

OFICINA DE POSTGRADOS

TEMA:

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE JUEGOS TRADICIONALES
EN EDUCACIÓN FÍSICA EN LA U.E.M. “SANTIAGO DE PÍLLARO”**

Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la Obtención del título de

Magister en Ciencias de la Educación.

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Productividad, Eficiencia

Caracterización técnica del trabajo:

Calidad, Productividad, Eficiencia y/o Competitividad

Autor:

Janneth Del Carmen Moya Haro

Director:

Mg. Pablo David Pazmay Pazmay

Ambato – Ecuador

Enero 2021

Estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física en la U.E.M. “Santiago de Pillaro”

Informe de Trabajo de Titulación
Presentado ante la
Pontificia Universidad católica del ecuador
Sede Ambato
Por
Janneth del Carmen Moya Haro

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el Grado de
Magister en Ciencias de la educación



Oficina de Posgrados
Enero 2021

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCACIÓN FÍSICA EN LA U.E.M. “SANTIAGO DE PÍLLARO”.

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo.

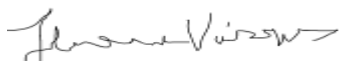
Sistemas de Información y/o Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y sus aplicaciones.

Aprobado por:

Pablo David Pazmay Pazmay, Ab.
Calificador

f 

Ileana Vásquez, Mg.
Miembro Calificador

f 

María Soledad Miranda, Mg.
Miembro Calificador

f 

Juan Carlos Acosta Teneda MSc.
Presidente del Comité Calificador

f 

Hugo Altamirano Villarroel, Dr.
Secretario General

f 

Ambato – Ecuador

Enero 2021

FICHA TÉCNICA

Programa: Magister en Ciencias de la Educación

Tema: Estrategia Didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en educación física en la U.E.M. “Santiago de Píllaro”

Tipo de Trabajo: Tesis

Calificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Janneth del Carmen Moya Haro

Director: Pablo David Pazmay Pazmay

Línea de Investigación, Innovación y desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Proyecto de Investigación y Desarrollo

Resumen Ejecutivo

La investigación, se desarrolló con el objetivo de implementar una estrategia para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de Educación Física en el Nivel Básico Medio (quinto, sexto y séptimo año de educación básica) en la UEM Santiago de Píllaro, contribuye a que estos perduren continúen y transmitan de generación en generación, contribuyan, a que se preserve la cultura de los pueblos ancestrales, permitan, también, que los niños/as realicen actividades físicas que beneficien su salud emocional, mental y física. La metodología aplicada fue cualitativa con un diseño no experimental, la investigadora, se limita a observar e interpretar la información recopilada a través de la observación directa y la aplicación de 2 encuestas a 5 docentes y 175 estudiantes, lo cual permitió emitir un juicio valorativo sobre la situación actual referente a la enseñanza de Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa. De este modo, se logró determinar que en la institución no, se practican juegos tradicionales, sin embargo, tanto los docentes como los estudiantes poseen conocimientos básicos sobre los mismos, lo cual sirve de apoyo para una adecuada inserción de la estrategia de enseñanza de los juegos tradicionales.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **JANNETH DEL CARMEN MOYA HARO** portadora de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. **180253631-6** autora del trabajo de graduación intitulado: “Estrategia Didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física en la U.E.M SANTIAGO DE PILLARO”, previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, en la escuela de **POSTGRADOS**

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetar los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, y se respete las políticas de propiedad intelectual de Universidad

Ambato Diciembre 2020



JANNETH DEL CARMEN MOYA HARO
CC. 180253631-6

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional. A mi padre, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí. A mis hijos, quien ha sido mi apoyo incondicional, por compartir momentos significativos junto a mi por demostrarme que más que madre e hija somos amigas.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecir mi vida, por guiarme a lo largo de mi existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y debilidad.

Gracias a mis hijos, por ser los principales promotores de mis sueños, por confiar y creer en mí, en especial a la mayor de mis hijas por su apoyo incondicional y su infinito amor que me impulsa a seguir día a día.

Agradecemos a nuestros docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Sede Ambato por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial, al Doctor Pablo Pazmay Pazmay tutor de proyecto de investigación quien me ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente.

RESUMEN

La investigación, se desarrolló con el objetivo de implementar una estrategia para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de Educación Física en el Nivel Básico Medio (quinto, sexto y séptimo año de educación básica) en la UEM Santiago de Píllaro, contribuye a que estos perduren, continúen y transmitan de generación en generación, contribuyan a que, se preserve la cultura de los pueblos ancestrales, permitan, también, que los niños/as realicen actividades físicas que beneficien su salud emocional, mental y física. La metodología aplicada fue cualitativa con un diseño no experimental, la investigadora, se limita a observar e interpretar la información recopilada a través de la observación directa y la aplicación de 2 encuestas a 5 docentes y 175 estudiantes, lo cual permitió emitir un juicio valorativo sobre la situación actual referente a la enseñanza de Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa. De este modo, se logró determinar que en la institución no, se practican juegos tradicionales, sin embargo, tanto los docentes como los estudiantes poseen conocimientos básicos sobre los mismos, lo cual sirve de apoyo para una adecuada inserción de la estrategia de enseñanza de los juegos tradicionales.

Palabras Claves: Estrategia, Juegos tradicionales, Pueblos ancestrales.

ABSTRACT

Level (fifth, sixth and seventh year of basic education) in the UEM Santiago de Pillaro, contributing to these last and continue to be transmitted from generation to generation, contributing to the preservation of the culture of ancestral peoples. Also allowing children to perform physical activities that benefit their emotional, mental and physical health. The methodology applied was qualitative with a non-experimental design, since the researcher is limited to observing and interpreting the information collected through direct observation and the application of 2 surveys to 5 teachers and 175 students, which allowed for an assessment judgment on the current situation regarding the teaching of Traditional Games in the Educational Unit. In this way it was possible to determine that in the institution traditional games are not practiced, however, both teachers and students have basic knowledge about them, which serves as support for an adequate insertion of the teaching strategy of these games.

Keywords: *Strategy, Traditional games, Ancestral peoples.*

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

FICHA TÉCNICA	iv
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	viii
Palabras Claves: Estrategia, Juegos tradicionales, Pueblos ancestrales.	viii
ABSTRACT.....	ix
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	x
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	8
ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA	8
1.1. Psicomotricidad.....	8
1.2. Recreación.....	9
1.3. Juegos Tradicionales	10
1.4. Caracterización de los Juegos	16
CAPÍTULO II.	1
DISEÑO METODOLÓGICO	1
2.1. Tipo de Investigación y Enfoque de investigación.....	1
2.2. Tipo de recolección de la información.....	2
2.3. Procesamiento y análisis de la información	3
2.4. Propuesta de la Investigación.....	18
CAPÍTULO III.	51
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.1. Validación, Análisis, Evaluación de los resultados prácticos generales o parciales de la propuesta.	51
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	1
Tabla 2. Evaluación preliminar del juego de la rayuela	23
Tabla 3. Evaluación post del juego de la rayuela	24
Tabla 4. Evaluación preliminar del juego de la cuerda.....	27
Tabla 5. Evaluación preliminar del juego de la cuerda.....	27
Tabla 6. Evaluación preliminar del juego el gato y el ratón	32
Tabla 7. Evaluación post del juego el gato y el ratón	33
Tabla 8. Evaluación preliminar del juego de la cebollita	35
Tabla 9. Evaluación preliminar del juego de la cebollita	35
Tabla 10. Evaluación preliminar del juego de los pepos	39
Tabla 11. Evaluación post del juego de los pepos	39
Tabla 12. Evaluación preliminar del juego del hula-hula.....	41
Tabla 13. Evaluación post del juego del hula-hula	42
Tabla 14. Evaluación preliminar del juego de los ensacados	47
Tabla 15. Evaluación post del juego de los ensacados	47
Tabla 16. Evaluación preliminar del juego de las escondidas	49
Tabla 17. Evaluación post del juego de las escondidas	50

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Juegos tradicionales en el Ecuador	1
---	---

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Qué entiende por juegos tradicionales.....	3
Gráfico 2: Qué juegos tradicionales conoce y/o le gustaría participar	4
Gráfico 3: Se realizan actividades donde involucren los juegos tradicionales	5
Gráfico 4: Importancia de los juegos tradicionales	5
Gráfico 5: Aspectos que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales	6
Gráfico 6: Contribución de los juegos tradicionales.....	7
Gráfico 7: La práctica de juegos tradicionales	8
Gráfico 8: Juegos tradicionales.....	10
Gráfico 9: Juegos tradicionales que conoce.....	11
Gráfico 10: Juegos tradicionales que ha participado la institución.....	12
Gráfico 11: La enseñanza de los juegos tradicionales	12
Gráfico 12: Aspectos que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales	13

Gráfico 13: Los juegos tradicionales permiten al niño/a respetar las reglas.....	14
Gráfico 14: Los juegos desarrollan habilidades individuales	14
Gráfico 15: Los juegos tradicionales permite a los niños/as socializar	15
Gráfico 16: Los juegos tradicionales desarrollan la coordinación	15
Gráfico 17: Los juegos tradicionales en el área de educación física	16
Gráfico 18: Agrupación de juegos por unidades	19

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales, hacen referencia a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás perduran a pesar del tiempo transmitidos de generación en generación, sufren quizás algunos cambios, pero mantienen su esencia. Los juegos tradicionales, se encuentran en todas partes del mundo. Si bien existen algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, sin embargo, como ya se mencionó, la esencia del mismo permanece. Es importante e imprescindible, incorporar progresivamente los juegos tradicionales con el propósito de rescatar los valores culturales autóctonos de los pueblos y, también, para fomentar estrategias pedagógicas, que permitan alcanzar un desarrollo integral del niño y niña en edad escolar. Pues es en esta época, se incentiva el desarrollo de sus habilidades psicomotrices, contribuyen paulatinamente a que el niño y la niña mantengan una adecuada calidad de vida y gocen de una buena salud.

De este modo, con el desarrollo de esta investigación, se busca diseñar una Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Juegos Tradicionales en Educación Física en la U.E.M. “Santiago de Pillaro”, considera que el empleo de una metodología basada en el juego permite mejorar la calidad educativa de los programas curriculares. Es así, que, mediante el fomento de los juegos tradicionales, se mejora notablemente el aprendizaje de los niños/as, aprovechar al máximo del patrimonio cultural inmaterial de las manifestaciones lúdicas. No obstante, existe una intencionalidad pedagógica dentro del marco de la educación infantil, que perfeccione la psicomotricidad, la inteligencia, se construye a partir de la actividad motriz de los niños/as que en su etapa escolar son primordiales, como es el sistema nervioso y muscular, pues permiten el desarrollo de habilidades motoras.

Con este propósito, es fundamental el empleo de herramientas de aprendizaje como los juegos tradicionales, permiten, además, rescatarlos, dado que en la actualidad poco a poco han desaparecido. Además, Medina (2016), menciona que la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, crear, pronosticar y llegar a triunfar y pasarlo bien. Es importante resaltar que la estrategia didáctica de los juegos tradicionales es conocida por el ser humano y han estado presentes en la niñez de cada uno sin importarles su contexto, por lo cual siempre han estado allí para inculcar significativos valores y costumbres que han

pasado de una generación a otra, en la que permite acercar al alumno a la comprensión de su entorno. En el Ecuador la educación para el deporte ha pasado a ser una materia importante para los estudiantes de Educación Básica, pues en el artículo 27 de la Constitución del Ecuador, se estipula que: “La educación, se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco de respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa de calidad u calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (Asamblea Nacional Constituyente , 2008), se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es implementada en edad temprana, por cuanto posibilita en el estudiante desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida, es un eficaz instrumento de la Pedagogía por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del estudiante, tiene una acción determinante en la conservación y desarrollo de la salud.

En base a lo expuesto, se cita las siguientes investigaciones que permiten afianzar el desarrollo del presente estudio: Bajaña (2016), indica que los juegos tradicionales forman parte de la cultura popular de los pueblos de América Latina, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Muchos de estos juegos, se han perdido por las opciones comerciales que aparecen día a día especialmente con la influencia de extranjeros y la presencia del mal uso de la tecnología, los juegos tradicionales, constituyen un pilar importante a través de la historia, en los últimos años estos se han perdido, debido a los avances tecnológicos, es por ello que es importante que estos sean rescatados día tras día, en la actualidad muchas de las familias, se preocupan porque sus hijos realicen otras actividades.

En el Ecuador existe una escasa práctica de los juegos tradicionales, no, se fortalece la enseñanza; como es evidente, los niños/as aprenden a jugar y jugar es participar de una situación inter e intrapersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación y el movimiento. Por lo que el juego pasa a ser un eje transversal en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles (Carrillo, 2015).

Riera (2014), en su investigación denominada: Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la escuela Fiscal Mixta “Julio Abad Chica” de la ciudad de Cuenca, manifiesta que las estrategias didácticas desarrolladas para rescatar los juegos tradicionales son la fiel expresión de la cultura de los pueblos ancestrales, puesto que sus habitantes crearon juegos grupales para ser practicados en sus comunidades, estos juegos expresan su forma de pensar, sentir y actuar, fomenta los valores asociativos y la convivencia social. Pues la gente jugaba con los demás, y no contra los demás,, se juega para superar desafíos y obstáculos, y no para superar a los otros, se buscaba la integración da importancia a metas colectivas, no a metas individuales, en este tipo de juegos es necesaria la colaboración y el aporte de todos, busca eliminar la agresión física contra los demás,.

