeños)

Lugar de juego: En la calle o en casa

Época de juego: Cualquier época del año

Desarrollo y normas:

Hace unos cuantos de años nuestros padres no tenían tantos juguetes como ahora nosotros. Para ello se buscaban sus medios de diversión y entretenimiento. Mi madre me cuenta que ella jugaba con sus amigas con los alfileres de coser de mi abuela y que a veces, cuando no tenía, iba a comprar una o dos pesetas de alfileres y le "entraban" veinticinco o cincuenta. Cogían un bote y le echaban un poco de harina para que los alfileres no se pegaran unos con otros y no se oxidaran. Luego en sus ratos libres se salían a la puerta de la calle y se sentaban en los umbrales de las puertas y se ponían a jugar.

El juego consistía en que se ponían un alfiler en la mano escondido detrás de la espalda para que las otras compañeras no vieran la posición de la misma. Luego sacaba la mano y la compañera le colocaba otro alfiler intentando averiguar si las cabezas coincidían. Si era así y decía "Pepa" había ganado y se llevaba los dos alfileres, al contrario, si decía "Galopo" y las cabezas estaban cambiadas una por cada lado también ganaba.

Pero si decía "Pepa" y no coincidían las cabezas, ganaba la otra compañera. Si decía "Galopo" y las cabezas coincidían, también ganaba

la otra compañera, y así jugaban sucesivamente; unas veces escondía la mano una y otras veces la escondía la otra, según iba ganando.

A LA UNA LA MULA

Nº Jugadores: Ilimitado.

Lugar de juego: Calle, plazas, patios de escuelas...

Época de juego: primavera, verano, y otoño.

Desarrollo y normas:

El juego comienza después de un sorteo mediante el cual un jugador se queda de burro, y los demás deben ir saltando por encima cumpliendo una serie de normas. El primer jugador va saltando y dice la frase que los demás deberán repetir al saltar mientras realiza unos gestos que también deben ser repetidos por los otros.

PRIMER SALTO: "A la una salta la mula" se dice esta frase y se salta por encima del burro, evitando tocarle.

SEGUNDO SALTO: "A las dos la coz" deberán dar al burro, según saltan con el pie en el culo.

TERCER SALTO: "A las tres las culas de San Andrés" deberán dar al burro, según saltan con el culo en la espalda del burro.

CUARTO SALTO: "A las cuatro las uñas de mi gato" hay que saltar al burro y cuando se pasa por encima se deben hincar las uñas en la espalda.

QUINTO SALTO: "A las cinco el gran brinco" hay que saltar al burro en pie con la cabeza doblada hacia abajo.

SEXTO SALTO: "**A las seis pasó por mi puerta el rey**" al caer se adopta una postura reverente.

SÉPTIMO SALTO: "**A las siete salto y pongo mi caperuchete**" los que saltan deben dejar una prenda encima del burro, sin que se caiga, pues si no se quedará el que falle.

OCTAVO SALTO: "**A las ocho vino el carnero mocho, recogiendo su bizcocho**" al saltar, hay que recoger lo que se ha depositado anteriormente encima del burro.

NOVENO SALTO: "**A las nueve bombardear si se quiere**" se salta y a la vez se da con las palmas en la espalda de la mula si se quiere.

DÉCIMO SALTO: "**A las diez hacer lo que queráis**" se salta y se hace cualquiera de las acciones anteriores, cada jugador hace la que quiera.

UNDÉCIMO SALTO: "**A las doce empina la bota y bebe**" salto normal y al caer imito la acción de beber de la bota, un número de veces superior al anterior saltador.

DUODÉCIMO SALTO: "**A las doce cachiporra, cachiporra**"; **el que se quede atrás, que corra**" Los jugadores salen corriendo para que el burro no les pille, ya que al que atrape será el que quedará burro para empezar otra vez.

ACTIVIDADES LUDICAS

Definición:

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones .La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores,

puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Importancia:

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentarla creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Clasificación:

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos tres clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes. Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extradocente, todo está

en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

ACTIVIDADES RECREATIVAS

Las actividades recreativas son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar la música, los juegos, las atracciones, etc., donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación.

Con las actividades recreativas es posible aumentar la creatividad del grupo. Siempre y cuando éstas sean elegidas de acuerdo a los intereses y a las capacidades de los participantes.

Este método ayuda a la integración de los individuos al grupo, y proporciona oportunidades para el reconocimiento, la respuesta y nuevas experiencias. A su vez, crea una atmósfera agradable, aumenta la participación, facilita la comunicación, fija algunas normas grupales y desarrolla la capacidad de conducción. La gran ventaja de este tipo de actividad es la disminución de tensiones. Se considera como un auxiliar para el proceso de grupos que tienen objetivos definidos y propósitos más serios.

Esta técnica puede utilizarse en grupos recién formados. Las actividades recreativas pueden ser el primer paso para las relaciones intragrupalas, y aun en grupos no tan nuevos, esta técnica tiene la capacidad de crear sociabilidad.

Es de recomendar su empleo antes del comienzo de cualquier reunión, para crear cierto interés en los participantes, quienes en ocasiones pueden sentirse extraños al grupo. Una pequeña actividad recreativa,

conducida eficazmente por el conductor del grupo, sirve para "romper el hielo", y en algunos casos, para disminuir la tensión.

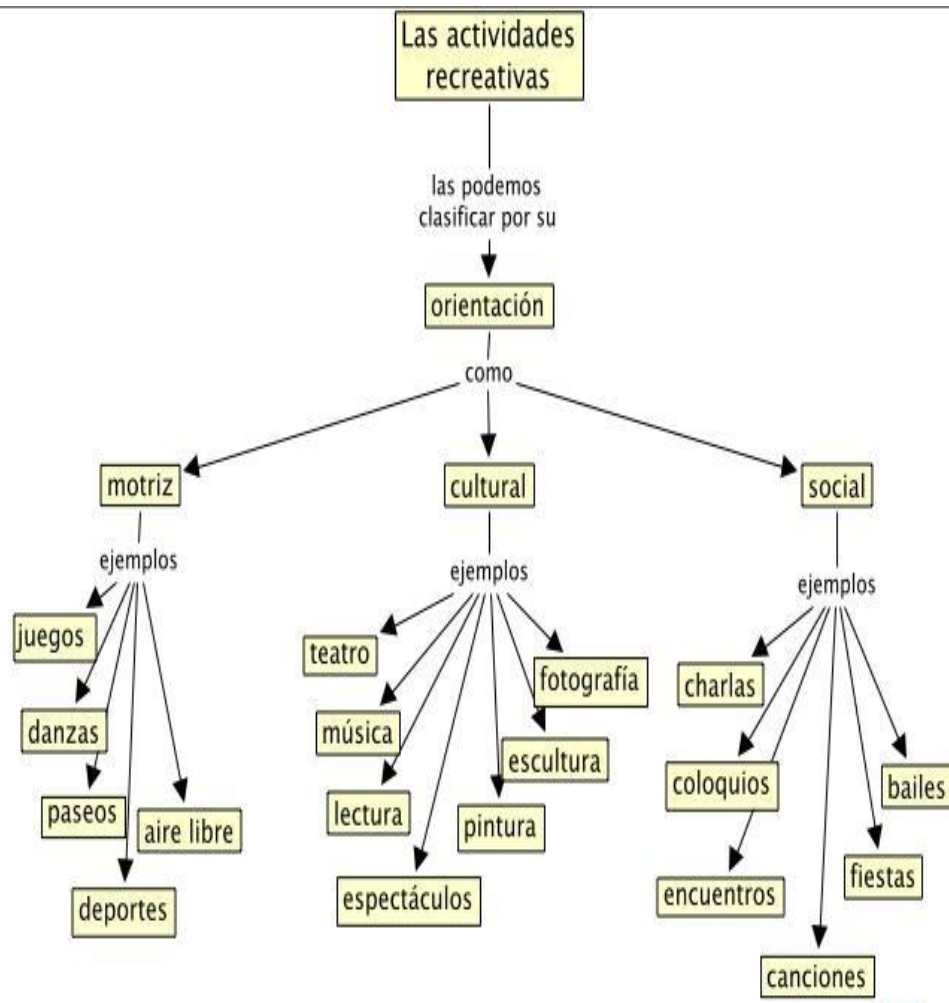
Otro momento útil al cual se puede aplicar la recreación es para un cambio rápido de una parte o aspecto de la reunión a otro. También, cuando los sentimientos de lealtad y solidaridad del grupo se ven amenazados o no existen, casi cualquier juego es de gran valor.

La técnica de actividades recreativas debe tomar en cuenta que a pesar de lo atractivas que éstas resultan, no hay que olvidar que se trata tan sólo de medios para obtener determinados fines, por lo que no se debe abusar de ellas. Su uso requiere de ciertas aptitudes y cuidados y debe ir de acuerdo a los intereses de todos los integrantes del grupo. Cualquier actividad elegida debe llevarse a cabo con habilidad y discreción, de lo contrario puede dañar seriamente a algunos de los miembros al atentar contra sus sentimientos y problemas más profundos.

¿Cómo se realiza?

Desarrollo:

- a) El grupo elige la actividad o juego de acuerdo al número de participantes, tiempo establecido, lugar de reunión y estado de ánimo del grupo.
- b) Si alguno de los participantes desconoce la actividad, ésta tiene que ser explicada por quien sí la conoce. La explicación debe ser corta y clara.
- c) Si la explicación no ha sido lo suficientemente comprendida, se improvisa un "juego de prueba".
- d) La actividad finaliza porque el tiempo destinado ha terminado o porque el juego ha sido concluido.



RECREACIÓN

La Recreación es un proceso continuo de aprendizaje, en cual participamos todas las personas; es una actividad realizada de manera libre y espontánea, en nuestro tiempo libre y que nos genera bienestar físico, espiritual, social, etc. Es una manera de sacar al individuo de su vida cotidiana lo divierte, entretiene y distrae, que se realiza en tiempo determinado con el fin de satisfacer nuestras necesidades.

Valor Educativo de la Recreación

1. Como valor educativo, establece conjunto de valores que contribuye a la formación del individuo.

2. Pone sus recursos en favor del educando, para la correlación de las áreas intelectuales.
3. Permite el desarrollo integral de la persona.
4. Integra la persona a la comunidad.
5. Permite la transmisión de la herencia cultural.
6. Se logra a través de aficiones y el afianzamiento de valores intelectuales, estéticos, éticos y morales.
7. Fomenta el uso constructivo del tiempo libre.
8. Adapta socialmente al niño.
9. Autodisciplina al educando.
10. Da oportunidad para practicar situaciones de mando.
11. Contribuye al desarrollo de la personalidad.
12. Despierta la sensibilidad social.
13. Da oportunidades para descubrir nuevos valores individuales.
14. Da oportunidad para descubrir nuevos intereses tanto científicos como culturales.
15. Mantiene el equilibrio psicofisiológico del individuo.
16. Contribuye al desarrollo orgánico.

Principios de la Recreación

1. Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar etc.).
2. Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.
3. Todo hombre debe ser alentado para que tenga uno o mas hobbies.
4. El juego feliz de la infancia es esencial para el crecimiento normal.

5. Una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad.
6. El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que elige crea en él espíritu de juego y encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida.
7. El descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación que no deben ser reemplazadas por otras formas activas.
8. Toda persona debe saber algunas canciones para que pueda cantar cuando tenga deseo.
9. Es necesaria la acción colectiva para dar oportunidad a niños hombres y mujeres de vivir ese aspecto de la vida.
10. Las formas de recreación del adulto deben ser las que le permitan emplear aquellas facultades que no utiliza en las demás esferas de su actividad.

Importancia de la Recreación

1. Mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras, para evitar la muerte prematura de la juventud.
2. Enriquece la vida de la gente.
3. Contribuye a la dicha humana.
4. Contribuye al desarrollo y bienestar físico.
5. Es disciplina.
6. Es identidad y expresión.
7. Como valor grupal, subordina intereses egoístas.
8. Fomenta cualidades cívicas.
9. Previene la delincuencia.
10. Es cooperación, lealtad y compañerismo.

11. Educa a la sociedad para el buen uso del tiempo libre.
12. Proporciona un medio aceptable de expresión recreativa.

Áreas de Recreación

Las actividades que comúnmente proveen experiencias recreativas toman una variedad de formas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo hacia la actividad. Simplemente, se trata de la selección de una variedad casi infinita de actividades recreativas disponibles durante el ocio. Por ejemplo, muchas personas disfrutan la pesca, cantar, patinar, fotografía, bailar o tomar parte en un juego.

El interés por las muchas formas de recreación varían según la edad, intereses, habilidad física, capacidad intelectual y deseos del individuo por cambiar. Por otro lado, algunas actividades se pueden practicar y son disfrutables a través de toda la vida. La recreación, pues, puede incluir leer un libro, sembrar flores en el patio, observar un espectáculo de titiriteros, escuchar un concierto sinfónico, crear una pintura al óleo, cuidar los nietos, acampar con la familia, jugar baloncesto con los amigos, coleccionar estampillas o cartas de béisbol, ir a una fiesta, jugar solitaria, dar la bienvenida a los amigos en una fiesta. La recreación se puede experimentar por una persona mientras se encuentre sola, con otros, o en un grupo grande.

En ciertas formas consiste de participaciones activas; en otras, de relajación silenciosa, escuchar u observar. Similar a la educación, la recreación es para la gente de cualquier país y de cualquier edad. El potencial de la recreación para una vida creativa, satisfactoria y enriquecida aumenta los límites del ocio. En resumen, tenemos que las formas de las actividades recreativas puede ser:

Juegos

Deportes

Artesanías

Música

Bailes

Literatura Idiomática y afines.

Drama.

Actividades recreativas de índole social.

Actividades especiales

Actividades de servicio a la Comunidad.

Actividades al aire libre (campamentos, pasadías, giras, etc.).

Pasatiempos ("hobbies")

Tipos de Recreación

La recreación puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella.

* **Juegos:** Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los predeportivos, los intelectuales y los sociales.

* **Expresión Cultural y Social:** Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.

* **Vida al aire libre:** Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas,

conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos

VARIABLE DEPENDIENTE.-

DESARROLLO INTEGRAL DE LA MOTRICIDAD

DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS

Los niños deben ser considerados como seres totales, con:

- Emociones
- Experiencias
- Habilidades y destrezas

No solamente los receptores del aprendizaje.

Desde muy temprana edad ya han tenido un sin número de experiencias que influenciarán su aprendizaje. El niño llega al “Day Care” con todo lo que vive en casa, es por esto que las personas que le cuidan deberán crear un vínculo emocional muy grande con ellos desde el primer día.

Según los niños crecen son más independientes y los padres pueden suponer que necesita menos muestras de afecto. Lo cual puede ser un error, ya que los niños siempre necesitan de afecto físico, abrazos, besos, caricias, elogios y palabras de afirmación para tener una sana estructura emocional y sentirse cuidado, aceptado, amado y valorado.

Para promover un desarrollo integral del niño, es necesario incluir a su rutina actividades donde puedan tener juegos simbólicos y asumir diferentes roles con otros chicos, como jugar a la casita o a las muñecas, las cuales son familias simuladas tanto para los niños, como las niñas que ayudan a crear un mundo simulado y comprender las emociones humanas. Ser el padre o la madre de un muñeco, le ayuda a representar las cosas que le ocurren a él y transmitirlos a otras personas.

Al utilizar juegos de socialización aprenderán que es importante llevarse bien con los demás; descubrirán la amistad y aprenderán habilidades sociales y de lenguaje.

Los libros, cuentos, láminas y tarjetas con ilustraciones grandes y sencillas ayudarán a estimular el desarrollo del lenguaje.

La música y el baile son una manera de estimular un desarrollo integral, al bailar los niños se divierten, coordinan sus movimientos, desarrollan ritmo, adquieren habilidades de lenguaje y pueden moverse libremente lo cual ayuda a su seguridad emocional.

El tener actividades al aire libre donde puedan respirar aire puro, estar en contacto con el medio ambiente, correr, saltar, rodar, gatear y escalar ayudarán al desarrollo sico-motriz.

DESARROLLO MOTOR: EL CRECIMIENTO.

El desarrollo se refiere a los cambios que sufre el ser humano a lo largo de su existencia; desde el nacimiento hasta su muerte, que son fruto de la relación del organismo con el medio y que mantiene una relación muy estrecha con el crecimiento. Se trata de un término que engloba a los conceptos de crecimiento, maduración ambiente y aprendizaje. Todo ello teniendo en cuenta tres principios: las personas se desarrollan a diferente ritmo, el desarrollo es relativamente ordenado y éste tiene lugar de forma gradual. Este proceso afectará al desarrollo y mejora de las capacidades físicas del individuo así como al desarrollo y mejora de su movimiento. El desarrollo motor es un aspecto parcial del desarrollo general y a su vez, corresponde a la concepción integral de los ámbitos de la persona (cognitivo, motriz, afectivo y social).

MOTRICIDAD

Motricidad (movimiento): como lo señala su denominación (física), su campo de acción es la motricidad, entendiendo ésta como las prácticas corporales y motrices del ser humano.

CLASES DE MOTRICIDAD

Gruesa

Tiene que ver con marcha, carrera, salto, equilibrio, y coordinación en movimientos alternos simultáneos con y sin manejo de ritmo también conocida como proceso Hardur. El área motora, en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo. Se divide en dos áreas: por un lado, la motricidad gruesa, que abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, el caminar, el correr, subir y bajar escaleras, saltar. Por otro lado, está la motricidad fina, que hace referencia al control manual: sujetar, apretar, alcanzar, tirar, empujar, coger.

Cuando un niño es capaz de sentarse, su perspectiva del mundo cambia. Las cosas no son iguales vistas cuando se está echado que cuando se está sentado. Además, se tiene más control del cuerpo, más equilibrio y las posibilidades de manipular objetos se multiplican. Sin embargo, para que un niño se siente, es necesario que haya vivido una serie de experiencias en momentos anteriores de manera atractiva y que no tenga miedo.

Es importante no tratar de sentar al niño antes de que esté preparado. Así, se evitará incorporar al niño tanto que su cabeza caiga hacia delante o que su espalda esté en una mala postura. El apoyo debe, por el contrario, ir disminuyéndose y se le llevará a posiciones más verticales a medida que vemos que va sosteniendo el peso de su cuerpo.

Fina Se refiere a las habilidades de la motricidad fina se van desarrollando progresivamente. A partir de los 2 a 4 meses comienza la coordinación de manos y ojos. A los 5 meses aproximadamente comienza lo que la mayoría llaman “los cimientos de la motricidad” es cuando el niño toma objetos con sus manos. Así progresivamente el peque va coordinando hasta llegar a la edad escolar. Aquí va una breve lista de actividades que van a favorecer y estimular el desarrollo de la motricidad

fina:

-dibujar

-pintar, colorear.

-recortar

-modelar o moldear (masa)

-enhebrar

- actividades como resolver laberintos, completar la figura siguiendo los puntos, etc.

Estas son actividades muy motivadoras y propias para los niños que los ayudarán plenamente a desarrollarla. La motricidad fina está muy ligada al desarrollo de la inteligencia. No nos olvidemos de la coordinación de los músculos del rostro. Esto los ayudará a expresar los sentimientos, las emociones, lograr comunicarse con el mundo. Incentivemos y estimulemos con alegría y aplausos sus logros.

ESTIMULACIÓN

La **estimulación** o **incentivo** es la actividad que se le otorga a los seres vivos para un buen desarrollo o funcionamiento, ya sea por cuestión laboral, afectiva o física.

Tipos de estimulación

- Estimulación laboral: Es aquella que por la puntualidad y hacer lo mejor posible el trabajo asignado se les dan a los trabajadores ciertos beneficios (vales de despensa, aumento salarial etc.)
- Estimulación afectiva: Es por el contacto más agradable para una persona ya sea sexual o afectiva. Es la más común entre casi todas las personas, ya que, es la acción de dar y recibir.
- Estimulación física: Es la repetición de ciertos ejercicios para sanar o desarrollar las partes del cuerpo que se llegan a deteriorar o a lesionar. También es muy común la estimulación en los bebés ya

que por su fragilidad es la mejor etapa para su crecimiento y ser más competentes para su vida futura.

Estimulación temprana

La estimulación temprana, estimulación precoz o atención temprana es un grupo de técnicas para el desarrollo de las capacidades y habilidades de los niños en la primera infancia. Es el grupo de técnicas educativas especiales empleadas en niños entre el nacimiento y los seis años de vida para corregir trastornos reales o potenciales en su desarrollo, o para estimular capacidades compensadoras. Las intervenciones contemplan al niño globalmente y los programas se desarrollan teniendo en cuenta tanto al individuo como a la familia y el entorno social que lo rodea.

Desarrollo

La verdadera estimulación temprana se realiza al bebé de recién nacido a los 3 meses de vida que es el periodo de tiempo en el que hay mayor plasticidad cerebral. Los primeros seis años de vida se caracterizan por un alto grado de plasticidad neuronal o plasticidad neural, que permite la adquisición de funciones básicas como el control postural, la marcha o el lenguaje. La consecución progresiva de hitos en este desarrollo va permitiendo la aparición y mejora de nuevas habilidades (por ejemplo, es necesario que el niño aprenda a sujetar la cabeza, controlando la musculatura del cuello, para que pueda dirigir la vista, lo que refuerza la motivación para la marcha o el contacto visual como elemento socializador.