Con respecto al tema, Colorado y Alvarez (2015), sostienen que el juego tradicional como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del alumno, se experimenta en el aprendizaje en el área de educación física, puesto que el docente toma el papel de actuar como mediador entre un problema concreto y la estrategia didáctica abstracta que depende de la intencionalidad y el tipo de actividad. De este modo, se destaca la prevalencia del interés en desarrollar actitudes de empatía, cooperación y comunicación. Además,, el autor atañe que existe diversos conjuntos de juegos destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas, habilidades en los grupos diferenciados en edad y género.

Bajo este enfoque, Alfaro (2016), afirma que los juegos tradicionales son una estrategia didáctica que ayuda en el desarrollo integral, de los niños., también,, se tiene en cuenta, que esta estrategia, se implementará, con conocimiento de la cultura y costumbres. Para así tener un buen proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. Capta toda su atención, y conservar vivos estos juegos tradicionales. Por eso es necesaria la elaboración de proyectos que ellos los comprendan, para fomentar en los estudiantes el aprendizaje y valoración de los mismos.

Existen, también,, investigaciones como la realizada por Rodríguez (2016), en la cual, se efectuó un análisis detallado de las falencias y problemas que trae como consecuencia la falta de práctica de los juegos tradicionales dentro de los valores de niños y niñas de una institución educativa de la ciudad de Ambato, a lo que, se argumenta que dentro de las

escuelas de la provincia no, se practican los juegos tradicionales como manera de recreación. Repercuten la condición física en los niños/as, que provocan a largo plazo problemas de salud debido a su inactividad física. Es así que, el problema de esta radica en que la inactividad física y la falta de ejercicio es uno de los mayores factores de riesgo en el desarrollo de enfermedades cardíacas e incluso, se ha establecido una relación directa entre el estilo de vida sedentario y la mortalidad por obesidad, hipertensión arterial y enfermedades respiratorias.

Entsakua (2015), señala un sinnúmero de juegos tradicionales con el objetivo de contribuir a mejorar las áreas de psicomotricidad a través de su práctica y fortalecimiento de valores en cuanto a integración del entorno y mantener vivas las raíces de los juegos ancestrales. En el Ecuador entre los juegos tradicionales destacan: las canicas, la rayuela, saltar la soga, el trompo, los ensacados, pan quemado, la cebolla, hula hula, las escondidas, agua de limón, los pepos, el baile de la silla, la escapada, el trencito ciego, entre otros.

Los juegos mencionados, contribuyen en la formación integral de los niños, satisface sus habilidades de movimiento desarrolla simultáneamente sus capacidades físicas y motoras, permiten además, conocer las costumbres ancestrales, creencias, los ideales y el concepto de Educación Física en las diferentes etapas. De esta manera, el diseño de una Estrategia para la enseñanza de los juegos tradicionales potencializará a los docentes y estudiantes a obtener aprendizaje armónico y dinámico y sobre todo en movimientos de su cuerpo, esta estrategia facilitará un desarrollo integral de la niñez en el nivel básico medio de la U.E.M, “Santiago de Pillaro”

Se indica que actualmente la U.E.M, “Santiago de Pillaro” no cuenta con una estrategia para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de Educación Física en el Nivel Básico Medio, motivo por el cual, se buscará formas lúdicas para entender las limitantes en los estudiantes y diseñar una estrategia que permita fomentar los juegos tradicionales. Además,, el diseño de la estrategia didáctica permitirá que los docentes contribuyan en la formación integral del individuo y tengan una herramienta didáctica que permita implementar juegos tradicionales que estimulen a mantenerse en movimiento y erradicar las enfermedades cardiovasculares, hipertensión arterial, la obesidad, etc. debido a la mala alimentación que afecta a niños y adolescentes ocasionados por falta de ejercicio. Por eso, se ha visto la

necesidad de diseñar una Estrategia Didáctica que promueva los juegos tradicionales y actividades recreativas, que aportarán a su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, socio afectivo y cultural. En base a lo expuesto, la pregunta de investigación es: ¿Cómo contribuir a mejorar la calidad educativa, aplicando la estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales? El desarrollo de facultades psicomotrices y el fomento de hábitos sanos a temprana edad sirven de apoyo para la adquisición de valores y actitudes en el desarrollo integral del ser humano. Del mismo modo, la práctica frecuente de actividades físicas tiene un impacto positivo en la vida social de las personas, contribuye, también, a estrechar lazos entre la familia, que brinda un sentido de pertenencia a una localidad, región y/o país, afianza la convivencia.

En el desempeño profesional de las actividades diarias, la investigadora ha podido observar que los niños y niñas de la U.E.M. Santiago de Píllaro no practica los juegos de antaño, quienes además, a su corta edad presentan poco interés por realizar actividades físicas en su tiempo libre, pues prefieren jugar en un celular, Tablet o computador, lo cual en un futuro repercute de forma negativa en el proceso de lectura y escritura de los estudiantes. Es importante mencionar que actualmente los profesores de área de Educación Física utilizan metodologías tradicionales de enseñanza, provocan que las clases se tornen aburridas en esta área y contribuyan en el desarrollo de la motricidad fina, gruesa y la lateralidad, por medio de la práctica y fomento de juegos tradicionales permite a los niños y niñas mejorar, también, su calidad de vida.

Otro aspecto a considerar es que la mayoría de los docentes que laboran en la institución no poseen formación en Educación Física, por tanto, sus conocimientos de la materia son nulos o pocos, en consecuencia, en sus momentos libres practican con sus estudiantes únicamente fútbol o les permiten igualarse otras asignaturas. Esto resta importancia a la actividad lúdica, sin tomar en cuenta que, en estas edades, se estimula al máximo el desarrollo corporal del niño/a. Cabe mencionar que en la actualidad en la UEM Santiago de Píllaro no existe un instrumento metodológico que sirva de guía en el desarrollo de destrezas de lateralidad, que le permita al docente realizar su labor educativa de manera adecuada y pueda aportar de forma positiva al desarrollo integral del estudiante.

La idea a defender es: ¿La implementación de una estrategia didáctica influye en la enseñanza de los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física en la UEM Santiago de Píllaro? De este modo el objetivo general de la investigación es el siguiente:

- Implementar una Estrategia para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de Educación Física en el Nivel Básico Medio.

Los objetivos específicos que permitirán cumplir con el objetivo general son:

- Analizar cualitativamente las estrategias y la enseñanza de juegos tradicionales.
- Diagnosticar la implementación de estrategias en los procesos de enseñanza-aprendizaje de juegos tradicionales en Educación Física
- Elaborar indicadores y actividades educativas que favorezcan la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física.

La metodología de la presente investigación es cualitativa con un diseño no experimental, puesto que la investigadora, se limita a observar e interpretar los datos e información que, se obtiene a través de técnicas de recolección (encuesta), con el objetivo de emitir un juicio valorativo sobre la situación actual referente a la enseñanza de Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa Santiago de Píllaro, y aportar con una solución a la problemática detectada. Como lo mencionan Hernández, Fernández, y Baptista (2014), el enfoque cualitativo “utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p. 7). Por lo expuesto, el desarrollo de este proyecto investigativo apunta al desarrollo e implementación de una estrategia para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de Educación Física en el Nivel Básico Medio, de la institución antes mencionada.

Es necesario el desarrollo del tema en contexto, pues trata sobre la enseñanza de los juegos tradicionales este tema resulta de gran interés, pues la costumbre y tradición de practicar este tipo de juegos se han perdido , en la actualidad, los niños y niñas han dejado de practicarlos, se considera , también, que los juegos y deportes tradicionales son parte

importante del patrimonio cultural, el mismo que conviene proteger y promover de generación en generación, constituyen uno de los factores que caracterizan a los pueblos ancestrales. Además,, contribuyen a que quienes lo practican, tengan una muy buena salud, alcancen una buena condición física; y, se diviertan, permitan, también,, desarrollar sus actividades diarias de mejor manera. Es importante realizar este estudio, puesto que, se pretende rescatar la práctica de juegos que casi han desaparecido, se han dejado de practicar. Con el desarrollo de la Estrategia Didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física en la Unidad Educativa Santiago de Píllaro, se potencializará a los docentes y estudiantes para obtener un aprendizaje armónico, dinámico, y promueven un desarrollo integral de los estudiantes, puesto que no deja de ser un juego y por lo tanto su objetivo principal es divertir, pero con la gran diferencia de que, se hallan ligados con el fomento de una serie de valores y la reactivación en el desarrollo de la actividad física.

CAPÍTULO I.

ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1.Psicomotricidad

Mesonero (2014), afirma que la psicomotricidad “es una concepción del desarrollo, según la cual, se considera que existe una identidad entre las funciones neuromotrices y funciones psíquicas en el niño”(p.78). En otras palabras, la psicomotricidad es la actuación del niño, que implica el dominio del cuerpo en el entorno en que se desenvuelve, constituye una regla, que se fundamenta en una idea integral de la humanidad, se ocupa de la interacción entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y la ideología y de su calidad para el impulso del niño, así como de su capacidad para pronunciar y depender en un argumento social, es decir, la psicomotricidad, es el desarrollo de las capacidades del pensamiento y movimiento del niño, de una forma ordenada y eficaz ante cualquier estímulo.

Para Justo (2014), la psicomotricidad “es esencialmente la educación del movimiento o por medio del movimiento, que procura una mejor utilización de las capacidades psíquicas para lograr este objetivo” (p.19). La psicomotricidad apela a un adecuado desarrollo, motor, postural, porcentual, conductual y de los aprendizajes, dicho de otro modo, es una técnica que interviene en el hecho particular, para estimular o transformar, la acción corporal y expresión simbólica, pues utiliza el cuerpo como motor humano con el objetivo de que llegue a ser un medio adaptativo en la interacción de las personas con el medio ambiente en que, se desarrolla. El desarrollo psicomotriz es el cambio o la madurez de los diferentes espacios de un ser humano, como son el área motriz (caminar, correr, brincar); o el área psíquica (desarrollo del pensamiento, emociones, sensibilidad.)

Según Pacheco (2015), la psicomotricidad “hace referencia al desarrollo de lo que estrictamente, se considera como ámbito de la psicomotricidad de una forma tradicional, pero simultánea, de la comunicación y el lenguaje que nacen como resultado de las ventajas motrices” (p.7). Además,, la psicomotricidad está sometida a diferentes formas de interpretación y comprensión, depende del contenido que, se le establezca y del argumento

en que, se maneje. Hoy en día tiene un campo muy profundo de acción (preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico). La psicomotricidad así definida cumple un papel esencial en el proceso integral de cada persona de tal manera que entienda como una habilidad cuya formación de acciones ayuda al individuo conocer de forma específica su ser y su medio para proceder de forma apropiada.

Respecto a los beneficios de la Psicomotricidad, Ordoñez y Salazar (2015), señalan que “, se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre”, (p.25). Por otro lado, la psicomotricidad tiene beneficios importantes gracias a esta disciplina como es educación física el niño asimismo mejora su capacidad para conocer las habilidades, destrezas y las restricciones que tiene su propio cuerpo. Con esta evolución de sus adecuadas facultades motrices, los niños y niñas conseguirán obtener nuevos desafíos y experimentar diferentes niveles de problema en cuanto a su psicomotricidad. Toda esta idea de sí mismos que los niños alcanzan, es la base para el impulso de las nociones del entorno.

Algunos beneficios de la psicomotricidad son:

- El niño o niña, se integra a nivel social con sus compañeros.
- El niño o niña emocionalmente, se sienten seguros al conocer de sus límites y capacidades.
- Permite el dominio y conocimiento de su propio cuerpo.
- El niño desarrolla un dominio psicomotriz a nivel motor, cognitivo y social.

Es decir, para que el niño perfeccione su cuerpo tanto físico como mental es indispensable que practique la psicomotricidad, por medio de juegos los niños estimulan su coordinación, equilibrio y finalmente el sentido de la orientación.

1.2.Recreación

Gómez (2015) define la recreación como una actividad organizada que desarrolla tanto en espacios abiertos como en espacios cerrados. Claros ejemplos del primer caso son todo tipo de actividades a realizar en parques, plazas o en la naturaleza. Para el segundo caso son perfectas opciones aquellas actividades recreativas relacionadas con el arte, la música, la

comunicación, el teatro, el cine y el uso de tecnologías de última generación. La organización de espacios de recreación para una determinada comunidad es una tarea importante que atañe a los gobiernos, a través de ella los individuos establecen lazos de contacto y de pertenencia mucho más sólidos, así como, también, bajan los niveles sociales de stress, violencia e individualismo.

En otras palabras, la recreación, se define como un efecto de recrear o divertirse para alivio del trabajo, en término popular la acción de recrear, también,, se lo conoce como entretenimiento o alegrar, de la misma manera recrearse precisamente, se contiene la diversión o el pasarlo bien, con la finalidad de distraerse de las exacciones, principalmente profesionales y así alcanzar un alivio indispensable para sobrellevar de nuevo, otra fase de compromisos, con energías renovadas que ayudaran a tener un mejor resultado de ellas.

Lalaleo (2010), menciona que la recreación, se asocia, también, con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

En otras palabras, recreación es facultativa, cada individuo es distinto y por ende, se divierte como crea preciso. Por eso, también,, se indica que las acciones recreativas son tan muchas. Cualesquiera de los sitios recreación son, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

1.3.Juegos Tradicionales

Según Guadalupe y Sandoval (2015), “los juegos tradicionales forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir, del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país”, (p.35). Dicho de otra manera, los juegos tradicionales, se desenvuelven en la cultura de la humanidad a partir de la antigüedad originan placer, bienestar, gozo de manera sincera, los mismos que no precisan el auténtico inicio debido que siempre, se han realizado en todo el mundo con ciertas reformas que han sido trasferidas de generación en generación, de padres y sus antecesores, que originan el rescate de las

costumbres, tradiciones, leyendas de cualquier región, continente o raza. El Ecuador es un país multiétnico y pluricultural, al contar con la gran variedad de culturas existentes, se practicaba diferentes juegos tradicionales en cada región por más pequeña que sea, la negatividad de esto es que no, ha evolucionado y restado importancia, eso ocurre por la generación de tecnología, por lo que, se ha perdido las diferentes costumbres y tradiciones como tiempos pasados.

Torres (2013) afirma que “los juegos tradicionales, se encuentra en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece” (p.21). Es decir, los juegos tradicionales son una expresión social y cultural de la armonía que ha representado el ser humano en relación con su entorno, podemos mencionar que hay juegos tradicionales que, se imponen sean estos por su época o por moda que aparece y desaparece con el transcurso del tiempo, dentro de los juegos tradicionales encontramos juegos de niña y niños varios de estos están ligados estrictamente al sexo de los niños (Bolitas, trompo, entre otros) Otro por las niñas (muñeca, cocinita, entre otros), a la vez hay juegos ligados a determinadas edades, muchos de estos, se convierten en juegos tradicionales que a la vez, se convierten en deportes tradicionales.

Ahora bien Sagredo y Gazmuri (2013), consideran que “la escasez de los juguetes en los sectores populares permitió conservar con mayor fuerza los juegos tradicionales, que no requerían de grandes implementos y abundaban en reglas y lenguaje propio”, (p.3). Pues constituyen una manera perfecta de relacionarse o de demostrar ciertas habilidades propias de cada persona, esto es una expresión social y cultura en relación a su entorno son de carácter local y recreativa que requieren de destreza física, estrategia o suerte, es decir, son parte de un núcleo social, y, se traspasa de generación en generación, ayudan a conservar en muchos casos un patrimonio lúdico, por ello estos juegos tienen un valor en sí mismo.

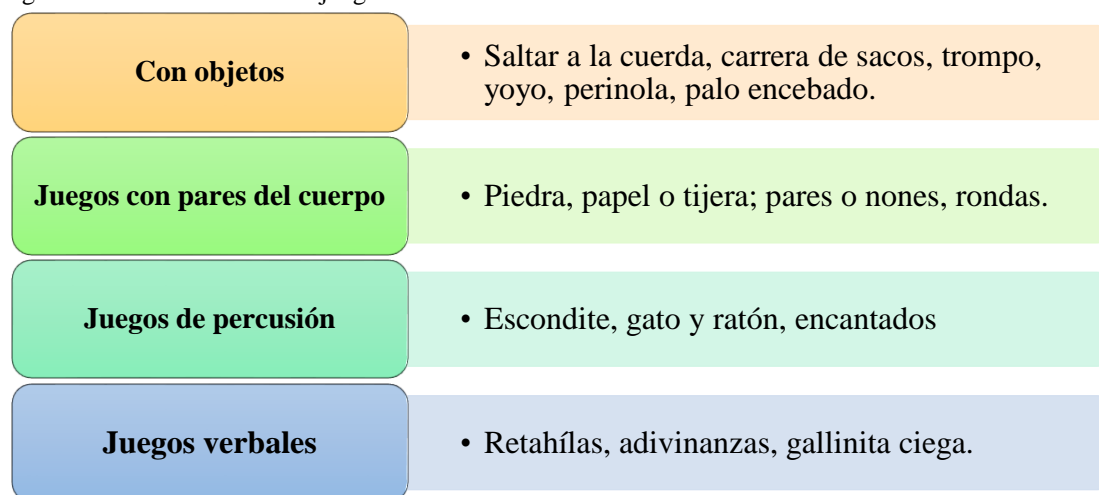
De manera análoga De la Vega (2014), define el juego popular-tradicional, como aquel que, se ha transmitido de generación en generación, además,, se practica con frecuencia, se trata de juegos representativos en una determinada zona. Así mismo, Sarmiento, (2013), amplían al decir que estos juegos, se enseñan de manera oral, a partir de abuelos a padres y luego a los más pequeños, relataban sus historias que ahora, nos enseñan la realidad y de la existencia

de estos juegos en épocas pasadas. De acuerdo con estas teorías, se afirma lo que dice, también,. Por su parte Pinza y Ureña (2014), indican que son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que, se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

Se resalta que, el implementar los juegos tradicionales en las instituciones educativas busca que los estudiantes conozcan su cultura y la relacionen con su medio, donde, se desenvuelven, se observa cómo los niños, se divierten utilizan estos juegos en su tiempo libre como en el recreo.

Los juegos tradicionales se clasifican en:

Figura 1: Clasificación de los juegos tradicionales



Fuente: Modificado a partir de Bajaña (2016)

En la clasificación de los juegos tradicionales se aprecia aquellos juegos que siempre han estado presentes de generación tras generación. A través de estos juegos se podrá conocer historias y anécdotas que vivieron los abuelos y padres, se logrará adquirir nuevos vínculos emocionales y se adoptará una postura de mantener vivas nuestras raíces.

Se ha considerado importante hablar sobre las generalidades de los Juegos Tradicionales, que han existido desde los antepasados, donde los niños y niñas por medio del juego

aprenden, al mismo tiempo, se los efectúa con el propio cuerpo, por medio de recursos adquiridos al alcance de la naturaleza y de reciclaje estos son; flores, arena, cuerdas, telas, papeles, entre otros. Se toma en cuenta que se requiere solo de la fantasía para lograr divertirse y si el juego lo requiere modificar cada una de las acciones que se efectúan. En varias instituciones educativas existen lugares apropiados para realizar estos juegos tradicionales con infraestructuras apropiadas que ayudan al desarrollo de los niños (Cartuche & Valle, 2017).

Así, también, los juegos tradicionales brindan un nuevo punto de vista encaminado a desarrollar los valores que entraña la habilidad de la actividad física, enfatiza lo esencial a la práctica de los Juegos: contribución con los demás, obstáculo sin rivalidad discrepante, resolución dialogada de los problemas del juego, sano sentido del desafío, adaptación y concepción lógica del juego, respeto a los demás, etc.; para consecutivamente fomentar la destreza de estas actividades en la función de los espacios de desocupación y espacio libre del estudiante (Pinza & Ureña, 2013).

Sin embargo, a partir de los años, se ha dado un deterioro de los Juegos Tradicionales, es así que, como parte del proceso de deterioro del medio ambiente y las formas didácticas originarias, varias formas de juegos tradicionales desaparecen en la actualidad de sus contextos tradicionales remplazadas por nuevas variantes lúdicas, alentadas por el adelanto tecnológico. Como parte de esa problemática, se estima lo afectivo de los métodos de urbanización y la práctica a nivel internacional del turismo. Por tal razón, se requiere enriquecer los eventos presentes de Educación Física, así como la clasificación recreativa encaminada esencialmente a niños y jóvenes, de modo que, se origine un rescate desarrollado de los juegos que confeccionaran otras generaciones y con ello un proceso apresurado de formación de valores, sobre todo respectivos a su igualdad y a los sentimientos de pertenencia y amor a la patria (Pinza & Ureña, 2013).

La importancia de los Juegos Tradicionales, por razones educativas, se han transformado en una parte muy importante para los niños, se toma en cuenta que la creatividad influye en el desarrollo infantil, valores tradicionales y familiares con un perfil de vida que va más allá de la tecnología, los seres humanos hacen uso de su talento e imaginación para poder entender y sobrellevar su ritmo de vida con el proceso cognitivo y la forma de ver el mundo.

Muchos de estos juegos **con** el pasar del tiempo, se han convertido en un apoyo indispensable en las clases de educación física, no obstante han demostrado ser un instrumento educativo en las aulas, debido que estimula a los más pequeños para que aprendan a respetar y entender las reglas internas con el uso de la imaginación sin llegar a manipular los juguetes o la tecnología, los juegos tradicionales suele ser una herramienta para la instrucción, permite valorar la interacción social y la conducta ética de los jugadores (Cartuche & Valle, 2017).

Según Ayala y Tene (2016) señalan que “los juegos tienen especial importancia para el desarrollo moral del estudiante; a través de ellos, el ser humano aprende desde pequeño a crear manera de actuar y pensar, sobre la base de la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo” (p.16). Los juegos tradicionales son importante en el desarrollo de los niños y niñas , por medio de ellos, desarrollan situaciones interpersonales, como son la emoción la comunicación y la expresión, pasa a ser un instrumento básico potencial de distintas capacidades infantiles, es decir, aprende a vivir responsable a desarrollar la psicomotriz o motricidad fina en aquellas recreaciones en donde el jugador requiere exactitud y aplicación, estos son: pintar, cortar, desgranar, enhebrar y la motricidad gruesa, por medio de movimientos de todo el cuerpo. Asimismo, el perfeccionamiento el lenguaje oral y la sociabilidad.

Conforme el criterio de Pinza y Ureña (2013), los juegos tradicionales tienen las siguientes características:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan
- Responden a necesidades básicas de los niños,
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables,
- No requieren mucho material ni costo,
- Son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar. (p.11)

Cabe indicar, que las características de los juegos tradicionales indicados anteriormente son de trascendental importancia dentro de la educación, constituye un gran potencial en el desenvolvimiento de la expresión de los niños y niñas, facilitan el desarrollo de las

habilidades motrices básicas, son un mecanismo de integración social, así, también, estimula la creatividad, el compañerismo, la cooperación, el respeto y la superación de cada persona.

- Las distintas actividades durante la infancia constituyen un mecanismo integrador en la mayoría de los juegos tradicionales, se crea reglas fáciles y sencillas en un mutuo acuerdo.
- Han sido efectuados en la mayoría del tiempo por la infancia, puesto que genera placer y diversión sana al realizarlo, lo que les permite decir, donde, cuando y como, se juega.
- Los materiales que, se emplea, en muchos de los casos son construidos por los propios jugadores con materiales de la naturaleza o del medio habitual.
- Al ser de fácil acceso permite ser insertadas y adecuadas a las particularidades de la sociedad humana en su argumento social y cultural. (Guadalupe & Sandoval, 2015)

Como Estrategia Pedagógica los Juegos Tradicionales, se constituyen en una acción voluntaria, efectuada en ciertos términos de tiempo y lugar, según una norma libremente contemplada pero totalmente activa, prevista de un fin en sí, que pasaría si el juego, se relega a un papel secundario, ¿Qué pasaría con los niños y niñas en el futuro? ¿Dónde aprenden a respetar y desempeñar reglas? ¿Cuándo forman amistades con sus semejantes? ¿Qué descubren durante este período tan significativo? A partir este panorama, el juego no tienen un papel secundario. Por lo que la enseñanza desde el punto de vista es más productiva que ilustrativa, se pone diálogo, compartir métodos de construcción grupal, es decir, buscar otras maneras de fortalecer la enseñanza de persona a persona, concientizar con el proceso, en otras palabras, transformar nuestro saber, todos aprendemos de todos (Pinza & Ureña, 2013).

Se deduce por estrategias pedagógicas aquellos procedimientos que efectúa el docente con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de las reglas en los alumnos. Guerrero (2015), señala que “para que no, se reduzcan a simples técnicas y recetas apoyar en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza – aprendizaje” (p.31). Exclusivamente cuando, se tiene una excelente formación teórica, el maestro sabe orientar con eficacia la enseñanza y el aprendizaje de las diferentes disciplinas. En el presente curso ideamos la instrucción como un lugar para proporcionar la formación y la información cultural, por lo

que es preciso considerar, como mínimo, las particularidades del sujeto que aprende. La estrategia pedagógica de los juegos tradicionales es una serie de acciones didácticas y de distracción que, se ejecutan en función de la formación de los seres humanos. Ibáñez y Fuentes (2017), afirman que el juego como estrategia en la educación, preescolar generalmente es jugado en el mundo imaginario, de fantasía e irrealidad, por consiguiente, los juegos ayuda asumir riesgos y tomar decisiones. La intervención en vida cultural, es un elemento transcendental en el desarrollo del niño, los niños adquieren y experimentan la vida cultural y artística de su familia, comunidad y sociedad, a partir de este proceso expresan y forjan su propio sentido y a su vez ayudan al estímulo y la sostenibilidad de la vida pedagógica y de los procesos tradicionales.

El juego es en muchos casos terapéuticos para quienes lo necesitan sean estos, niños, jóvenes y adultos, por medio de estos estimulan la expresión que lo requieran, por medio los juegos el niño proyecta y refleja alegrías y tristezas, deja brotar entre la realidad y la fantasía. Es decir, la estrategia metodológica es examinar opciones en el juego. Enseñar a jugar y jugar sin miedo al fracaso es uno de los secretos de la educación infantil.

1.4. Caracterización de los Juegos

Con el pasar el tiempo el juego ha sufrido varios cambios en su significado así por ejemplo, así lo señala Rodríguez y Heredia (2013), “el juego como categoría que refleja la superestructura social constituye un pequeño mundo donde, se encuentran en menor grado y cumplen con determinadas funciones, los valores, y en general la estructura sociocultural que lo produce” (p.19). Dicho de otro modo, el juego en mundo social y cultural trasfiere valores, costumbres, hábitos desde los más pequeños a los más grandes aportan acciones positivas en su entorno, obviamente cabe resaltar que el juego forma parte según a la población a la que pertenece.

Por otra parte, Mendoza y Sther (2016) señala que en un argumento menos psicológico y más pedagógico especifica el juego como: una actividad espontánea y voluntaria que, se efectúa dentro de ciertas reglas y límites libremente seleccionados que tiene un objetivo estimular, divertir e incidir en de desarrollo de su personalidad.