Este desarrollo surge de la interacción entre los genes y el ambiente. Los primeros son inmodificables, y establecen la base de capacidades propias de cada individuo. Los factores ambientales, sobre los que intervienen los programas de estimulación precoz, modulan e incluso inhiben o estimulan, la expresión de diversas características genéticas.

APRENDIZAJE

Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

El aprendizaje es un proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

El aprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual conocemos, adquirimos hábitos, desarrollamos habilidades, forjamos actitudes e ideales. Es vital para los seres humanos, puesto que nos permite adaptarnos motora e intelectualmente al medio en el que vivimos por medio de una modificación de la conducta.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

TIPOS DE APRENDIZAJES

Los seres humanos perciben y aprenden las cosas de formas distintas y a través de canales diferentes, esto implica distintos sistemas de representación o de recibir información mediante canales sensoriales diferentes. Además de los distintos canales de comunicación que existen, también hay diferentes tipos de alumnos. Se han realizado estudios sobre los distintos tipos de aprendizaje los cuales han determinado qué parte de la capacidad de aprendizaje se hereda y cuál se desarrolla. Estos estudios han demostrado que las creencias tradicionales sobre los entornos de aprendizaje más favorables son erróneas. Estas creencias sostienen afirmaciones como: que los estudiantes aprenden mejor en un entorno tranquilo, que una buena iluminación es importante para el aprendizaje, que la mejor hora para estudiar es por la mañana y que comer dificulta el aprendizaje. Según la información de la que disponemos actualmente no existe un entorno de aprendizaje universal ni un método apropiado para todo el mundo.

Tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- **Aprendizaje memorístico o repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Desde la perspectiva de la ciencia definida como proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen dos tipos de aprendizaje:

- **Aprendizaje de mantenimiento** descrito por Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.
- **Aprendizaje innovador** es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.
- **Aprendizaje visual** las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social. Asimismo, esta forma de proceder puede irritar a la persona visual que percibe las cosas individualmente.

- **Aprendizaje auditivo** una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Las personas auditivas aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz. Una persona auditiva disfruta del silencio.
- **Aprendizaje quinestésico** las personas con sistemas de representación quinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas. Las personas quinestésicas se muestran relajadas al hablar, se mueven y gesticulan. Hablan despacio y saben cómo utilizar las pausas. Como público, son impacientes porque prefieren pasar a la acción

2.5 HIPÓTESIS.-

H1.- Los Juegos Populares inciden positivamente en el desarrollo Integral Motriz de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi.

HO.- Los Juegos Populares inciden negativamente en el desarrollo Integral Motriz de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi.

2.6 SEÑALAMIENTO NDE VARIABLES.-

Variable Independiente.-

Juegos Populares

Variable Dependiente.-

Desarrollo Integral Motriz de la motricidad

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1 Enfoque de la Investigación.-

La investigación se desarrolla bajo los paradigmas críticos- propositivos: **Crítico porque** diagnostica y analiza la situación actual de la problemática Institución y **Propositivo** porque propone una alternativa de solución del problema detectada, yendo más allá del diagnóstico y el análisis, busca la comprensión de fenómenos sociales con un enfoque contextualizado, asumiendo una realidad final, de corte cuanti y cualitativamente porque luego de la recolección de información se ejecuta un análisis.

3.2 Modalidades de la Investigación.-

El diseño de la investigación responde a dos modalidades: La Bibliográfica documental y I de Campo.

Modalidad Bibliográfica-documental y de Campo.-.

La investigación tiene la modalidad bibliográfica-documental y de Campo, porque tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre diferentes aspectos, para lo cual se ha acudido a diferentes fuentes, tales como: documentos, libros, revistas, periódicos e internet, además porque a través de la observación y la vivencia se ha detectado este tipo de problemática como son los Juegos Populares en el Desarrollo Integral Motriz de los Niños de Segundo Año de Educación Básica de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí provincia de Cotopaxi en el Año Lectivo 2012- 2013, no se utiliza adecuadamente los Juegos Populares por parte de los docentes de esta disciplina lo que perjudica en el desarrollo y

desenvolvimiento de los niños de segundo año de educación básica , los mismos que se sienten desmotivados por no ser competitivos en la integración social y en el contexto donde se desenvuelven.

De campo.-

Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen. En esta modalidad la investigadora toma contacto en forma directa con la realidad para obtener información de acuerdo con los objetivos del trabajo investigativo.

La Investigación es de campo por cuanto para su realización se acudió al lugar de los hechos, mediante una observación directa y minuciosa y por haber obtenido la información directa de las autoridades de turno, personal docente, administrativo y de servicio que optan por mejorar su educación, alcanzar su desarrollo potencial, procedimental, y actitudinal permitiendo ser verdaderos y auténticos en el cambio de mentalidad, profesionalismo y de vida.

De Intervención social.-

Porque la investigación no se conforma solamente con averiguar las causas y efectos del problema estudiado, sino que además busca plantear una alternativa de solución al problema investigado para de esta manera erradicar dicha problemática y así lograr un Estilo de Vida diferente dentro de esta sociedad competitiva.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Exploratorio.-

Tiene una metodología flexible de mayor amplitud y dispersión, genera hipótesis y reconoce variables de interés investigativo, sondea un problema poco investigado, a veces desconocido en un contexto particular.

La investigación es exploratoria porque sondea las características y particularidades de un problema poco investigado en un contexto particular. Se realiza con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de una problemática determinada y encontrar los procedimientos adecuados para elaborar una investigación posterior.

Descriptiva.-

Permite predicciones rudimentarias, es de medición precisa, tiene interés de acción social, compara entre dos o más fenómenos situaciones o estructuras, clasifica elementos, modelos de comportamiento según determinados criterios, caracteriza a una comunidad, distribuye datos variables considerados aisladamente.

El nivel descriptivo de la investigación busca comparar entre dos más fenómenos o situaciones; además pretende clasificar en base a criterios establecidos, así como a modelos de comportamiento. Es descriptiva porque la investigación puntualiza las causas y consecuencias del problema estudiado.

Asociación de variables.-

Es un análisis de correlación o sistema de variables, mide relaciones entre variables de los mismos sujetos de un contexto determinado. Evalúa las variaciones de comportamiento de una variable en función de variaciones de otra variable, mide el grado de relación entre variables en los mismos sujetos, y, determina tendencias o modelos de comportamiento mayoritarios.

Como su nombre lo indica la investigación permitió analizar la correlación existente entre variables la misma que admite expresar predicciones estructurales que posean un valor explicativo parcial; en la investigación se establece la relación entre las dos variables, esto es la variable independiente, con la variable dependiente.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.3. METODO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO

Sistémico: A más de las alternativas planteadas me permitirá ser partícipe de trabajar en los lineamientos de la propuesta con cuestiones prácticas que ayudarán a solucionar el problema.

3.4. POBLACION Y MUESTRA

$$n = \frac{N}{E^2(N - 1) + 1}$$

n= Tamaño de la muestra

N= Población

E= Error de la muestra

$$n = \frac{80}{(0.10)^2 (80 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{80}{1,79}$$

$$n = \frac{80}{(0,01) (79)+1}$$

$$n = 44$$

$$n = \frac{80}{(0,79)+1}$$

El presente trabajo de investigación se lo realizará con 2 profesores y 42 padres de familia del segundo año de la escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón de Pujilí, provincia de Cotopaxi. Con una población total de 44 personas.

3.4.1. TECNICAS E INSTRUMENTOS

En esta investigación se empleará la técnica de la observación y la encuesta, por lo que diseñare y empleare las encuestas.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente

Cuadro N° 2: JUEGOS POPULARES

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Los juegos populares son aquellos que van pasando de padres a hijos, y de la mayoría de ellos se desconoce su lugar de origen. Normalmente son juegos espontáneos (carecen de juguetes en ese momento y se inventan un juego); creativos (al ser inventados por los niños, ponen en funcionamiento su creatividad para inventar dichos juegos) y motivadores (estos juegos suelen gustar mucho a los niños, divirtiéndose y pasando muy buenos ratos jugando a ellos).	<p>Esponáneos</p> <p>Creativos</p> <p>Motivadores</p>	<p>Natural</p> <p>Sincero en el comportamiento</p> <p>Pensamiento original</p> <p>Imaginación</p> <p>Impulso mental</p> <p>Ser seguro</p>	<p>¿Los juegos populares ayudan a fomentar valores en los niños? SI () NO ()</p> <p>¿Cree usted que los juegos populares son muy importantes para el desarrollo de los niños? SI () NO ()</p> <p>¿Es importante que los Docentes de Cultura Física enseñen a los estudiantes el valor de los juegos tradicionales? SI () A VECES () NO ()</p> <p>¿A su criterio se puede utilizar juegos tradicionales en los niños de segundo año de educación básica? SI () NO ()</p> <p>¿Cree usted que la motivación es importante durante la realización de los juegos populares? SI () NO ()</p>	Encuesta

Variable Dependiente.-

Cuadro N° 3: Desarrollo Integral de la motricidad

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICA E INSTRUMENTO
<p>Es en el cual el niño nace con ciertas habilidades para poder desempeñar su desarrollo cognitivo integral que es el que se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta en donde se reflejan ciertos puntos para poder salir adelante. Además de que basa en el desarrollo motor que no está plasmado de cada uno de los procesos; por ello cognitivamente se desarrollan las operaciones sensorio-motoras, lo cual implica una inteligencia práctica.</p>	<p>Habilidades</p> <p>Desarrollo cognitivo</p> <p>Desarrollo motor</p>	<p>Destreza</p> <p>Aptitud Innata</p> <p>Procesos de pensamiento</p> <p>Esfuerzos</p> <p>Crecimiento</p> <p>Concepción integral</p>	<p>¿Las habilidades ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños? SIEMPRE() A VECES () NUNCA ()</p> <p>¿Cree usted que los docentes trabajan para mejorar las destrezas físicas en los niños? SI() NO() A VECES ()</p> <p>¿Cree usted que el desarrollo del niño es importante para su vida diaria? SI() NO()</p> <p>¿El desarrollo integral de la motricidad es fundamental para el desarrollo cognitivo? SI() NO()</p> <p>¿El desarrollo motor es importante en la infancia para un mejor crecimiento? SI() NO()</p>	<p>Encuesta</p>

3.6 Plan de Recolección de la Información.

PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	
PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué realizar la investigación?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
¿De qué personas?	De los niños de segundo año de básica.
¿Sobre qué aspectos?	Sobre el aspecto físico y psicológico
¿Quién o quiénes van a ser investigados?	Niños de segundo año, docentes y padres de familia.
¿Cuándo?	En el periodo 2012- 2013
¿Dónde?	En la escuela Vicente Rocafuerte
¿Cuántas veces?	44
¿Quién o quiénes?	Rubén Comina
¿Sobre qué aspectos?	Los juegos populares y el desarrollo integral de la motricidad.
¿En qué situaciones o circunstancias?	Durante las horas de cultura física.

3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

Se solicitara la autorización pertinente a las autoridades de la Institución para realizar la investigación, posteriormente se aplica las encuestas, una vez recogida la información se procederá a la tabulación de la información con el fin de realizar el procesamiento estadístico y su presentación grafica con el fin de hacer la información más comprensible y así poder llegar a las conclusiones más adecuadas.

CAPITULO IV
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS
4.1 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES
Y PADRES DE FAMILIA DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA
VICENTE ROCAFUERTE.

PREGUNTA # 1

¿Los juegos populares ayudan a fomentar valores en los niños?

CUADRO N° 1

COD.	Los juegos populares ayudan a fomentar valores en los niños.	FRE C	%
1	SI	44	100%
2	NO	0	0%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 5



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 44 personas que representan el 100% creen que los juegos populares ayudan a fomentar valores en los niños. De esta manera se comprueba que los juegos populares ayudan a fomentar valores en los niños.

INTERPRETACIÓN

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones y a los valores. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día.

PREGUNTA # 2

¿Cree usted que los juegos populares son muy importantes para el desarrollo de los niños?

CUADRO N° 2

COD.	Cree usted que los juegos populares son muy importantes para el desarrollo de los niños.	FREC	%
1	SI	44	100%
2	NO	0	0%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 6



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 44 personas que representan el 100% creen que los juegos populares son muy importantes para el desarrollo de los niños. De esta manera se comprueba que los juegos populares son muy importantes para el desarrollo de los niños.

INTERPRETACIÓN

El desarrollo de los niños es una etapa del desarrollo, es el efecto combinado de los cambios en tamaño y complejidad o en composición; así como de los cambios resultantes de la maduración y del aprendizaje, a través de los juegos populares vamos a tratar de mejorar su desarrollo.

PREGUNTA # 3

¿Es importante que los Docentes de Cultura Física enseñen a los estudiantes el valor de los juegos tradicionales?

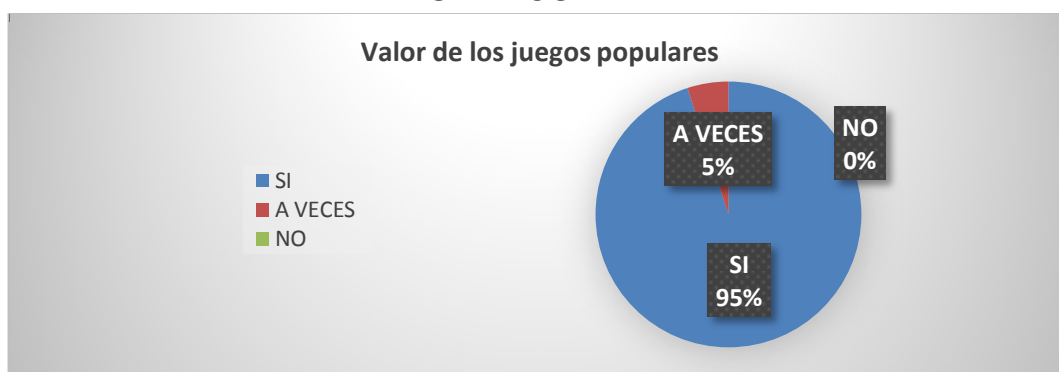
CUADRO N° 3

COD.	Es importante que los Docentes de Cultura Física enseñen a los estudiantes el valor de los juegos tradicionales.	FREC	%
1	SI	40	95 %
2	A VECES	4	5%
3	NO	0	0%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 7



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 40 personas que representan el 95% creen que es importante que los Docentes de Cultura Física enseñen a los estudiantes el valor de los juegos tradicionales, 4 personas que representan el 5% creen que a veces es importante que los Docentes de Cultura Física enseñen a los estudiantes el valor de los juegos tradicionales. De esta manera se comprueba que es importante que los Docentes de Cultura Física enseñen a los estudiantes el valor de los juegos tradicionales.

INTERPRETACIÓN

La vida infantil no se puede concebir sin juego. El juego es una realidad que acompaña al hombre desde que este existe. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar expresar, comunicar y soñar, cuando analizamos los juegos populares, encontramos características que se ajustan a las definiciones más actuales sobre el juego y a las teorías del desarrollo evolutivo en el niño.

PREGUNTA # 4

¿A su criterio se puede utilizar juegos tradicionales en los niños de segundo año de educación básica?

CUADRO N° 4

COD.	A su criterio se puede utilizar juegos tradicionales en los niños de segundo año de educación básica.	FREC	%
1	SI	41	97%
2	NO	3	3%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 8



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 41 personas que representan el 97% creen que si se puede utilizar juegos tradicionales en los niños de segundo año de educación básica. 3 persona que representa el 3% cree que no se puede utilizar juegos tradicionales en los niños de segundo año de educación básica. De esta manera se comprueba que si se puede utilizar juegos tradicionales en los niños de segundo año de educación básica.

INTERPRETACIÓN

Las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, estos juegos se los puede realizar desde tempranas edades. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples.

PREGUNTA # 5

¿Cree usted que la motivación es importante durante la realización de los juegos populares?

CUADRO N° 5

COD.	Cree usted que la motivación es importante durante la realización de los juegos populares.	FREC	%
1	SI	40	95%
2	NO	4	5%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 9



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 40 personas que representan el 95% creen que la motivación es importante durante la realización de los juegos populares. 4 personas que representan el 5% creen que la motivación no es importante durante la realización de los juegos populares. De esta manera queda establecido que la motivación es importante durante la realización de los juegos populares.

INTERPRETACIÓN

La motivación es el impulso mental que nos da la fuerza necesaria para iniciar la ejecución de una acción y para mantenernos en el camino adecuado para alcanzar un determinado fin. La motivación es una fuerza en movimiento. Por este motivo es necesario emplearla mientras realizamos los juegos populares para que los niños se integren más.

PREGUNTA # 6

¿Las habilidades ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños?

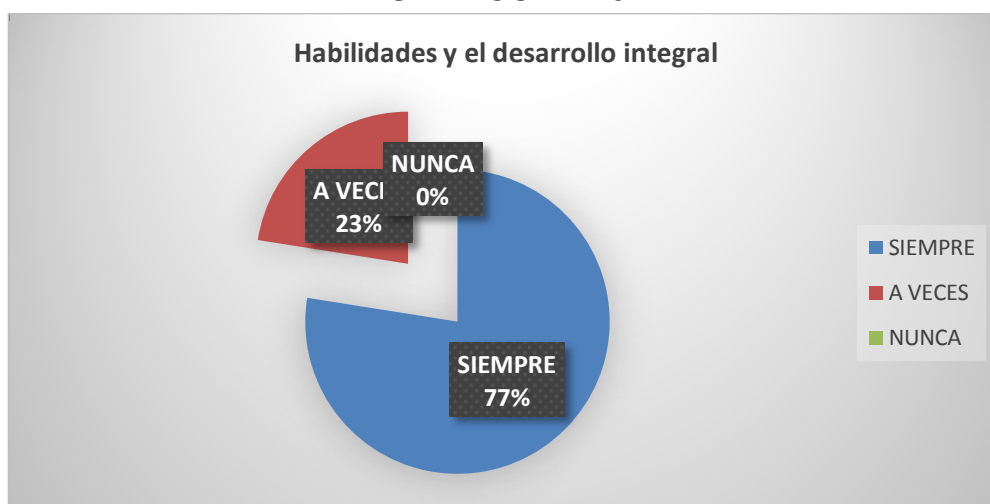
CUADRO N° 6

COD.	Las habilidades ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños.	FREC	%
1	SIEMPRE	33	77%
2	A VECES	11	23%
3	NUNCA	0	0%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 10



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 33 personas que representan el 77% creen que las habilidades ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños. 11 personas que representan el 23% creen que las habilidades a veces ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños. Entonces podemos decir que las habilidades ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños.

INTERPRETACIÓN

Las habilidades son la capacidad adquirida por el hombre, de utilizar creadoramente sus conocimientos y hábitos tanto en el proceso de actividad teórica como práctica y la asimilación por el sujeto de los modos de realización de la actividad, que tienen como base un conjunto determinado de conocimientos y hábitos. Estas también nos ayudan con el desarrollo integral de la persona.

PREGUNTA # 7

¿Cree usted que los docentes trabajan para mejorar las destrezas físicas en los niños?

CUADRO N° 7

COD.	Cree usted que los docentes trabajan para mejorar las destrezas físicas en los niños.	FREC	%
1	SI	9	20%
2	NO	30	70%
3	A VECES	5	10%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 11



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 9 personas que representan el 20% creen que los docentes si trabajan para mejorar las destrezas en los niños, 30 personas que representan el 70% creen que los docentes no trabajan para mejorar las destrezas en los niños. 5 personas que representan el 10% creen que los docentes a veces trabajan para mejorar las destrezas en los niños. De esta manera se comprueba que los docentes no trabajan para mejorar las destrezas en los niños.

INTERPRETACIÓN

Las destrezas físicas están constituida por un conjunto de ejercicios físicos, los cuales no suelen estar en concordancia con los ejercicios que se realizan en el deporte en cuestión. Esta preparación física se efectúa con un solo fin, que es el de mejorar las cualidades motrices de la persona con vistas a un mayor rendimiento.

PREGUNTA # 8

¿Cree usted que el desarrollo del niño es importante para su vida diaria?

CUADRO N° 8

COD.	Cree usted que el desarrollo del niño es importante para su vida diaria	FREC	%
1	SI	44	100%
2	NO	0	0%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 12



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 44 personas que representan el 100% dicen que es necesario que los niños sean controlados en el uso correcto de los movimientos motores para que no provoque mal formaciones en su cuerpo. De esta manera se comprueba que es necesario que los niños sean controlados en el uso correcto de los movimientos motores para que no provoque mal formaciones en su cuerpo.

INTERPRETACIÓN

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este vavapando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación menta.

La motricidad refleja todos los movimiento del ser humanos. Estos movimientosdeterminan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básica, que expresan a su vez los movimientos por naturaleza y en la vida diaria.

PREGUNTA # 9

¿El desarrollo integral de la motricidad es fundamental para el desarrollo cognitivo?