A su vez Sánchez (2017), “el juego cuenta con una serie de características o aspectos, que justifican su uso en las clases de primaria. El juego en sí mismo ya contiene diferencias como el elemento lúdico, el respeto por unas normas o la socialización” (p.19). En este punto con los juegos tradicionales-populares los niños/as en edad escolar desarrollan destrezas tanto físicas, como psíquicas y sociales, a la vez que, se crean una alianza de los niños con los ámbitos cultural y la relación con los otros niños, de esta manera los niños mediante los juegos empiezan a establecer relaciones de aprobación entre las normas y su cumplimiento, esto a la vez conlleva a crear amistades y vínculos sociales entre los mismos alumnos, se dice que característica fundamental de los juegos es el medio placentero, en el cual, el niño o niña expresa distintos pensamientos y emociones, es considerado el juego no solo como una recreación, sino, también, como una característica terapéutica.

Como bien menciona Marzo (2013), “el juego es la actividad más importante de la infancia; el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto” (p.7). En el transcurso educativo esta acción, como el de jugar, se ocupa un lugar indispensable como preparación para la vida futura en la que el niño y niñas se integra poco a poco con los demás,.

De la misma manera una característica esencial dentro de los juegos tradicionales es:

- Estos juegos contienen variantes ya sean estos de índole de lenguaje utilizado, materiales o sitios en el que, se efectúa el mismo.
- Los juegos, se realizan en cualquier tiempo o lugar.
- Los niños y niñas, se hallan bien con ellos mismos, causan placer solo por jugar.
- Representa un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y obediencia.

Por otro lado Fuentes (2017), señala que el juego es una actividad placentera de recreación que, se utiliza de medio para desenvolver capacidades mediante una intervención activa y afectiva de los estudios, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo, se convierte en una práctica acertada, de igual manera el juego es una actividad satisfactoria, voluntaria es decir, no es obligatorio de realizarlo, por medio de estos desarrollan las habilidades y destrezas esenciales y las capacidades físicas en general, ayuda a tener confianza, limitaciones en sí mismo y de los demás, conseguir su dominio y desarrollar el autoestima.

Finalmente, el juego, se resume con una expresión del “yo”, esto le permite al niño/a descubrir deseos, emociones, necesidades e impulso es decir, ayuda a organizar su mundo interior.

- **Juegos Populares**

Según Pinza y Ureña (2013) señala que 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: sencillamente aparecieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar” (p.16). En otras palabras, los juegos populares son aquellos que han de generación en generación, de padres a hijos, y estos a la vez forman parte de las diferentes culturas de los pueblos, donde suelen expresar las necesidades y costumbres e incluso ayuda a educar a las generaciones nuevas. Los juegos populares funcionan en varias ocasiones como una manera de contacto entre niños originarios de algunos extractos sociales, que son aplicados sin ninguna restricción al respecto, algunos de estos juegos populares, es la “gallinita ciega”, “las escondidas”, entre otros. Su práctica no tiene efecto más allá del propio juego, el gran objetivo es divertirse.

Este criterio coincide con Camacho (2014), pues afirma “que estos juegos, se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores”(p.10). Dicho de otro modo, la integración de los juegos populares en las escuelas ayuda a los alumnos estar al tanto con ciertos aspectos concernientes con su medio, con su cultura, y a la vez logramos observar cómo los niños acogen estos juegos, en base a la sociedad presente en la que nos encontramos. Asimismo, cabe señalar que los juegos populares cuentan con muy pocas reglas, son actividades, espontáneas, creativas y muy motivadoras.

- **Juegos Tradicionales**

Pina y Ureña (2013) señalan que los juegos tradicionales “están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación, sus reglamentos son similares, independientemente de donde, se desarrollen” (p.17). En otras palabras, los juegos tradicionales que desde mucho tiempo atrás siguen de generación en generación de abuelos

a padres éstos a sus hijos así mutuamente, soportan tal vez ciertos cambios, pero conservan su particularidad. Los juegos tradicionales del mismo modo incitan los sentidos y el proceso psicomotor del niño que consecutivamente le ayudarán a desarrollar destrezas para la lectura, escritura y efectúen procedimientos matemáticos, la estimulación de los sentidos le permitirá distinguir las de particularidades de las cosas, para relatarlas, compararlas y especificarlas por similitudes y diferencias.

Así mismo Moreno (2019), sostiene que los juegos tradicionales son todos aquellos populares por la gente de un determinado territorio, llevados a la práctica normalmente y que, se conservan y traspasan de generación en generación, los cuales rodean una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen, se señala, por tanto, que la esencia de los juegos tradicionales a las características particulares de los mismos que perduran con el transcurso del tiempo. Este hecho hace que gane categoría y, se presente la necesidad de ser conservado y transferido generación tras generación, con el propósito de dar a conocer a las generaciones futuras los aspectos que especificaron e hicieron viable su aparición.

- **Juegos sensoriales**

Así mismo Pinza y Ureña (2013), sostiene que los juegos sensoriales “enseña los hechos esenciales del cuerpo y las cualidades de las cosas de ambiente, con la finalidad de conocer nuevos sonidos, sabores, olores y texturas” (p.22). En otras palabras, los juegos sensoriales, son ejercicios que ayudan a desarrollar los sentidos del niño o niña. La profesora se de poner de un buen repertorio de metodologías para la aplicación.

El juego sensorial, ocupa la fase de la infancia entendido hasta el segundo año de vida, el niño mantiene el control de sus movimientos y aprende a ordenar sus gestos y sus apreciaciones con los efectos de los mismos. En este estudio el juego, se fundamenta con periodicidad en repetir y corregir movimientos. El niño logra placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de sentir en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Consigue placer al demostrar que es competente de hacer que, se frecuenten sucesos. (Ayala & Tene, 2016). En otras palabras, los juegos sensoriales son las actividades efectuadas por el niño que le permita incitar su imaginación, desarrollar sus habilidades interactuar con su medio y

regularizar su fracaso. Lo que beneficiará una mejor comprensión de su propio cuerpo y fortalecer su forma de pronunciar. Desde tiempo atrás, los juegos sensoriales son utilizados a ayudar a niños con diferentes discapacidades, ya sea estos invidentes, autismo o deficientes auditivos que son de gran ayuda para efectuar actividades que manipulen figuras e incluso en la mejora del lenguaje hablado.

- **Juego de movimiento**

Para Piña y Ureña (2013), el juego en movimiento “es el que, se disfruta por sí mismo como: correr saltar y dar vueltas, estas rutinas son emocionantes y estimulantes, además, permiten ejercitar la coordinación corporal” (p.23). se toma de referencia, el juego de movimiento es primordial para apoyar el avance de los niños en diversos planos; neurológico, motor, intelectual, emocional y social, permite además, la interacción firme con su medio ambiente y con otros. Si los niños tienen la eventualidad de jugar, manifestar y fomentar diferentes movimientos, lograrán continuamente establecer su corporalidad. Esto otorga mayor conexión y manejo sobre su cuerpo, por ende, una mayor comprensión de sí mismo. Sin oscilación cada niño/a, se relaciona de forma diferente al movimiento de su cuerpo y la apuesta es investigar, estimular esto en cada uno de carácter singular, y respete los diferentes equilibrios.

Por su parte Ospina (2015) atañe que “el juego de movimiento no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es, también, una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes” (p.32). Dicho de otro modo, los juegos de ejercicio y movimiento son esenciales por que favorecen el desarrollo motor y ayudan a la coordinación de diferentes tipos de movimientos, promueven la auto superación e independencia de la misma y mejoran la salud y sociabilidad de los niños y niñas, por medio del juego los niños distinguen, aprenden, manifiestan y transforman rápidamente el entorno. Los niños crecen a través del juego, por eso no, se distingue a los niños en esta acción lúdica.

- **Juegos Simbólicos**

Prevalece posteriormente de la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este tiempo el niño consigue la capacidad para catalogar sus costumbres en símbolos; se

acuerdan en retratos de sucesos. Un niño empieza a jugar con símbolos y las mezclas de éstos. Por ejemplo, un niño especula el de huevos un nido es equivalente a las canicas o bolas de cristal (Ayala & Tene, 2016). En otros términos, los juegos simbólicos como su nombre lo indica, se caracteriza por símbolos, es decir, el juego, se excluye cada vez más del simple ejercicio. Por eso es indispensable mencionar que tiene características, tanto del juego censo-motor como del uso de símbolos. Debido que constituye el desarrollo mental de niños y niñas, se desarrolla por medio de las experiencias del sujeto, pero conserva particularidades de cada una de las fases.

González y Mayorga (2016), manifiestan que: “Consiste en crear situaciones reales o imaginarias, imita a personajes que no están presentes dentro del juego” (p.11). El juego simbólico es una técnica por el cual el niño y la niña logran desarrollar su imaginación, creatividad, sus sueños, emociones, ilusiones, establecer y cambiar lo que ya consta de nuevas doctrinas. Mediante el juego simbólico el niño aprende a relacionarse en todos los ámbitos social, familiar, cultural. En si permite a todos los niños compartir y enriquecer su inteligencia.

Desde el punto de vista de Calle (2018), los juegos simbólicos brindan varias posibilidades de juego que permiten a los niños a trabajar en actividades de diferentes características y provoca aprendizajes por la vida y para la vida, admite representar variadas formas de situaciones periódicas. Facilita que el niño, se asemeje con personajes de su entorno y le ayude a tomar sabiduría de sí mismo. En otras palabras, este juego radica en que los niños/as simbolizan escenarios reales o ficticias, forma personajes y escenarios, al mismo tiempo el niño copia entornos reales o ficticios que constituyen roles y personajes, que le ayudan en el futuro a solucionar dificultades y situaciones que se le presenten.

- **Juegos de reglas**

De acuerdo el criterio de Suarez (2014), “las reglas básicamente consisten en establecer cierta regularidad en las actividades del sujeto en este caso en el juego del niño y la niña, donde existen ciertos castigos para aquellos que no observen las conductas establecidas”(p.27). Con respecto a esto es preciso explicar que las reglas son características del individuo socializado debido a que éstas surgen como efecto de la convivencia con otros

sujetos, esto inicia con los años escolares. Este juego surge a partir de los 7 años debido que, se fundamenta en unas “reglas” que toda persona respeta para llevar a cabo esta acción del juego, al tratarse de un juego social en los que comparten tareas con otras personas, se requiere la intervención de todos los colaboradores para que el juego sea de ayuda para todos. Los juegos de reglas son primordiales como elementos socializadores, instruyen a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar tiempos y reglas, y a respetar las opiniones u operaciones de los acompañantes de juego. Al mismo tiempo son principales igualmente en el aprendizaje de diferentes tipos de conocimientos y habilidades. Benefician el desarrollo de la expresión, la memoria, la lógica, la atención y la reflexión.

Para Calle (2018), el juego de reglas son juegos de combinación sensoria- motoras o intelectuales (damas, cartas) con fuerza entre los participantes y regularizadas por un código transmitido por la cultura o producto de acuerdo en el propio grupo. (p.22). dicho de otro modo, los juegos de reglas son aquellas en las que, se hallan una serie de normas que los jugadores están al tanto y respetar para logara el objetivo previsto, son primordiales como elementos socializadores que instruyen a los niños a ganar y perder. A través de este tipo de juego el niño y niña integra su experiencia y, se adapta a los requerimientos del medio ambiente estos son (escuela y familia).

Al respecto el Centro de desarrollo Cognitivo (2017), señala que “la utilización del juego de reglas en el acto de jugar aparece tímidamente y de manera progresiva, junto con el juego simbólico y durante toda la fase pre-ocupacional”. Cabe señalar que estos juegos surgen alrededor de los tres años de edad pero, se requiere la intervención de un adulto, debido que en esta etapa los niños no coordinan sus actividades con las del resto de los participantes, es decir, no hay ganadores ni perdedores, todos ganan, en cambio entre las edades de 7 y 8 años ya trata de ajustarse a las reglas y las cumple exactamente, de lo contrario entre la edad de 11 años al iniciar el juego primero negocian diferentes reglas y normas, existe la posibilidad de cambiar alguna de ellas siempre que revierta una mejora del juego. En conclusión, a medida que la edad avanza, la manera de comprender las reglas crea un mayor nivel de organización normativa del juego asimismo un mejor desarrollo del mismo, y da nuevas posibilidades de conservar interacciones y relaciones propicias entre sus mecanismos.

- **Juegos de construcción**

Son los que mayor éxito tiene entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los niños durante más tiempo, se trata de un conjunto de segmentos, de formas similares o diferentes, con las que logran hacerse variadas composiciones, establecidas en diferentes disposiciones. Los más principales son los Legos, pero en la actualidad existen variedad de juguetes con estas particularidades. Alrededor del primer año el niño empieza a expresar de qué, se tratan hasta aproximadamente de los cinco o seis años, y se han vuelto técnicos en el arte del juego. En este grupo caben los juegos de modelado y garabateo, el niño, niña por medio de sus juegos da forma a sus edificaciones con plastilina, arcilla, cubos, permite ampliar su fantasía y su motricidad fina (Pinza & Ureña, 2013).

Suarez (2014) explico los juegos de construcción son de práctica y creación en los que edifica el mundo con pocos elementos y en los que las normas están inexcusablemente en eso: este tipo de juego requiere del manejo de un patrón intelectual y una capacidad de representación adelantada. A través de estos juegos los niños consiguen elementos primordiales para la comprensión del mundo que le envuelve. Además de desarrollar sus habilidades motoras manipula las piezas, les ayuda a obtener conceptos espaciales como el volumen, grande-pequeño, alto-bajo, corto-largo, representaciones geométricas, igualmente como han alcanzado ciertos elementos más complejos como el equilibrio, la simetría o la resistencia.