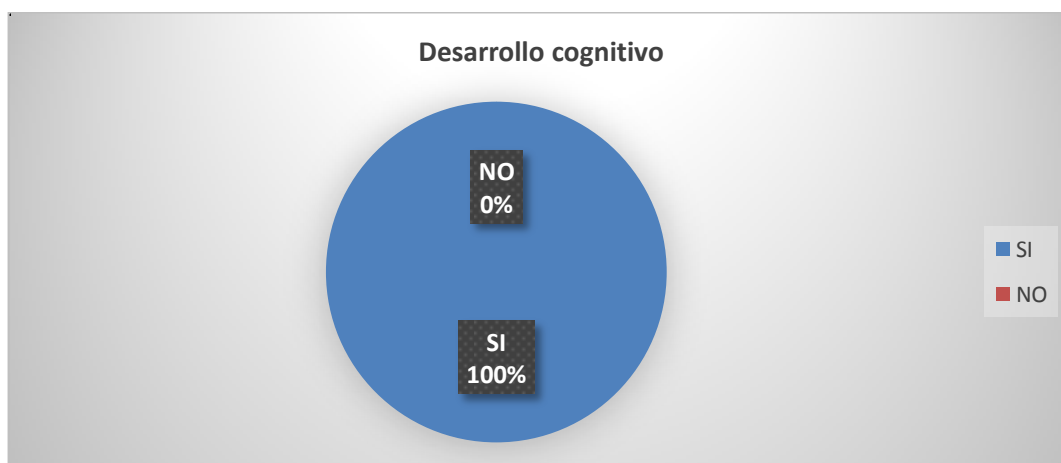
CUADRO N° 9

COD.	El desarrollo integral de la motricidad es fundamental para el desarrollo cognitivo.	FREC	%
1	SI	44	100%
2	NO	0	0
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 13



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 44 personas que representan el 100% dicen que el desarrollo integral de la motricidad es fundamental para el desarrollo cognitivo. De esta manera se comprueba que el desarrollo integral de la motricidad es fundamental para el desarrollo cognitivo.

INTERPRETACIÓN

El desarrollo cognitivo del niño tiene que ver con las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia. El desarrollo cognitivo infantil tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico. Todos estos aspectos se encuentran implicados en el desarrollo de la inteligencia en los niños.

PREGUNTA # 10

¿El desarrollo motor es importante en la infancia para un mejor crecimiento?

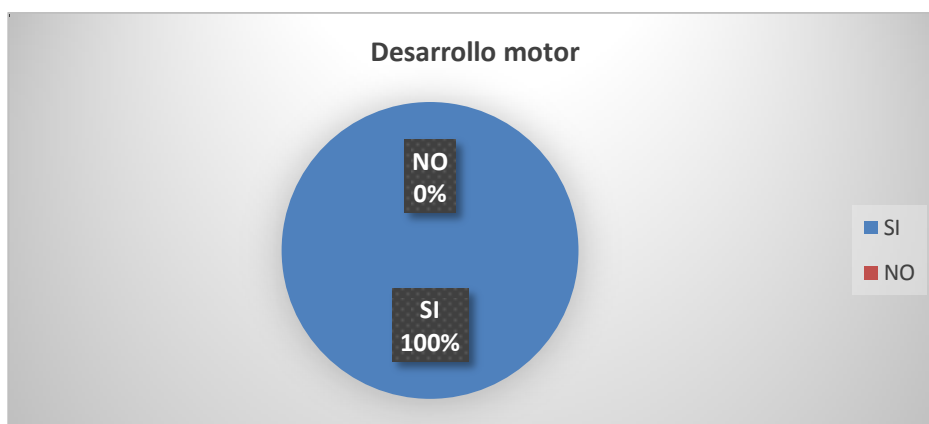
CUADRO N° 10

COD.	El desarrollo motor es importante en la infancia para un mejor crecimiento.	FREC	%
1	SI	6	10%
2	NO	38	90%
	TOTAL	44	100%

Fuente: Datos de la encuesta aplicada a los docentes y padres de familia.

Elaborado por: Rubén Comina

GRAFICO N° 14



ANÁLISIS DE DATOS

De las 44 personas que representa el 100%, 44 personas que representan el 100% creen que el desarrollo motor es importante en la infancia para un mejor crecimiento. De esta manera se comprueba que el desarrollo motor es importante en la infancia para un mejor crecimiento.

INTERPRETACIÓN

El desarrollo se refiere a los cambios que sufre el ser humano a lo largo de su existencia; desde el nacimiento hasta su muerte, que son fruto de la relación del organismo con el medio y que mantiene una relación muy estrecha con el crecimiento. Se trata de un término que engloba a los conceptos de crecimiento, maduración ambiente y aprendizaje. El desarrollo motor es un aspecto parcial del desarrollo general y a su vez, corresponde a la concepción integral de los ámbitos de la persona (cognitivo, motriz, afectivo y social).

4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS: Hipótesis, Argumento y Verificación

ARGUMENTO.

4.2.1 Combinación de Frecuencias.

Para establecer la correspondencia de las variables se eligió cuatro preguntas de la encuesta, dos preguntas por cada variable en estudio.

4.2.2 Hipótesis.

HO.- Los Juegos Populares **no influye** en el desarrollo Integral Motriz de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi en el Año lectivo 2012- 2013.

H1.- Los Juegos Populares **influyen** en el desarrollo Integral Motriz de los niños de Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi en el Año lectivo 2012- 2013.

4.2.3 Selección del nivel de significación.

Se utilizó el nivel $\alpha = 0,05$

4.2.4 Descripción de la Población.

Se trabajó con toda la muestra que corresponde a 2 entrenadores y 42 padres de familia del segundo año de la escuela Vicente Rocafuerte.

4.2.5 Especificación del Estadístico.

De acuerdo a la tabla de contingencia 4 X 2 se utiliza la siguiente formula:

$$X^2 = \Sigma (O-E)^2 / E$$

X^2 = Chi o Ji Cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

4.2.6 Especificación de la región de aceptación y rechazo.

Primero se determina los grados de libertad, conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 2 columnas.

$$Gl = (f-1) \cdot (c-1)$$

$$Gl = (4-1) \cdot (2-1)$$

$$Gl = 3 \cdot 1 = 3$$

Entonces con 3 Gl y un nivel de 0,05 tenemos en la tabla de ji cuadrado, el valor es de 7,81 por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa para todo valor de ji cuadrado que se encuentre hasta el valor 7,81 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 7.82.

La representación gráfica sería:

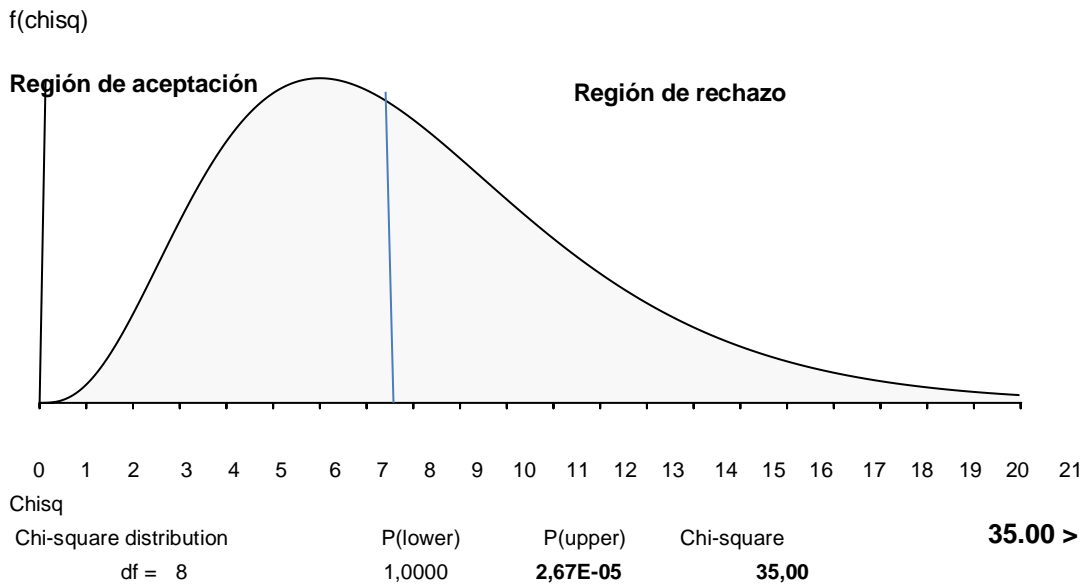


Gráfico 15

Elaborado por: Rubén Comina.

4.2.7 Recolección de datos y cálculo de los estadísticos.

Cuadro 11: Frecuencias Observadas.

PREGUNTA	CATEGORÍAS		SUB TOTAL
	SI	NO	
1. ¿Los juegos populares ayudan a fomentar valores en los niños?	44	0	44
2. ¿Cree usted que los juegos populares son muy importantes para el desarrollo de los niños?	33	11	44
6. ¿Las habilidades ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños?	44	0	44
9. ¿El desarrollo integral de la motricidad es fundamental para el desarrollo cognitivo?	44	0	44
SUBTOTAL	165	11	176

Elaborado por: Rubén Comina

Cuadro 12: Frecuencias Esperadas.

PREGUNTA	CATEGORÍAS		SUB TOTAL
	SI	NO	
1. ¿Los juegos populares ayudan a fomentar valores en los niños?	41,25	2,75	44
2. ¿Cree usted que los juegos populares son muy importantes para el desarrollo de los niños?	41,25	2,75	44
6. ¿Las habilidades ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños?	41,25	2,75	44
9. ¿El desarrollo integral de la motricidad es fundamental para el desarrollo cognitivo?	14,25	2,75	44
SUBTOTAL	138	11	176

Elaborado por: Rubén Comina

Cuadro 13: Cálculo del Ji Cuadrado.

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
44	41,25	2,75	7,56	0,183
0	2,75	-2,75	7,56	2,750
33	41,25	-8,25	68,06	1,650
11	2,75	8,25	68,06	24,750
44	41,25	2,75	7,56	0,183
0	2,75	-2,75	7,56	2,750
44	41,25	2,75	7,56	0,183
0	2,75	-2,75	7,56	2,750
176	176			35,200

4.2.8 Decisión Final.

Con tres grados de libertad y un nivel de 0.05, se obtiene en la tabla 7,81, y como el valor de ji cuadrado es de **35,200** como la hipótesis nula se encuentra fuera de la región de aceptación se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa.

VERIFICACIÓN.

Ante las evidencias comprobadas sobre: **Los Juegos populares influye en el desarrollo integral de la motricidad en los niños de segundo año de la escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.**

Se valora a los juegos populares como uno de los métodos que influye positivamente en el desarrollo integral de la motricidad en los niños de segundo año de la escuela “Vicente Rocafuerte” de la parroquia la Victoria, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.

Por tanto se comprueba la Hipótesis como verdadera.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de la investigación se concluye, según las encuestas realizadas y con los resultados obtenidos en la tabulación; podemos llegar a las siguientes:

5.1. Conclusiones:

- ❖ Hay escaso conocimiento en lo relacionado con los juegos populares en los niños ya que desconocen sobre su importancia.
- ❖ Los juegos populares son muy importantes dentro del desarrollo integral de la motricidad, y hace que cada uno de los niños se sienta integrado en la clase.
- ❖ Los juegos populares son indispensables para recuperar valores y el desarrollo físico e intelectual del niño.

5.2. Recomendaciones:

- ❖ Dar charlas a los niños y docentes sobre los juegos populares y el desarrollo integral de la motricidad dando a conocer su importancia y beneficios para que estos lo pongan en práctica en cada clase.
- ❖ Se recomienda motivar a los niños en la clase para que puedan conocer todos los beneficios que brindan los juegos populares contribuyendo de esta forma a que el niño mejore su desarrollo integral de la motricidad.
- ❖ Proponer un manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad de los niños.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TEMA: Manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños.

1.1. 6.1. DATOS INFORMATIVOS TEMA.

❖ **Institución**

Escuela “Vicente Rocafuerte”

❖ **Beneficiarios**

Niños de segundo año de educación básica.

❖ **Ubicación**

Dirección de la escuela

❖ **Tiempo estimado para la ejecución**

Inicio: Septiembre 2012
Finalización: Enero 2013

❖ **Equipo técnico responsable**

Investigador: Rubén Comina

6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Luego de la investigación realizada se determinó que la implementación de un manual de juegos populares ayudara a mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños. El cual permitirá que ellos se sientan capaces de mejorar su desarrollo integral de la motricidad.

No se ha encontrado manuales específicos de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad, encaminados en mejorar su nivel, por lo que se considera una propuesta innovadora, dando la oportunidad a cada uno de los niños de mejorar en su desarrollo.

La investigación está fundamentada en los datos obtenidos en la aplicación de las encuestas a cada uno de los docentes y padres de familia los mismos que demostraron la necesidad de mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños con la ayuda de un manual de juegos deportivos. Se ha recurrido a documentos que nos ayudan a realizar este manual dándonos a conocer los beneficios e importancia de los juegos deportivos, las cuales han servido de referencia para fundamentar esta propuesta. Además se debe recalcar que para lograr un progreso todas las personas involucradas deben tener la predisposición de cada uno de ellos.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Debido al trabajo que se ha observado en la hora de cultura física se ha visto involucrada en buscar nuevas alternativas para mejorar el desarrollo integral de la motricidad de los niños de segundo año, en esta propuesta se propone crear un manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad, tomando en cuenta cada una de las necesidades que más se requieren.

Visto lo anterior podemos decir que no existen actividades específicas de juegos deportivos, el cual servirá de mucho para el mejorar el desarrollo

integral de la motricidad, logrando de esta manera que cada uno de ellos se sienta capaces para realizar cada uno de los juegos.

Además, como soporte se dará charlas a los docentes, los cuales van a estar involucrados en esta actividad que es en beneficio de los niños con el fin de mejorar el desarrollo integral de la motricidad.

Es por esta razón que se justifica el diseño de un manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad. Todo esto se puede dar gracias al cumplimiento ideal en la hora de clase y a la vez una nutrición adecuada dando un buen resultado al final.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1. Objetivo General.

- ❖ Elaborar un manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños de segundo año de la escuela Vicente Rocafuerte, parroquia la Victoria, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.

6.4.2. Objetivos Específicos

- ❖ Motivar a los niños a mejorar el desarrollo integral de la motricidad a través de juegos populares y dar a conocer sus beneficios e importancia.
- ❖ Incentivar la creación de actividades recreativas con juegos populares en la institución.
- ❖ Capacitar a cada uno de los docentes mediante charlas sobre la importancia de los juegos populares y el desarrollo integral de la motricidad.

6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD

Este trabajo de investigación se considera factible porque no solo beneficiara a los niños de segundo año, sino también a los niños de toda la escuela, autoridades y al porvenir de la práctica de actividad física, este proyecto puede ser ejecutado no solo en la escuela Vicente Rocafuerte, se lo puede difundir en diferentes escuelas.

La aplicación del manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad, permitirá mejorar el desarrollo integral de la motricidad de los niños, los cuales deben estar motivados para mejorar su desarrollo integral de la motricidad e interesarse por conocer más acerca de los beneficios e importancia de los juegos populares. Lo cual contribuirá al progreso de los niños permitiendo una superación y excelencia en el mejoramiento del desarrollo de sus capacidades tanto físicas como mentales.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTIFICA

Con la finalidad de sustentar adecuadamente la presente investigación se realizó un análisis de documentos bibliográficos y de Internet que contienen información sobre los ámbitos de esta investigación, seleccionando aquellas propuestas teóricas más relevantes que fundamentan la elaboración de la propuesta y solución del problema.

Según BURGOS, Beatriz El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede", por ello las posibilidades de aprendizaje son incontables. Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

6.7 METODOLOGIA. MODELO OPERATIVO

Tema: Manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Aplicar el manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños.	Actividades Ejercicios Recomendaciones	Sociabilizar el manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños.	Se cuenta con una laptop, Infocus e implementos adecuados para aplicar el manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños.	Rubén Comina	En el mes de Enero en el salón de Actos de la Escuela Vicente Rocafuerte.

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Sociabilización de los resultados de la investigación.	Hasta enero del 2013 se sociabilizará al 100% de la propuesta la escuela Vicente Rocafuerte para dar a conocer los resultados de la investigación.	Organización de la sociabilización. Reunión con los directivos y docentes de la Institución. Reunión con los padres de familia.	Computador Proyector Documentos de apoyo Circulares de convocatoria	
Planificación de la propuesta	Hasta enero del 2013 estará concluida la planificación de la propuesta.	Análisis de los resultados. Construcción de la propuesta. Presentación a las autoridades de la Institución.	Equipo de computación. Materiales de oficina.	
Ejecución de la propuesta	En el Periodo Noviembre 2012- Enero 2013 se ejecutará la propuesta el 100%	Puesta en marcha a la propuesta de acuerdo a las fases programadas.		
Evaluación de la propuesta	La propuesta será evaluada permanentemente.	Capacitación a docentes padres de familia. Autoevaluación de procesos. Elaboración de informes del desempeño. Aprobaciones Institucionales. Toma de correctivos oportunos.		

6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

ORGANISMO	RESPONSABLES	FASE DE RESPONSABILIDAD
Equipo de gestión de la Institución.	Autoridades de la institución. Investigador.	Organización previa al proceso. Diagnostico situacional. Direccionamiento estratégico participativo. Discusión y aprobación. Programación operativa. Ejecución del proyecto.

6.9 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Quiénes solicitan evaluar?	Interesados en la evaluación Equipo de gestión Equipo de proyecto(micro proyecto)
2.- ¿Por qué evaluar?	Razones que justifican la evaluación Mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños.
3.- ¿Para qué evaluar?	Objetivos del plan de evaluación Conocer el nivel de desarrollo integral de la motricidad. Facilitar los recursos adecuados y necesarios. Aplicar el manual de juegos populares para mejorar el desarrollo integral de la motricidad en los niños.
4.- ¿Qué evaluar?	Aspectos a ser evaluados Qué efecto ha tenido los juegos populares en el desarrollo integral de la motricidad en los niños.
5.- ¿Quién evalúa?	Rubén Comina.
6.- ¿Cuándo evaluar?	En periodos determinados de la propuesta Al inicio del proceso y al final en consideración a los periodos educativos
7.- ¿Cómo evaluar?	Proceso metodológico Mediante observación y encuestas.
8.- ¿Con qué evaluar?	Recursos Fichas, registros y cuestionarios



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA – CULTURA FÍSICA



*Manual de juegos populares
para mejorar el desarrollo
integral de la motricidad en los
niños.*

INTRODUCCION

Los juegos populares son aquellos que van pasando de padres a hijos, y de la mayoría de ellos se desconoce su lugar de origen. Normalmente son juegos **espontáneos** (carecen de juguetes en ese momento y se inventan un juego); **creativos** (al ser inventados por los niños, ponen en funcionamiento su creatividad para inventar dichos juegos) y **motivadores** (estos juegos suelen gustar mucho a los niños, divirtiéndose y pasando muy buenos ratos jugando a ellos).

Lo que son las reglas (suelen tener pocas reglas) o la forma de jugar a estos juegos, puede variar dependiendo de la zona geográfica en la que se lleve a cabo el juego. Un ejemplo de ello es la "**rayuela**", llamada así en **España** y "**Luche**" en **Colombia**. Hay variantes con respecto a la manera de organizarla (dibujarla en el suelo), así como la manera de jugar, aunque siempre tienen algo en común.

Se utilizan **diversos materiales**, dependiendo del objetivo que se persiga con ellos. Por ejemplo, si quieren pillar al otro lanzando algo, pueden utilizar una pelota, un trapo...

Con todo ello, espero que haya quedado bien explicado qué son los juegos populares y cuáles son sus características.

Bueno para acabar de editar mi entrada, voy a explicar uno de los juegos populares, que ya nombré antes, con algunas de sus posibles variantes.

JUEGOS POPULARES

DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS

ALFILERES

OTROS NOMBRES: LOS BONIS, ALFILERES DE COLORES.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Entre 2 y 10.

DÓNDE SE JUGABA: Según variante.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Alfileres con las cabezas de colores, acericos de papel de periódico o de colores y piedras.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:

REGLAS DEL JUEGO: Según variante

VARIANTES:

~ Cada participante deposita el mismo número de alfileres sobre una superficie lisa. Con el dedo se lanza uno de los alfileres sobre los demás, y si queda 'cruzado' sobre otros, los gana.

En este caso, era costumbre doblar la punta de los alfileres para dificultar el movimiento.

~ Cada participante apoya la mano sobre los alfileres, y los que se quedan pegados pasan a ser de su propiedad.

~ Se deja caer un puñado de alfileres y se van sacando sin que el montón se derrumbe.

~ Se levanta un montón de arena de unos veinte centímetros de altura en el que se entierran los alfileres. Desde una distancia pactada se lanza una piedra. Los alfileres que salen a la superficie pasan a ser de quien ha lanzado la piedra.

~ Se coloca un alfiler en el centro de un círculo, con la punta de otro alfiler debajo. Con el dedo se da en la cabeza del alfiler y si se consigue que el otro salte fuera del círculo, la/el jugadora/or se queda con él.

~ Porra y tapia: Se esconden dos alfileres en el puño. Si tienen la cabeza en el mismo sentido es “porra”, si están en sentido contrario es “tapia”. El juego consiste en adivinarlo. Hay dos versiones para el final del juego. En la primera, cada color de las cabezas de los alfileres tiene una puntuación y será ganadora/or quien más puntos obtenga. En la otra, gana quien consiga el mayor número de alfileres.