Solís (2016), que estos juegos constan de “un conjunto de piezas iguales o de distintas formas en las que el niño/a tiene que construir algo, con el correspondiente material como: legos, cubos, torres, etc.”(p.12). Dicho de otro modo, los juegos de construcción, se deducen a todas aquellas actividades que conllevan el manejo de cosas con el propósito de organizar algo. Distintos autores muestran que este tipo de juego, se conserva a lo largo del proceso y no es específico de ninguno de ellos, surgen las primeras expresiones, aunque no sean estrictamente argumentos puros de juegos de construcción en la etapa sensorio motor, este juego gana en complejidad en los años siguientes. Los juegos de construcción ayudan al niño o niña hacer más organizados debido que ayuda a que reconozca que existen ciertas reglas

físicas, que, se respeta, que no todo es como él quisiera. Esto le ayudará en el futuro a ajustarse mejor a las reglas en todas las circunstancias de la vida.



- **Juegos de pensamiento**

Conforme el criterio de Pinza y Ureña (2013), los juegos de pensamiento son una idea pedagógica centrada en el uso de juegos de pensamiento como medio para la enseñanza de complejas habilidades cognitivas, el procedimiento, se basa en la ideología de que la manera de aprendizaje más explicativa la establece la vía de la experiencia. Es decir, los juegos de pensamiento o de razonamiento empiezan desde que el ser humano nace su cerebro comienza a programarse. Las experiencias que acoge el niño desde que abre los ojos y ve la luz por primera vez y escucha y toza a su madre, son las que harán que su cerebro, se desarrolle correctamente y aprenda, los niños amplían el pensamiento lógico matemático de manera natural a medida que crecen gracias a la investigación y comprobación. No sólo utiliza para en un futuro comprender los problemas matemáticos, sino que de igual forma les aprovechará para solucionar dificultades en la vida diaria y examinar cada escenario que, se le presente.

Suarez (2014), considera que “la principal actividad a desarrollar no son movimientos sino el pensamiento del sujeto” (p.26). De este modo estos juegos hacen que el niño o niña puedan plantear preguntas sin estar interesado en la contestación, esto concierne a una pregunta conocida “del por qué”, en esta etapa coincide con la función del ejercicio simple, un claro ejemplo para mayor comprensión sería el de inventar cuentos donde no hay un principio o un fin lo que place es la mezcla de frases y conceptos con la finalidad de jugar, es decir, este juego favorece al conocimiento lógico matemático, permitió fortalecer el pensamiento numérico La pedagogía señala que los docentes proporcionan hábitos, actividades, juegos y proyectos que ayuden a los niños a desenvolver su ideología mediante la indagación, la investigación, la comparación y la categorización de las cosas.

Mediante la revisión literaria, se identificó los siguientes juegos tradicionales, en base al criterio de Arellano (2017) y Mantilla (2017):

Cuadro 1 Juegos tradicionales en el Ecuador

JUEGO TRADICIONAL	DESTREZA QUE DESARROLLA	DESCRIPCIÓN
<p>Canicas</p> 	<p>Destreza manual</p>	<p>Tiene diversas modalidades de juego como el RAYO, donde, se elimina a los participantes de un área golpea sus canicas con la tuya.</p>
<p>Los pepos</p> 	<p>Destreza manual</p>	<p>Juego de dos personas, similar a las canicas pero, se colocan muchas canicas dentro del círculo y si logras sacarlas son tuyas, gana el que posea más.</p>
<p>Rayuela</p>	<p>Desarrolla la Coordinación Viso - Motriz</p>	<p>Se usa una piedra para realizar un dibujo en el piso el mismo que son: figuras geométricas, imagen de animales entre otros, los participantes avanzan hasta la última casilla sin pisar fuera de la rayuela, quien pisa en una de las rayas pierde, se salta en un pie por lo que tiene su grado de dificultad este juego es de participación alterna.</p>



Cometas



Desarrolla la manipulación y creatividad

Las cometas son hechas de plástico o papel de colores, palos de madera o bambú, lana, piola o cinta adhesiva y cuerda para cometa: durante el verano los niños juegan una vez al año a ver qué cometa es la que llega más alto quién posee más cuerda, quién es la más grande o la más pequeña.

Saltar la soga






Desarrolla la tonicidad

Este juego, se realiza en grupos o individualmente, donde se salta sin tropezar, el ganador es el que se mantenga más tiempo en este juego hay variantes para saltar.

Trompo

Desarrolla la imaginación y agilidad manual

Se utiliza un juguete en forma de cono que es de madera o plástico con una punta de metal, que se enrolla con una cuerda hasta lograr hacerle bailar o girar sobre sí mismo, se realiza trucos con él.

		
<p>Ensacados</p> 	<p>Desarrolla el equilibrio - agilidad</p>	<p>Es la conocida carrera de sacos, se juega al aire libre y el ganador es el primero en llegar a la meta.</p>
<p>Pan quemado</p> 	<p>Desarrolla los sentidos</p>	<p>Este juego consta en esconder un objeto y los participantes buscan con la guía de “frío”, “tibio” o “caliente”, se busca hasta encontrarlo hay variantes en el juego.</p>
<p>La cebolla</p>	<p>Desarrolla fuerza y resistencia</p>	<p>Los participantes, se sientan en el suelo uno detrás de otro y, se sujetan con las manos en la cintura el primero es el más fuerte quien de algún objeto muy fuerte y fijo quien evita que la cadena humana, se rompa, otro niño jala para romper la cadena humana.</p>



Hula hula



Las escondidas



Agua de limón

<p>Hula hula</p>	<p>Desarrolla la respiración</p>	<p>Es un aro de plástico que se coloca en la cintura y se gira.</p>
<p>Las escondidas</p>	<p>Desarrolla el autoestima</p>	<p>El conocido juego de esconderse mientras un jugador, se tapa los ojos y cuenta hasta 20. Si logra encontrar a uno de ellos, este será el siguiente en contar.</p>
<p>Agua de limón</p>	<p>Desarrolla la atención y concentración</p>	<p>Un gran grupo de niños, se toma de las manos y giran mientras cantan “Agua de limón vamos a jugar, el que, se queda solo, solo, se quedará. He y, en grupos de (#)”. Al gritar el número los niños forman grupos y el que queda sin grupo, se descalifica.</p>



La escapada



Trencito ciego



El baile de la silla

Desarrolla la agilidad




Los participantes se toman de las manos y hacen un círculo, al centro habrá un participante que intentará salirse y los demás, lo impedirán.

Desarrolla la agilidad

Con los ojos cubiertos, se hace una fila y, se agarran de los hombros los participantes, el guía que guiará hasta completar una ruta sin caer o soltarse.

Desarrolla el ritmo

Juego de las sillas musicales, los que quedan sin silla, se eliminan hasta obtener un participante ganador.

		
<p>Gallina ciega</p> 	<p>Desarrolla la agilidad</p>	<p>Consiste en vendarle los ojos a uno de los jugadores, darle algunas vueltas para que se maree, después lograra coger al resto de compañeros, cuando lo logre coger el siguiente jugador pasara hacer la gallinita ciega, para realizar este juego, se recomienda realizarlo en un lugar amplio donde no, se pueda tropezar.</p>
<p>El gato y el ratón</p> 	<p>Desarrolla los reflejos y la psicomotricidad.</p>	<p>Los participantes, se colocan en círculo, separados unos de otros y los brazos extendidos a los lados, con el objetivo de dejar hueco suficiente entre ellos para las entradas y salidas del ratón y el gato. El círculo tiende a favorecer al ratón, y para ello, ensanchan o estrechan, según convenga al gato, que ha de pasar por los mismos huecos por donde, se coló el ratón. El círculo canta:</p> <p>“Ratón, que te pilla el gato, Ratón que te va a pillar. Si no te pilla esta noche, Mañana te pillaré.”</p> <p>El juego termina si el ratón es atrapado por el gato, se cambia los papeles. o bien, o intervienen dos nuevos niños.</p>

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO II.

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de Investigación y Enfoque de investigación

La presente investigación es de tipo cualitativo, puesto que la investigadora, se limita a observar e interpretar los datos e información que, se obtiene a través de técnicas de recolección de información, con el objetivo de emitir un juicio valorativo sobre la situación actual referente a la enseñanza de Juegos Tradicionales en la Unidad Educativa Santiago de Píllaro, y aportar con una solución a la problemática detectada.

Población y Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 174). En otras palabras, una población constituye un conjunto de individuos, casos u objetos que cumple una característica en común y son objeto de estudio.

Para el desarrollo de esta investigación, la población objeto de estudio está conformado por los estudiantes del nivel básico medio (quinto, sexto y séptimo año de educación básica) y docentes de la Unidad Educativa Santiago de Píllaro:

Tabla 1. Población

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Niños de quinto, sexto y séptimo año (Paralelo A y B)	320
Docentes	5
POBLACIÓN TOTAL	325

Fuente: elaboración propia

La muestra, de acuerdo al criterio de Hernández et al. (2014), “es, en esencia, un subgrupo de la población. Es decir, es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que, se denomina población” (p. 175). Es decir, la muestra

constituye una parte de la población objeto de estudio, la cual permitirá obtener información y datos suficientes para evaluar el tema en estudio.

$$n = \frac{Z^2 pqN}{Z^2(N - 1) + z^2 pq}$$

Dónde:

n = tamaño de la muestra

e= margen de error

z = nivel de confiabilidad

p = probabilidad de ocurrencia

q= probabilidad de no ocurrencia

N = población o universo

$$n = \frac{1.96^2 * 0.5 * 0.5 * 320}{1.96^2(320 - 1) + 0.5^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{307.328}{1.7579}$$

$$n = 175$$

La muestra a la cual, se aplicará la encuesta que permita analizar la influencia de implementación de una estrategia didáctica en la enseñanza de los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física en la UEM Santiago de Pillaro, es de 175 estudiantes, se consideran a 5 docentes para aplicar la encuesta, se toma al total.

2.2. Tipo de recolección de la información

El método aplicado para recopilar información es el Exploratorio-Descriptivo, puesto que a través de la investigación de campo, se tomó información en el lugar de los hechos, es decir, en las instalaciones de la UEM Santiago de Pillaro. El instrumento aplicado fue la encuesta, en base a un cuestionario de preguntas debidamente estructurado, este cuestionario, se aplicó

a 5 docentes del área de Cultura física y 175 estudiantes del nivel básico medio (quinto, sexto y séptimo año de educación básica) de dicha Unidad Educativa, en su estructura consta la identificación de la institución que desarrolla la investigación, el objetivo,, también,, se indica a quién va dirigido, se da instrucciones y finalmente, se plantean las preguntas, este procedimiento de recolección de información permitió conocer la opinión sobre la influencia de implementación de una estrategia didáctica en la enseñanza de los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física en la institución. Este instrumento fue validado por docentes expertos en el tema en estudio.

2.3. Procesamiento y análisis de la información

Las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes de UEM Santiago de Pillaro fueron tabuladas en el Software SPSS, los resultados, se presentan en gráficos de barras con la respectiva interpretación:

- Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

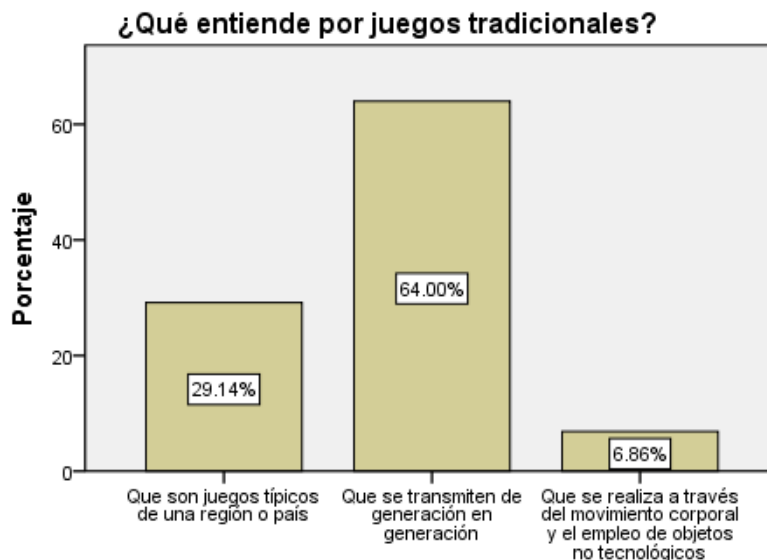


Gráfico 1: Qué entiende por juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

Según la información expuesta en el gráfico 1, el 64% de los estudiantes encuestados consideran que los juegos tradicionales son aquellos que, se transmiten de generación en generación, mientras que el 29.14% indican que son juegos típicos de una región o país, el 6.86% restante manifiestan que son aquellos que, se realiza a través del movimiento corporal

y el empleo de objetos no tecnológicos. La gran mayoría de los estudiantes, se inclinan por señalar que los juegos tradicionales son aquellos que, se transmiten de generación en generación, se evidencia que tienen conocimientos básicos sobre estos, resulta beneficioso para el proyecto planteado, los niños/as poseen conocimientos previos, los cuales servirán de apoyo para incentivar e implantar favorablemente el desarrollo de los juegos tradicionales en la institución educativa, que contribuyen a preservar la cultura, permitirán además, desarrollar y combinar las habilidades motrices básicas y capacidades motoras.

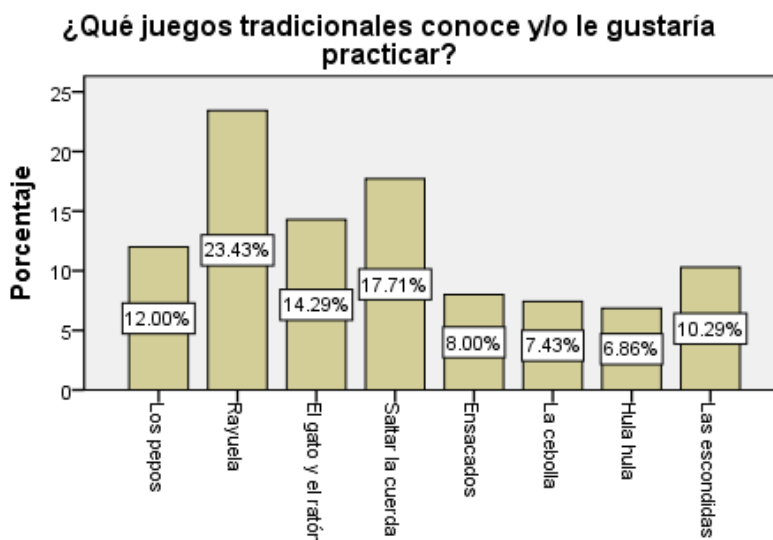


Gráfico 2: Qué juegos tradicionales conoce y/o le gustaría participar
Fuente: elaboración propia

Del total de los estudiantes encuestados el 23.43% señalan que los juegos tradicionales que conocen y/o le gustaría practicar es la rayuela, el 17.71% indican que es saltar la cuerda, el 14.29% el gato y el ratón, el 12% conoce los pepos, el 10.29% las escondidas, el 8.00% los ensacados, el 7.43% el juego de la cebolla, el 6.86% restante el hula hula. Como, se evidencia en el gráfico anterior existe un número considerable de estudiantes que conocen y/o le gustaría practicar la rayuela, saltar la soga, el gato y el ratón y los pepos, por lo que, se estima necesario incentivar dichos juegos en la unidad educativa, de este modo, se tomará como base las preferencias descritas, para lo cual, se investigara la mejor metodología que permita una adecuada inserción de los juegos en la unidad educativa, que fomente el desarrollo tanto interno como externo, entre compañeros de clase, amigos y la familia.

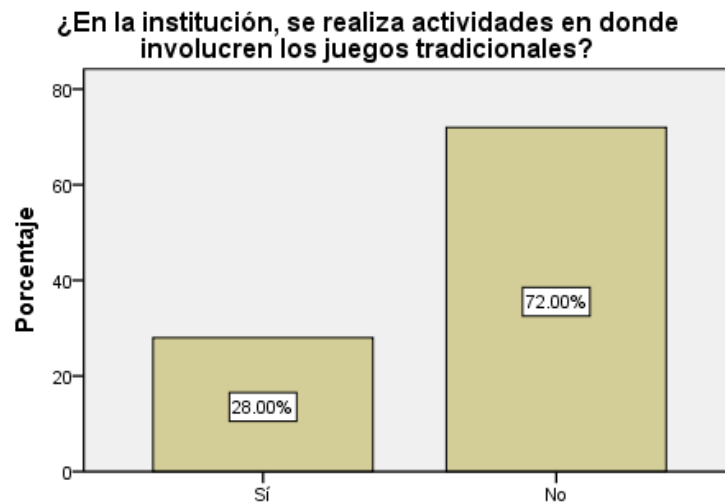


Gráfico 3:, Se realizan actividades donde involucren los juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

Del total de los estudiantes encuestados, el 72% señalan que en la institución educativa no, se realizan actividades donde, se involucra juegos tradicionales, el 28% manifiestan que sí. Como, se evidencia en el gráfico anterior, la mayoría de estudiantes indican que en la institución no, se realizan actividades que involucre juegos tradicionales, razón por lo cual es importante fomentar estos juegos con la finalidad de que perduren continúen y transmitan de generación en generación que, se preserve la cultura de los pueblos ancestrales, la vez que los niños/as realicen actividades físicas que beneficien su salud emocional, mental y física, puesto que en la actualidad pasan mucho tiempo sentados frente a una pantalla o consola, sin moverse.

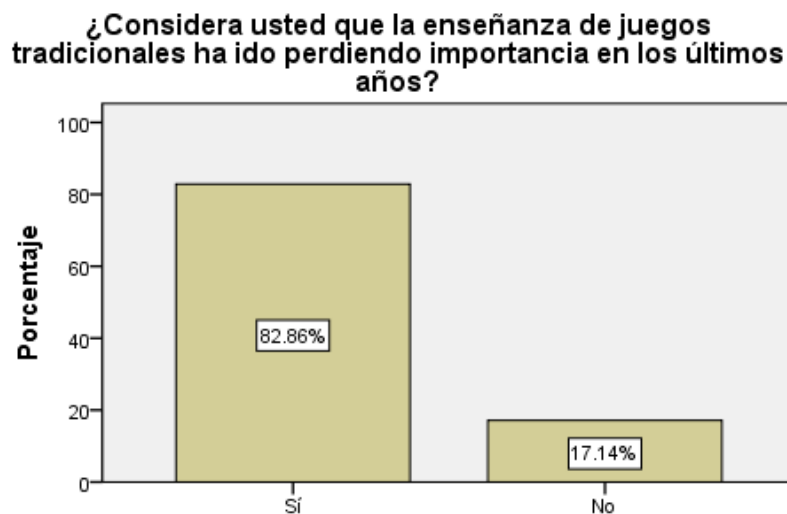


Gráfico 4: Importancia de los juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

Según la información presentada en el gráfico anterior, el 82.86% de los estudiantes afirman que la enseñanza de los juegos tradicionales ha perdido importancia en los últimos años, mientras que el 17.14% manifiestan que no. De acuerdo a los resultados expuestos, la mayoría de los encuestados consideran que la enseñanza de los juegos tradicionales ha ido perdido importancia en los últimos años, por lo que es fundamental la inserción de estrategias que permitan a los docentes dotarse de una herramienta adecuada para fomentar dichos juegos en la institución. Puesto que en la actualidad prefieren estar sentados frente a una pantalla o una consola, sin realizar actividades físicas y convivir con sus amigos y familiares sin provocar que exista una desvinculación entre estos individuos.

¿Qué aspectos considera que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales?

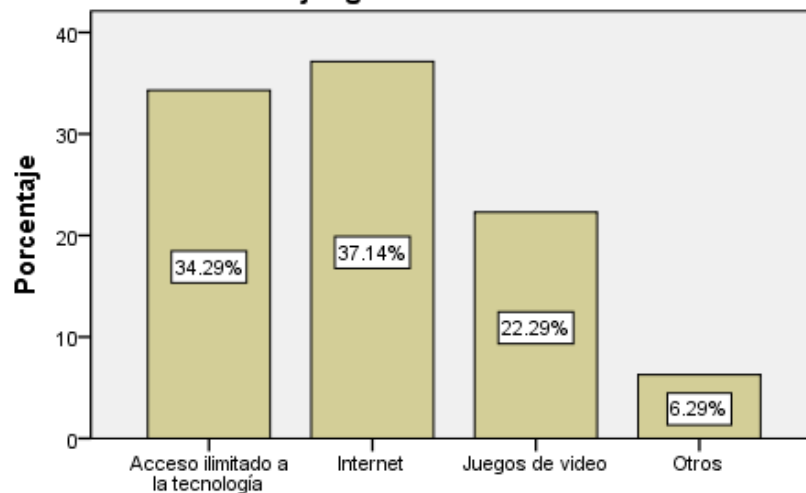


Gráfico 5: Aspectos que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

Del total de los encuestados, el 37.14% considera que el internet ha influido en el deterioro de los juegos tradicionales, el 34.29% que es el acceso ilimitado a la tecnología, el 22.29% indican que, los juegos de video, mientras que el 6.29% restante equivale a otros aspectos como: pasar tiempo con amigos en tiempo de ocio en actividades improductivas (ver televisión). Con respecto a los porcentajes anteriores, es evidente que los estudiantes han perdido interés en el desarrollo de juegos tradicionales, por lo que es importante implementar estrategias para insertar estos juegos en las clases de educación física con la finalidad de despertar el interés por parte de los estudiantes. Además,, con la inserción de los juegos tradicionales, se logrará no solo fortalecer el vínculo afectivo entre padres e hijos, sino que,

también, trae ventajas físicas en el sistema cardiovascular, mejora la circulación, disminuye la presión arterial y previene enfermedades de hipertensión, entre otras.

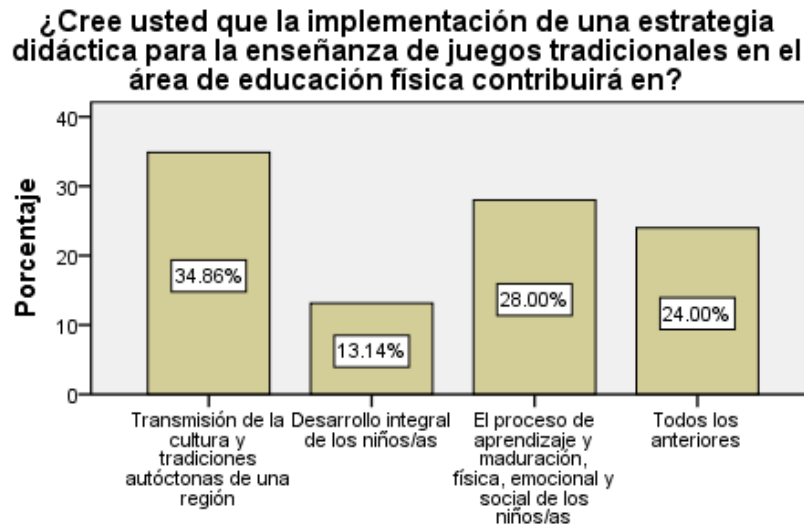


Gráfico 6: Contribución de los juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

Como, se observa en el gráfico anterior, un 34.86% señala que la implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de educación física contribuirá en la trasmisión de cultura y tradiciones autóctonas de la región, el 28% considera que contribuirá en el proceso de aprendizaje y maduración física, el 24% indica que contribuye sobre todas los aspectos anteriores, mientras que el 13.14% restante manifiestan que ayuda al desarrollo integral de los niños. Según los resultados obtenidos, la implementación de una estrategia en la unidad educativa es recomendable que desde niños conozcan las tradiciones y costumbres ancestrales, se evitara que, se pierdan. Es decir, los juegos tradicionales permitirán fomentar la cultura en los niños/as de la institución, pues en esta edad, se favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, se desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización, se potencia la percepción sensorial, mejora el estado de ánimo y la motivación interna, incentiva la imaginación, Se considera, también, que los niños/as están en la etapa de crecimiento y formación de hábitos, de este modo, se facilita la adaptación al entorno y les permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo a cada circunstancia.

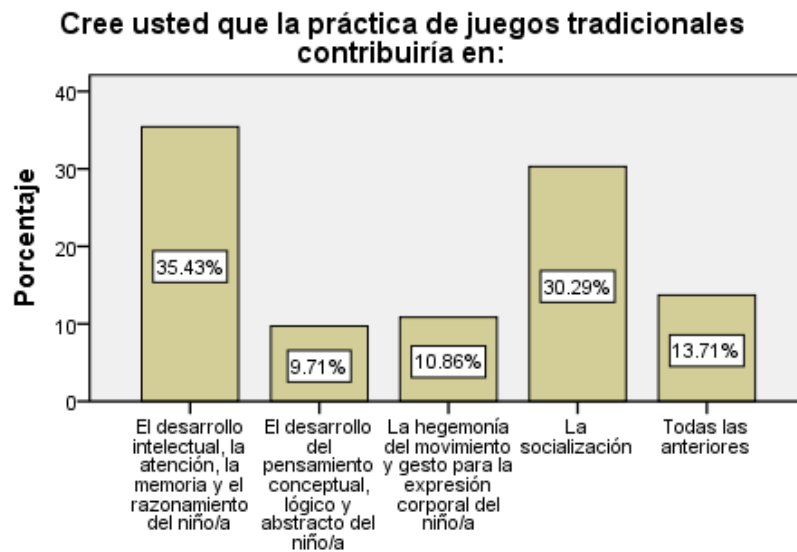


Gráfico 7: La práctica de juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

Con relación a la contribución de los juegos tradicionales, un 35.43% señala que la práctica de estos contribuye en el desarrollo intelectual, la atención, la memoria y el razonamiento del niño/a, el 30.29% considera que favorece en la socialización, el 13.71% ,se inclinan por todas las anteriores, el 10.86% afirma que contribuye en la hegemonía del movimiento y gesto para la expresión corporal del niño/a, mientras que el 9.71% manifestó que aporta en el desarrollo intelectual, la atención, la memoria y el razonamiento del niño/a, Se nota claramente que la mayor parte de los estudiantes opinan que la práctica de juegos tradicionales en la institución, es adecuada para mejorar prácticas de los deportes y juegos para que estos puedan efectuarse de una forma más apropiada a su desarrollo físico, emocional y mental. Además,, los niños/as desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, contribuye, también, al desarrollo sensorial y mental, se fomenta los hábitos de cooperación, creatividad e imaginación, se fomenta, también, la afectividad entre padres e hijos.

- Resumen

Preguntas	Análisis
¿Qué entiende por juegos tradicionales?	La gran mayoría de los estudiantes, se inclinan por señalar que los juegos tradicionales son aquellos que, se transmiten de generación en generación, se evidencia, que tienen conocimientos básicos sobre estos, y resulta beneficioso para el proyecto planteado, los niños/as poseen conocimientos previos, los cuales servirán de

	apoyo para incentivar e implantar favorablemente el desarrollo de los juegos tradicionales en la institución educativa, que contribuyen a preservar la cultura, permitirán además, desarrollar y combinar las habilidades motrices básicas y capacidades motoras.
¿Qué juegos tradicionales conoce y/o le gustaría practicar?	Existe un número considerable de estudiantes que conocen y/o le gustaría practicar la rayuela, saltar la soga, el gato y el ratón y los pepos, por lo que se estima necesario incentivar dichos juegos en la unidad educativa, de este modo, se tomará como base las preferencias descritas, para lo cual, se investigara la mejor metodología que permita una adecuada inserción de los juegos en la unidad educativa que el desarrollo tanto interno como externo, entre compañeros de clase, amigos y la familia.
¿En la institución, se realiza actividades en donde involucren los juegos tradicionales?	La mayoría de estudiantes indican que en la institución no, se realizan actividades que involucre juegos tradicionales, razón por lo cual es importante es importante fomentar estos juegos con la finalidad de que perduren, continúen y transmitan de generación en generación, que se preserve la cultura de los pueblos ancestrales.
¿Considera usted que la enseñanza de juegos tradicionales ha perdido importancia en los últimos años?	La mayoría de los encuestados consideran que la enseñanza de los juegos tradicionales ha perdido importancia en los últimos años, por lo que es fundamental la inserción de estrategias que permitan a los docentes dotarse de una herramienta adecuada para fomentar dichos juegos en la institución. Puesto que en la actualidad prefieren estar sentados frente a una pantalla o una consola, sin realizar actividades físicas y convivir con sus amigos y familiares, y provoca que exista una desvinculación entre estos individuos.
¿Qué aspectos considera que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales?	El internet y el acceso ilimitado a la tecnología son los aspectos que, han influido en el deterioro de los juegos tradicionales, hace evidente que los estudiantes han perdido interés en el desarrollo de juegos tradicionales, por lo que es importante implementar estrategias para insertar estos juegos en las clases de educación física con la finalidad de despertar el interés por parte de los estudiantes. Además,, con la inserción de los juegos tradicionales, se logrará no solo fortalecer el vínculo afectivo entre padres e hijos, sino que, también, trae ventajas físicas en el sistema cardiovascular, mejora la circulación, disminuye la presión arterial y previene enfermedades de hipertensión, entre otras.
¿Cree usted que la implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de educación física contribuirá en?	Según los resultados obtenidos, la implementación de una estrategia en la unidad educativa es recomendable que desde niños conozcan las tradiciones y costumbres ancestrales, se evitara que, se pierdan. Es decir, los juegos tradicionales permitirán fomentar la cultura en los niños/as de la institución, pues en esta edad, se favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, se desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización, se potencia la percepción sensorial, mejora el estado de ánimo y la motivación interna, incentiva la imaginación, Se considera, también, que los niños/as están en la etapa de crecimiento y formación de hábitos, de este modo, se facilita la

	adaptación al entorno y les permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo a cada circunstancia.
Cree usted que la práctica de juegos tradicionales contribuiría en:	La mayor parte de los estudiantes opinan que la práctica de juegos tradicionales en la institución, es adecuada para mejorar prácticas de los deportes y juegos para que estos puedan efectuarse de una forma más apropiada contribuya al desarrollo físico, emocional y mental.

- Resultados aplicados a los docentes

A continuación, se presenta los resultados de la encuesta aplicada a los docentes del área de educación física de la Unidad Educativa:



Gráfico 8: Juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

Del total de docentes encuestados, el 60% responde que los juegos tradicionales son típicos de una región o país, mientras tanto el 40% da a conocer que son aquellos que, se transmiten de generación en generación. En sí los juegos tradicionales son aquellos que son propios de un país o región que a la vez son transmitidos de generación en generación para que perdure la cultura y tradición de un pueblo. De este modo, se evidencia que los docentes de la institución poseen conocimientos sobre los juegos tradicional, lo cual facilitara la inserción de la estrategia didáctica de cada uno de los juegos seleccionados para los estudiantes de educación física de la Unidad Educativa, puesto que estos juegos constituyen un elemento básico de la sociedad y de la cultura actual, es uno de los primeros lenguajes del ser humano

y constituye un elemento pedagógico de primer orden a la hora de transmitir conceptos, valores y conocimientos diversos.

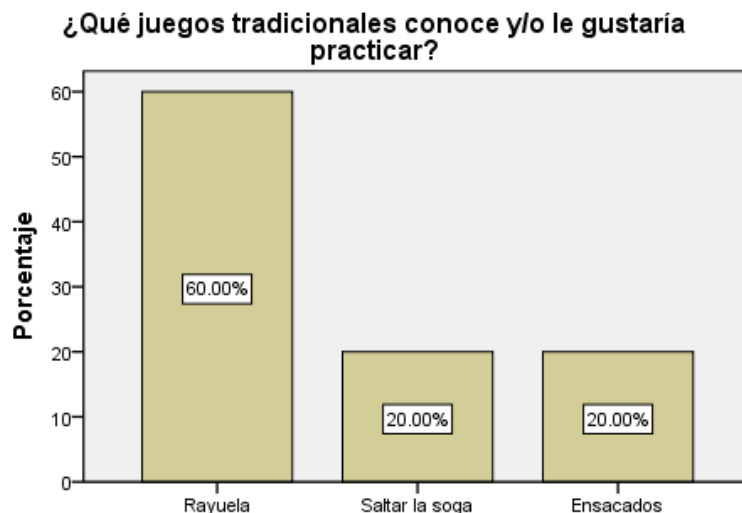


Gráfico 9: Juegos tradicionales que conoce
Fuente: elaboración propia

Conforme el gráfico anterior, el 60% responden que el juego tradicional que conoce y/o le gustaría practicar es la rayuela, mientras tanto un 20% señalan que es saltar soga, de la misma manera el otro 20% conoce y le gustaría practicar el juego de ensacados. Como, se evidencia, para los docentes los juegos que más les gusta y que desearían practicar tanto fuera como dentro de las instalaciones de la unidad educativa es la rayuela, saltar la soga y los ensacados. De este modo, para facilitar la implementación de los juegos tradicionales en la Unidad Educativa, se tomará en cuenta las preferencias de los encuestados, pues, se alcanzará una participación activa en la práctica interna de dichos juegos y contribuir en el desarrollo, psicomotriz, emocional y mental de los niños/as, además, de fomentar la cultura y tradición de los pueblos ecuatorianos.

¿En la institución, ha participado en juegos tradicionales?

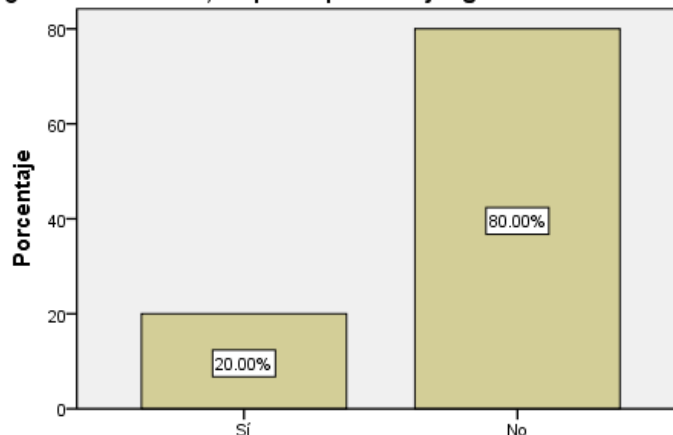


Gráfico 10: Juegos tradicionales que ha participado la institución
Fuente: elaboración propia

Al preguntar sobre si en la institución ha participado en el desarrollo de algún juego tradicional, se observa que el 80% de los docentes, no han participado en ninguno, mientras que el 20% manifiestan que sí. La mayoría de los docentes no ha participado en el desarrollo de juegos tradicionales dentro de la institución, puesto que, se dedican únicamente a impartir sus clases en base a la malla curricular sin interactuar con los estudiantes en los momentos de ocio, por ello, se recomienda que en la unidad educativa, se fomente estrategias que sirvan de apoyo para fomentar en los estudiantes el desarrollo de los juegos tradicionales, hace más atractivo el procesos de enseñanza-aprendizaje, pues los niños los juegan por el simple placer de jugar.

¿Considera usted que la enseñanza de juegos tradicionales ha ido perdiendo importancia en los últimos años?

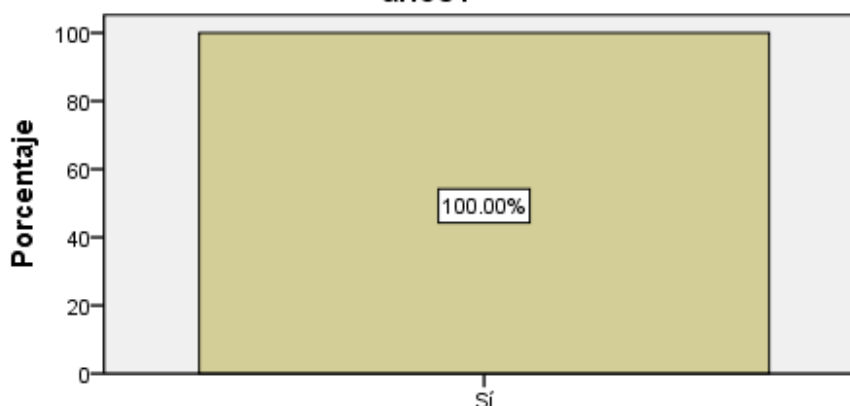


Gráfico 11: La enseñanza de los juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

De acuerdo al gráfico anterior, el 100% de los encuestados considera que la enseñanza de juegos tradicionales ha perdido importancia en los últimos años., son muy pocos los niños, adolescentes y adultos que practican estos juegos, además., se toma en cuenta que en la malla curricular de la asignatura de cultura física no, se encuentra planificada la inserción de juegos tradicionales, sin embargo, los docentes, se encuentran en la capacidad de desarrollar y promover una estrategia metodológica que contribuya en desarrollo educativo y formativo de los niños/as.

¿Qué aspectos considera que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales?

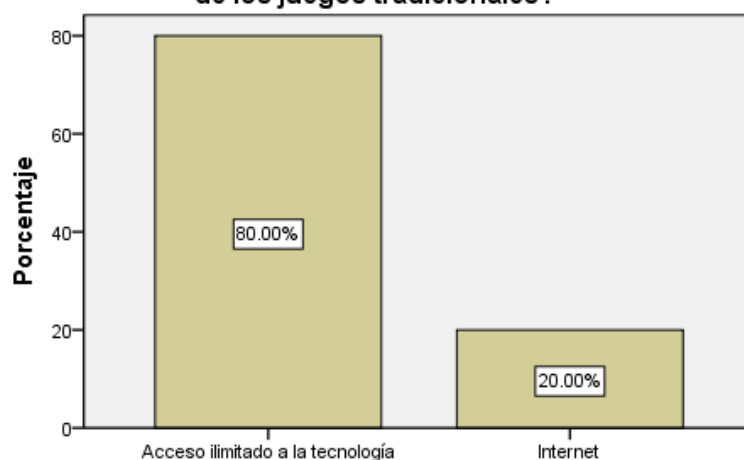


Gráfico 12: Aspectos que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales
Fuente: elaboración propia

Un 80% de los docentes encuestados consideran que uno de los aspectos que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales es el acceso ilimitado a la tecnología que tienen los niños/as, un 20% señalan que es el internet, se aprecia en este indicador que la mayoría de docentes, expresan que el acceso ilimitado a la tecnología influye en el deterioro de los juegos tradicionales, pues los niños/as permanecen mucho tiempo frente a una pantalla, sin moverse, perjudica su salud física, mental y emocional. Por lo cual, se trabaja en equipo, pues para que las clases sean más activas, se debe lograr la participación activa de alumnos, profesores y la familia, se procura rescatar los valores por medio de los juegos tradicionales.

¿Considera usted que los juegos tradicionales permiten al niño/a respetar reglas y turnos, desarrollando así el orden y disciplina?

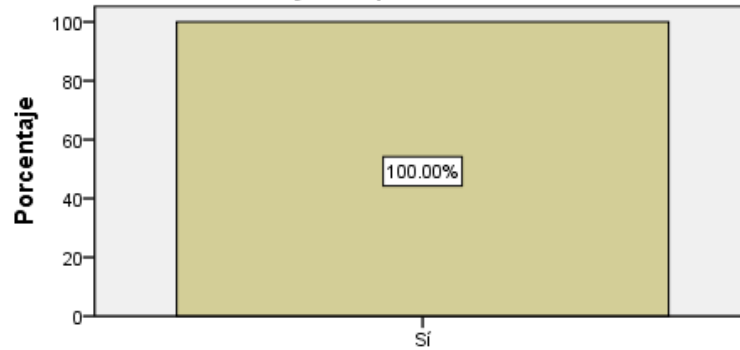


Gráfico 13: Los juegos tradicionales permiten al niño/a respetar las reglas
Fuente: elaboración propia

Según los resultados expuestos, el 100% de los docentes encuestados afirman que los juegos tradicionales sí permiten al niño/a respetar reglas y turnos, se desarrolla así el orden y disciplina, es decir, a través del desarrollo de estos juegos, se fomenta la disciplina para efectuar adecuadamente sus actividades educativas y físicas tanto dentro y fuera de la unidad educativa. Cabe mencionar que el proceso enseñanza-aprendizaje, se vuelve más dinámico, pues, se desarrollan actividades libres, en las cuales, se fomenta el orden y disciplina para seguir las reglas que tiene cada uno de los juegos tradicionales a implementarse.

¿Los juegos tradicionales desarrollan habilidades individuales en el desarrollo Psicomotor del niño/a?

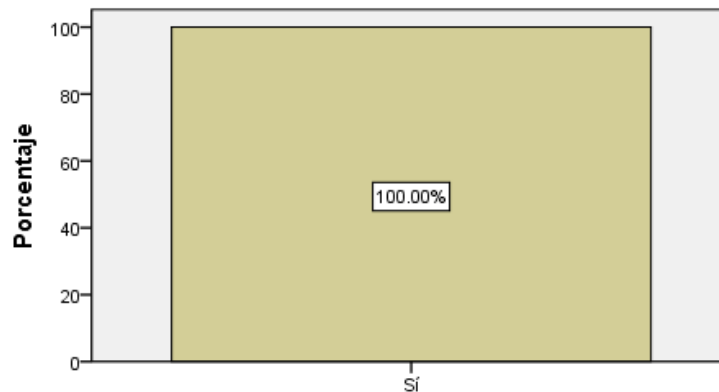


Gráfico 14: Los juegos desarrollan habilidades individuales
Fuente: elaboración propia

Conforme el gráfico anterior, el 100% de los encuestados señalan que los juegos tradicionales permiten desarrollar habilidades individuales en el desarrollo Psicomotor del niño/a, considera que este depende, también, del medio ambiente, en el cual, realiza sus actividades, permite descubrirse a sí mismo el mundo que lo rodea. Puesto que, se desarrollan actividades encaminadas a crear hábitos saludables en los menores para

fortalecer la capacidad física, así como mejorar la habilidad para relacionarse con los compañeros y adquirir valores, adicionales a la motivación y participación de los niños/as en las diferentes actividades de aprendizaje.

¿Los juegos tradicionales permite a los niños/as socializar con sus compañeros?

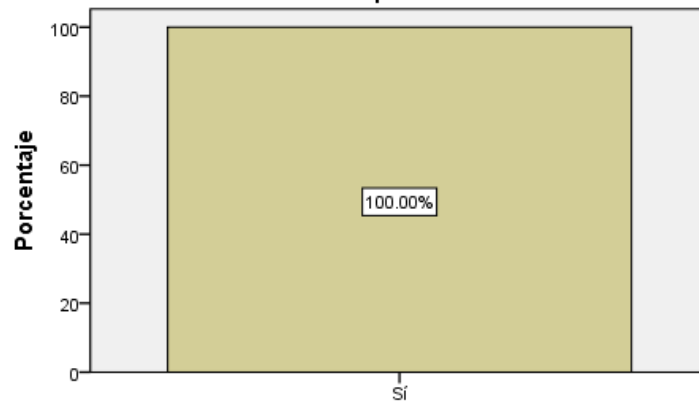


Gráfico 15: Los juegos tradicionales permite a los niños/as socializar
Fuente: elaboración propia

Según los resultados expuestos en el gráfico anterior, el 100% de los encuestados señalan que los juegos tradicionales si permiten a los niños/as socializar con sus compañeros, se añade que los juegos tradicionales en las actividades escolares ayudan a que los niños socialicen con los compañeros y por ende con las demás, personas de su entorno, se vuelven más activos y participativos en el desarrollo de todas las actividades educativas. De este modo, la inserción de los juegos no solo contribuye de forma positiva en el desarrollo físico y mental, sino, también, el emocional, puesto que por una parte, se fortalece la afectividad entre padres e hijos, se propicia a que estos realicen actividades juntos y por otra, los niños/as socializan de mejor manera con quienes los rodean.

¿Considera que los juegos tradicionales desarrollan la coordinación, velocidad, resistencia, flexibilidad, equilibrio?

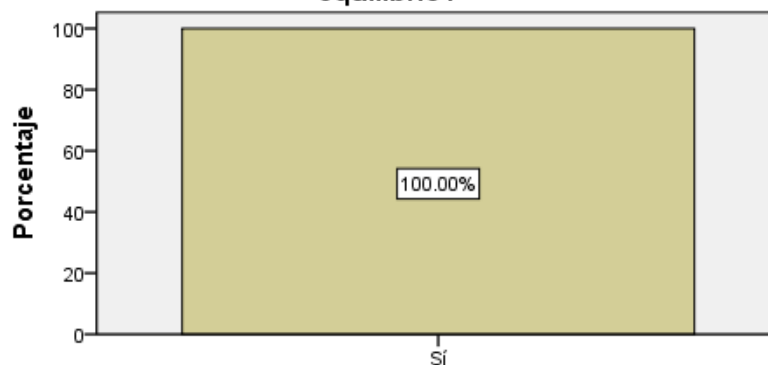


Gráfico 16: Los juegos tradicionales desarrollan la coordinación
Fuente: elaboración propia

Del total de encuestados, el 100% consideran que los juegos tradicionales desarrollan la, flexibilidad, coordinación, velocidad, resistencia equilibrio de los niños. Razón por lo cual, es muy importante que los juegos tradicionales sean practicados cotidianamente en la institución así lograr que los niños y niñas desarrollen los aspectos señalados, pues además,, se contribuye a que socialicen con todos sus compañeros. En sí, se contribuye al desarrollo psicomotriz del niño/ña, puesto que para realizar muchos de los juegos tradicionales, se requiere del movimiento corporal, para que el niño desarrolle hábitos saludables.

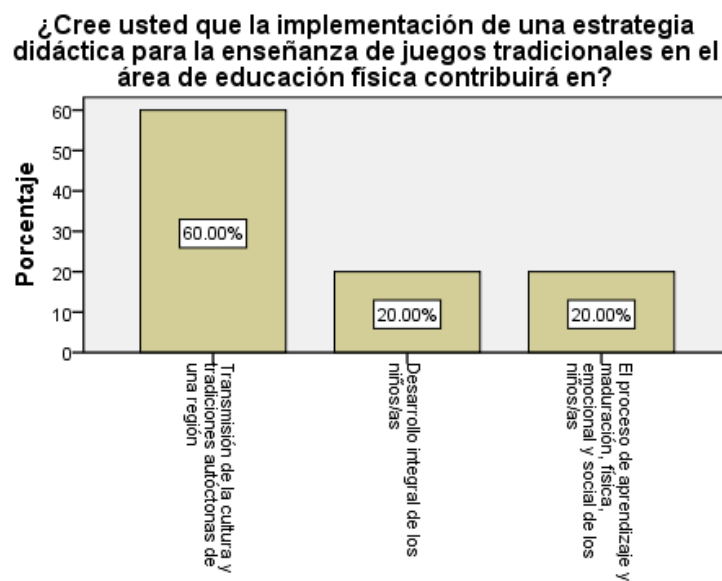


Gráfico 17: Los juegos tradicionales en el área de educación física
Fuente: elaboración propia

Según la encuesta realizada a los docentes, el 60% señalan que la implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de educación física contribuirá en la transmisión de la cultura y tradiciones autóctonas de una región. Mientras que el 20%, se inclinan por el desarrollo integral de los niños/as. De la misma manera el 20% restante, manifiestan que contribuirá en el proceso de aprendizaje y maduración física, emocional y social de los niños/as. Con respecto al análisis de los porcentajes anteriores, es indispensable la implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de educación física estos contribuirá a mejorar las prácticas de deportes y juegos tradicionales, así de esta manera su desarrollo físico lo que ayudará a que su vida diaria sea llevada de forma saludable y este acorde a la edad de cada estudiante.

- Resumen

Preguntas	Análisis
¿Qué entiende por juegos tradicionales?	Los juegos tradicionales son aquellos que son propios de un país o región que a la vez son transmitidos de generación en generación para que perdure la cultura y tradición de un pueblo. De este modo, se evidencia que los docentes de la institución poseen conocimientos sobre los juegos tradicional, lo cual facilitara la inserción de la estrategia didáctica de cada uno de los juegos seleccionados para los estudiantes de educación física de la Unidad Educativa.
¿Qué juegos tradicionales conoce y/o le gustaría practicar?	Para los docentes de la institución los juegos que más les gusta y que desearían practicar tanto fuera como dentro de las instalaciones de la unidad educativa es la rayuela, saltar la sogá y los ensacados. De este modo, para facilitar la implementación de los juegos tradicionales en la Unidad Educativa, se tomará en cuenta las preferencias de los encuestados, pues, se alcanzará una participación activa en la práctica interna de dichos juegos y contribuir en el desarrollo, psicomotriz, emocional y mental de los niños/as, además, de fomentar la cultura y tradición de los pueblos ecuatorianos.
¿En la institución, ha participado en juegos tradicionales?	La mayoría de los docentes no ha participado en el desarrollo de juegos tradicionales dentro de la institución, puesto que, se dedican únicamente a impartir sus clases en base a la malla curricular sin interactuar con los estudiantes en los momentos de ocio, por ello, se recomienda que en la unidad educativa, se fomente estrategias que sirvan de apoyo para fomentar en los estudiantes el desarrollo de los juegos tradicionales, hace más atractivo el procesos de enseñanza-aprendizaje, pues los niños juegan por el simple placer de jugar.
¿Considera usted que la enseñanza de juegos tradicionales ha perdido importancia en los últimos años?	Todos los docentes consideran que la enseñanza de los juegos tradicionales se ha perdido importancia en los últimos años,, son muy pocos los niños, adolescentes y adultos que practican estos juegos, además,, se toma en cuenta que, los docentes, se encuentran en la capacidad de desarrollar y promover una estrategia metodológica que contribuya en desarrollo educativo y formativo de los niños/as.
¿Qué aspectos considera que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales?	La mayoría de docentes, expresan que el acceso ilimitado a la tecnología influye en el deterioro de los juegos tradicionales, pues los niños/as permanecen mucho tiempo frente a una pantalla, sin moverse, perjudica su salud física, mental y emocional.
¿Considera usted que los juegos tradicionales permiten al niño/a respetar reglas y turnos,	Todos los docentes encuestados afirman que los juegos tradicionales sí permiten al niño/a respetar reglas y turnos, desarrolla así el orden y disciplina, es decir, a través del desarrollo de estos juegos, se fomenta la disciplina para efectuar adecuadamente sus actividades educativas y físicas tanto dentro y fuera de la unidad educativa.

desarrolla así el orden y disciplina?	
¿Los juegos tradicionales desarrollan habilidades individuales en el desarrollo Psicomotor del niño/a?	Todos los docentes señalan que los juegos tradicionales permiten desarrollar habilidades individuales en el desarrollo Psicomotor del niño/a, considera que este depende, también, del medio, en el cual, realiza sus actividades, que permitan descubrirse a sí mismo y el mundo que lo rodea.
¿Los juegos tradicionales permite a los niños/as socializar con sus compañeros?	Todos los docentes encuestados señalan que los juegos tradicionales si permiten a los niños/as socializar con sus compañeros, se añade que los juegos tradicionales en las actividades escolares ayudan a que los niños socialicen con los compañeros y por ende con las demás, personas de su entorno, se vuelven más activos y participativos en el desarrollo de todas las actividades educativas.
¿Considera que los juegos tradicionales desarrollan la coordinación, velocidad, resistencia, flexibilidad, equilibrio?	Todos los docentes consideran que los juegos tradicionales desarrollan la, flexibilidad, coordinación, velocidad, resistencia equilibrio de los niños. Razón por lo cual, es muy importante que los juegos tradicionales sean practicados cotidianamente en la institución así lograr que los niños y niñas desarrollen los aspectos señalados, pues además,, se contribuye a que socialicen con todos sus compañeros.
¿Cree usted que la implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de educación física contribuirá en?	El 60% señalan que la implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de educación física contribuirá en la transmisión de la cultura y tradiciones autóctonas de una región. Mientras que el 20%, se inclinan por el desarrollo integral de los niños/as. De la misma manera el 20% restante, manifiestan que contribuirá en el proceso de aprendizaje y maduración física, emocional y social de los niños/as.

Fuente: elaboración propia

2.4.Propuesta de la Investigación

Sin lugar a dudas el nivel de los niños en el desarrollo de habilidades motrices, es el pilar de una manera más concreta, por lo que mediante el desarrollo de una estrategia, se pretende demostrar que los juegos tradicionales son una herramienta y un medio de aprendizaje adecuado para el trabajo con los alumnos.

Por otra parte, se logrará, también, un desarrollo de habilidades que alcance un mejor nivel motriz en los niños de la U.E.M.” Santiago De Pillaro”, a su vez, tendrá un instrumento de aprendizaje en juegos que, se podrá utilizar por los docentes que, se interesen por el tema en

contexto en los distintos grados del sector educativo, se considera que cada docente podrá implementar diferentes juegos en sus clases y cambiar la temática y el método de desarrollo de dichos juegos.

Es necesario recalcar que el desarrollo de esta propuesta con miras a la adaptación de los juegos tradicionales en las clases de educación física, brindan la oportunidad de afianzar aspectos sociales sobre los estudiantes tales como; la cooperación, el trabajo en equipo, el autoconocimiento del cuerpo y los valores donde son variables que se trabajan y se fortalecen indirectamente en esta investigación.


Después de haber evidenciado la necesidad que existe para diseñar una Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Juegos Tradicionales para el área de Educación Física en la U.E.M. “Santiago de Pillaro”, considera que el empleo de una metodología basada en el juego permite mejorar la calidad educativa de los programas curriculares, se presenta el desarrollo de la propuesta:

- Planificaciones por cada actividad (Plan de Destrezas con Criterio de Desempeño)
- Desarrollo de las actividades

Para el desarrollo de la Estrategia Didáctica, se consideró 8 juegos tradicionales agrupados en 4 unidades, como, se ilustra en el siguiente gráfico:



Gráfico 18: Agrupación de juegos por unidades
Fuente: elaboración propia

	UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “SANTIAGO DE PILLARO” PARROQUIA SAN ANDRÉS-GUAPANTE GRANDE correouem_pillaro2017@hotmail.com	AÑO LECTIVO 2018-2019
	PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	

1. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTES:	ÁREA/SIGNATURA:	Educación Física	GRADO/CURSO:	PARALELO:
N.º DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Prácticas lúdicas: Juegos tradicionales La rayuela La cuerda