EL ARO

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Puede ser un juego individual o colectivo.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año (según climatología).

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Aro y vara de metal.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?:

REGLAS DEL JUEGO: Consiste en hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de arco con la que sujeta dicho aro.

VARIANTES: Tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras para ver quién rueda más deprisa el aro y también quién es capaz de hacerlo rodar durante más tiempo sin que se caiga.

ANÉCDOTAS: Los niños y las niñas se fabricaban su propio aro. Se trataba de un instrumento muypreciado. A muchas/os niñas/os se les podía reconocer cuando andaban por la calle, por el sonido de su aro.

EL BURRO

OTROS NOMBRES: CHURRO, MARRO.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de cinco.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:

REGLAS DEL JUEGO: Se forman dos equipos con varias/os jugadoras y jugadores cada uno. Uno de los jugadores/as de uno de los equipos que se queda, apoyará su espalda en una pared y el resto de sus compañeras/os se colocarán en fila y en posición de 'burro', es decir, una persona detrás de otra formando una fila, agarrándose fuertemente las piernas y con la cabeza entre las piernas de la persona que está delante. Las/los miembros del otro equipo deberán ir saltando por turnos sobre esta fila, dejando sitio a sus compañeras/os para que quepan todos.

Cuando todo el equipo ha saltado, y si los que están abajo han resistido el peso

y no se han 'derrumbado', una/uno de ellas/os pregunta:

¿Churro, media manga, o manga entera?

Son tres las posiciones a adivinar. Si se pone churro, se sujeta la muñeca con

la mano contraria. Con media manga, la mano agarra el codo. Y con manga entera la mano indica el hombro.

Si aciertan, será este equipo el que salte la próxima vez; si no, lo volverá a hacer el equipo que estaba arriba.

VARIANTES: En algunas regiones se preguntaba: chorro, morro, pico, tallo.

ANÉCDOTAS: En ocasiones el juego puede llegar a ser peligroso.

LAS CANICAS

OTROS NOMBRES: EL GUA, LAS BOLAS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 2 a 5.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA?: Primavera y verano. El suelo no puede estar húmedo.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Canicas, que se compraban en el los 'quioscos de pipas'.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:

REGLAS DEL JUEGO: Se hace un agujero en la tierra de unos diez centímetros de diámetro y unos siete u ocho de profundidad, llamado 'gua'.

Tras marcar la línea de tirada a una distancia prudencial del 'gua', las/los participantes tratan de colar sus canicas en el mismo. La persona que consigue

introducir la canica es la que comienza el juego, si nadie lo logra, dará comienzo la que se haya aproximado en mayor medida. Entonces, se miden dos palmos desde el "gua", la canica palmos y medio desde el "gua", la canica se sitúa entre el dedo índice y el pulgar, y tras apuntar a la canica de la persona contraria, se lanza.

Si golpea a la otra canica, debe tratar de volverá introducir la suya propia en el 'gua'. En el caso de que fallara, uno de los contrarios lanzaría su canica tratando de golpearla, y si tuviera éxito debería también introducir la suya propia en el 'gua'.

VARIANTES: Se dibuja en la tierra un círculo de un metro o metro y medio de diámetro en el que se depositan las canicas. Desde una distancia pactada con anterioridad, por turno, se lanza una canica con el objetivo de sacar del círculo las de las/los compañeras/os. Si la canica que se utilizaba para lanzar quedaba en el interior del círculo, se perdía.

LAS CHAPAS

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De dos a pequeño grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Se trata de un juego de primavera-verano, ya que se requiere que el suelo esté seco.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Las chapas de las botellas.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Se traza un circuito sobre la arena o se marca en el suelo con tiza. Lo importante es que no falten las curvas, los estrechamientos, los saltos y las trepidantes rectas. Las jugadoras y los jugadores sitúan sus chapas en la línea de salida y se tiene un lanzamiento por turno. El que la chapa salga del circuito supone el volver al punto donde se estaba antes de tirar. Puede ocurrir que una chapa eche fuera a otra, lo que supone la pérdida del turno para la/el jugadora/or expulsada/o del circuito. Gana quien llegue primera o primero a la línea de meta.

EL CLAVO

OTROS NOMBRES: LA LIMA, ROBA TERRENOS.

NUMERO DE PARTICIPANTES: Generalmente 2

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior. Sobre una superficie de tierra no muy dura de unos 2 metros por 1.

CUÁNDO SE JUGABA: En época de lluvias, ya que la tierra tiene que estar blanda.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Un clavo grande, una lima o cualquier objeto de hierro de similares características, con la punta algo afilada para que se pueda clavar en la tierra sin dificultad.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:

REGLAS DEL JUEGO: El terreno se marca con el clavo, dividiéndolo según el número de participantes. Después, cada una/o se sitúa en su parte y comienzan a lanzar el clavo por turnos. Cada vez que se clava, se traza una línea recta que pasa por la marca que deja el clavo. Este terreno pasa a ser propiedad de la/el tiradora/or. Con cada fallo se cambia el turno. El juego concluye cuando las/los jugadoras o jugadores no tienen espacio para permanecer en su campo.

VARIANTES: En ocasiones, se pacta que el clavo sólo pueda ser lanzado por la punta.

LA COMBA

OTROS NOMBRES: LA CUERDA, LA SOGA, EL SALTADOR.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Según variantes.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: La cuerda es el elemento fundamental que acompaña al juego. Debe ser de una longitud y una consistencia que la hagan manejable para moverla, y será sostenida por una niña o niño en

cada uno de sus extremos, aunque en ocasiones también puede ser una niña o niño solo, haciendo uso de un saltador, que es una cuerda más corta con una empuñadura de madera o de plástico.

ACOMPañADO DE CANCIÓN: Sí.

REGLAS DEL JUEGO: Consiste en hacer un arco con la cuerda y saltarlo al ritmo de las canciones, que en la mayoría de los casos se repiten una y otra vez y que por lo general son más breves que en otros juegos.

VARIANTES: Hay muchas variedades a la hora de 'saltar a la comba'. Se puede saltar en solitario o en grupos de al menos tres personas, de forma que dos de ellas muevan la cuerda –bien con movimientos rotativos, bien con un balanceo– mientras el resto se coloca en fila al lado de una de las que sostiene la cuerda. La primera o el primero de la fila entra a saltar, y sucesivamente se entra y se sale al ritmo de una canción. Cuando el movimiento es de balanceo –a ras desuelo y de un lado a otro, se denomina la barca.

Otra modalidad son 'los doubles', donde se salta a un ritmo frenético. Las canciones sirven para marcar el ritmo. Unas veces son breves y únicamente señalan el momento en que se entra y se sale de la comba, realizando sólo un par de saltos en ella; en otras ocasiones son más largas y las/los participantes pueden incluso entrar de dos en dos saltando al ritmo de la canción, o agacharse mientras la cuerda se queda suspendida en el aire cada cierto número de saltos.

EL CORRO

OTROS NOMBRES: RUEDA.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De dos en adelante.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Sí. (Ver Anexo).

REGLAS DEL JUEGO:

Las/los participantes se cogen de la mano formando un círculo. Danzan al compás de las canciones y acompañan la letra con sus movimientos.

VARIANTES:

En algunas ocasiones las canciones son sólo un pretexto para danzar formando un círculo con las manos entrelazadas y dejándose llevar por la cadencia de la música y las letras. Otras veces, al tiempo que se gira en el

corro, las canciones son acompañadas por gestos, movimientos y por exclamaciones onomatopéyicas que acentúan los versos y estrofas. En otros, también interviene el diálogo; incluso, se escoge a una o uno de los participantes estableciendo un diálogo de elección y preferencia; esta jugadora o jugador será quien establezca los siguientes turnos en el juego.

LAS CUATRO ESQUINAS

NÚMERO DE PARTICIPANTES: En el juego intervienen cinco jugadoras o jugadores.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN:

No precisa ningún material, pero sí delimitar el campo de juego, en el que se deben señalar cuatro esquinas formando un cuadrado.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno. En lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego. A la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las

esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar “su” esquina a nadie. Si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella. VARIANTES: Se puede aumentar el número de participantes aumentando el número de esquinas.

LA CUNA

OTROS NOMBRES: LOS NUDOS, LAS CUNITAS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Una cuerda o lazo fino de unos 100 centímetros de longitud

REGLAS DEL JUEGO: En este juego se utiliza una cuerda atada en los extremos y cogida entre las manos. Los dedos se van entrelazando con ella.

Formada la primera figura básica, la/el siguiente jugadora/or coge la cuerda

en determinados puntos, pasando ésta a sus manos, y creando en esta ocasión otra figura distinta, y así sucesivamente.

La precisión a la hora de coger la cuerda es importante, porque si no se hace de modo correcto la cuerda se liará y ya será imposible seguir el juego, por lo que la jugadora o el jugador que ha fallado, perderá. Según la maña, se podía conseguir movimiento con las figuras. Estas figuras recibían cada una un nombre: bigotes de gato, la cama, las tijeras, etc.

VARIANTES: Algunas niñas y niños llegaban a dominar el juego de tal manera que eran capaces de jugar solas/os ayudándose con la boca.

EL DIABOLO

NÚMERO DE PARTICIPANTES: El propio juguete es el que hace que se desarrolle el juego, por tanto, aunque en muchas ocasiones se practicaba

engrupo, organizando pequeñas competiciones, también puede ser de entrenamiento individual.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Cualquier época del año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Diábolo.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Un diábolo son dos conos unidos por la parte más estrecha, que se bailan en este punto sobre una cuerda unida en sus dos extremos a dos varillas de madera. El diábolo es impulsado por la fuerza que se ejerce sobre las dos varillas. Antes de lanzarlo, deberá deslizarse varias veces por la cuerda para que adquiera fuerza y velocidad; a continuación se lanza enérgicamente y, cuando vaya descendiendo, habrá que cogerlo sirviéndose del cordel. Esta operación resulta más fácil si la cuerda se coloca de forma inclinada con respecto al diábolo, pues de otro modo éste rebotaría al no poder deslizarse. Gana quien más tiempo y más alto haga bailar el diábolo.

LOS DISFRASES

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Quienes quieran participar.

DÓNDE SE JUGABA: El juego comenzaba en el interior de las casas, pero era costumbre salir a la calle disfrazadas/os.

CUÁNDO SE JUGABA?: Todo el año, aunque era típico de la época de Carnaval.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: En este juego, con la ayuda de la imaginación, cualquier trapo u objeto podía ser utilizado y convertido en algo totalmente instintivo y maravilloso.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Jugando a hacer teatro podían ser princesas rescatadas por príncipes, príncipes rescatadores o maestras y maestros de escuela que impartían las clases, o médicas y médicos que curaban a sus niños y niñas de enfermedades. Se recrea cualquier situación imaginando el escenario y asumiendo el papel del sexo masculino o femenino según lo requiera la situación. Se confeccionan los disfraces, recurriendo a prendas de los mayores o haciéndolas los propios participantes con telas, trapos, o cualquier objeto que pudiese servirles.

LOS DISPARATES

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Es un juego tanto de exterior como de interior.

¿CUÁNDO SE JUGABA? En tardes de lluvia, noches de verano...

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

ACOMPañADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Quienes vayan a participar se sientan en círculo en el suelo. El primer participante formula una pregunta al oído de su compañera/o de la derecha, teniendo cuidado de que nadie más la pueda oír y ésta o éste se la contesta.

La persona que acaba de responder formula otra pregunta a su compañera o compañero de la derecha, y así todo el grupo. Cuando todas y todos han formulado sus preguntas y sus respuestas, dan comienzo los disparates. La jugadora o jugador que ha comenzado dice: “Esta/e señorita/o me ha preguntado (refiriéndose a su compañera/o de la izquierda) y esta/e señorita/o me ha contestado” (refiriéndose a su compañera/o de la derecha). Así, todo el grupo. Las respuestas, al no coincidir con las preguntas son absurdas y dan pie a la carcajada

EL ESCONDITE

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Se juega en grupo.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA?: Preferentemente, en primavera-verano.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Después de sortear quién se la “liga”, el jugador o la jugadora se tapa los ojos y empieza a contar hasta un número pactado de antemano. Mientras se cuenta, las/los demás se esconden para no ser vistas/os. Cuando termina de contar, comienza la búsqueda a la voz de: “Ronda, ronda, el que no se haya escondido que se esconda o si no que responda” y cada vez que ve a una o uno, va a su sitio y dice el nombre de la persona que ha visto y el lugar donde se encuentra escondida. Mientras, el resto intentan llegar al sitio de la persona que se la ‘liga’ para salvarse, diciendo: ¡ por mi ¡

El juego termina cuando todos las jugadoras y jugadores se han salvado o han sido encontradas/os. La primera o el primero que ha sido vista/o, es quien la liga la próxima vez.

VARIANTES:

EL ESCONDITE INGLÉS

Una/o de los participantes se coloca en una pared de espaldas al resto de las/los jugadores, mientras el resto se sitúa a cierta distancia en la línea de salida. La persona que la liga, comienza a decir: “Una, dos y tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies”. Las demás aprovechan para acercarse lo más posible a la pared, parándose en el momento en que termina su retahíla y gira la cabeza. Si

al hacerlo ve a alguna/o en movimiento le manda de nuevo a la línea de salida.

La primera persona que consigue llegar hasta la pared es la ganadora.

LA GALINA CIEGA

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Pañuelo.

¿ACOMPañADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Una jugadora o jugador hace de gallinita ciega. Para ello se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada.

El resto de los participantes hacen un corro en torno a ella/él y comienzan el siguiente diálogo:

“Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido? (dice el corro)

Una aguja y un dedal (contesta la gallina)

Pues da tres vueltas y los encontrarás. (dice el corro)

Una, dos y tres

Y la del revés”.

La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta coger a alguien del corro. El resto intentará que se despiste agachándose, tocándola, apartándose... Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata. Si acierta, coloca la venda a la persona que ha cogido, pasando a ser ésta la gallinita; si no, repite de nuevo.

LA GOMA

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Tres como mínimo.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año, según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Una goma de unos ocho metros de longitud

y un centímetro de ancho anudada en sus extremos.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Dos de los participantes se sitúan frente a frente en

el interior de la goma, la cual se coloca a la altura de los tobillos. El resto de las jugadoras y jugadores irán saltando por turnos. En el momento en que se produzca el fallo, ésta o éste ocupará el lugar de quien sujete la goma. A medida que avanza el juego se va incrementando la dificultad, es decir, la goma pasa de los tobillos a las rodillas, los muslos, la cintura, axilas, cuello y por último, se sujeta con las manos extendidas sobre la cabeza.

VARIANTES: Existen multitud de variantes: la goma se pisa con un pie, con

los dos, se salta, etc. También, en el caso de que el número de participantes

sea considerable, en vez de dos que sujeten la goma se pueden situar tres o cuatro, formando de esa manera un triángulo, un cuadrado, etc.

EL LATIGO

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: En la calle, en espacios abiertos.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año, según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Las personas participantes se disponen en fila y se sujetan fuertemente de las manos. Quien inicia el juego suele ser la persona de mayor fuerza corporal, y quien ocupa la última plaza, por lo general, es la menos corpulenta. Una vez colocadas, correrán todas sujetas de las manos y, en un momento inesperado, la primera tirará con fuerza de la del compañero o compañera, ésta o este del siguiente, y así sucesivamente hasta que llegue el tirón al último participante, como si de una corriente eléctrica se tratase. El último deberá agarrarse a quien le precede con mayor fuerza que los demás, porque recibirá toda la fuerza que se ha concentrado a lo largo de la fila. Es lo que se conoce como látigo. A veces, el impulso es tan grande que, aun sujetándose con las dos manos del brazo de su compañera o compañero, se acaba por caer al suelo. Si desean jugar de nuevo, las jugadoras y los jugadores pueden conservar sus posiciones o cambiarse con otras u otros.

LAS MUÑECAS

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De una en adelante.

DÓNDE SE JUGABA: En el interior de las casas, patios de vecindad, soportales.

CUÁNDO SE JUGABA?: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Cualquier elemento.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Gisela, Mariquita Pérez, Miguelín, eran muñecas de la época, de porcelana o cartón piedra, pero para la mayoría resultaban un lujo y por lo tanto, de nuevo, la imaginación es la protagonista del juego.

Un saquito de tela relleno de otros trapos podía servir como cabeza, con unas cuantas hebras de lana para el pelo, los ojos dos botones viejos, la boca pintada... Si eso se envolvía en un arrullo era un bebé, si se le ponía un cuerpo, donde unos palos hacían las veces de brazos y piernas era una muñeca de mayor edad.

EL PAÑUELO

NÚMERO DE PARTICIPANTES: En este juego compiten dos equipos, cada

uno con igual número de jugadoras o jugadores.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año, según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Pañuelo o trozo de tela.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: En el centro del terreno (que ha de ser bastante amplio), se hace una raya en cuyo extremo se coloca la niña o el niño que está sujetando el pañuelo y que es la/el juez.

A cada participante de ambos equipos se le adjudica un número (desde el 1 hasta el número de personas que intervengan). A continuación, la/el juez dice un número y han de salir los dos participantes correspondientes a cada equipo.

Cuando llegan hasta el pañuelo, la/el más rápida/o debe cogerlo y salir corriendo hasta su terreno, evitando ser alcanzada/o por el participante rival, quien va corriendo detrás.

Si lo logra, el otro queda eliminado. Si no, debe abandonar el juego. El juego termina cuando los miembros al completo de un equipo son eliminados.

PASE MISÍ

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

ACOMPAÑADO DE CANCIÓN: Si.

REGLAS DEL JUEGO: Se eligen dos participantes que formarán el arco por el que pasará el resto. Cada una/uno de estas/os dos elige el nombre de un color, una ciudad, un río, etc... (Por ejemplo, rojo y azul). A continuación, se cogen de las manos y las levantan simulando un puente. El resto se agarra por la cintura, formando una fila, y van pasando por debajo del puente mientras cantan la siguiente canción.

“Pase misí, pase misá, por la Puerta de Alcalá, los de adelante corren mucho, los de atrás se quedarán”

A la voz de “se quedarán”, bajan sus brazos capturando a una/o de la fila a

quien le preguntan qué color prefiere. Según la respuesta se sitúa detrás de la/el jugadora/or a quien pertenece dicho color. Cuando ya han sido capturados todos los participantes, se traza una raya en el suelo, en medio de los dos equipos, y cada uno de ellos debe tirar hacia atrás intentando que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra hacer que pase la línea el contrario, será el vencedor.

VARIANTES: Dependiendo del lugar. En Córdoba, por ejemplo, varía la letra. Se canta pase misí “pase misá por la calle Gondomar”; una de las calles principales de dicha ciudad

4.3 BIBLIOGRAFÍA.-

SANTOS, Benetti ; Formación Integral 2011

GUTIÉRREZ, Luis;Rincón, Enciclopedia Girasol, 2005.

CERRILLO, Jaime; Juegos infantiles escénicos de corte tradicional, en Literatura infantil de tradición popular, Universidad de Castilla La Mancha, 1993, ISBN 8488255381, pg. 55 y ss

DAVID, M. (1971) Teoría de los Juegos. Madrid, Ed. Alianza.

SÁNCHEZ, M. S. GUERRERO y CABALLERO, Luis. (1977). Los 100 juegos del plande la calle. Algunas teorías de los juegos. La Habana, Ed. Orbe.

ARIAS, D.H. (2005) “Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica”. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.

<http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 8 - N° 44
- Enero de 2002

www2.ucsg.edu.ec/index.php?option=com_docman&task...

4.4. ANEXOS

Modelo de encuesta a adultos mayores.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

Encuesta dirigida a adultos mayores.

Objetivo: Recabar información sobre la influencia de los juegos populares en el desarrollo integral de la motricidad de los niños de segundo año de la escuela Vicente Rocafuerte.

Señor sírvase marcar con una X la respuesta que usted considere pertinente o contestar con toda veracidad ya que esta información nos servirá para realizar el trabajo de investigación.

1.- ¿Los juegos populares ayudan a fomentar valores en los niños?

SI () NO ()

2.- ¿Cree usted que los juegos populares son muy importantes para el desarrollo de los niños?

SI () NO ()

3.- ¿Es importante que los Docentes de Cultura Física enseñen a los estudiantes el valor de los juegos tradicionales?

SI () A VECES () NO ()

4.- ¿A su criterio se puede utilizar juegos tradicionales en los niños de segundo año de educación básica?

SI () NO ()

5.- ¿Cree usted que la motivación es importante durante la realización de los juegos populares?

SI () No ()

6.- ¿Las habilidades ayudan al desarrollo integral de la motricidad de los niños?

SIEMPRE () A VECES () NUNCA ()

7.- ¿Cree usted que los docentes trabajan para mejorar las destrezas físicas en los niños?

SI() NO() A VECES ()

8.-¿Cree usted que el desarrollo del niño es importante para su vida diaria?

SI() NO()

9.- ¿El desarrollo integral de la motricidad es fundamental para el desarrollo cognitivo?

SI() NO()

10.- ¿El desarrollo motor es importante en la infancia para un mejor Crecimiento?

SI() NO()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN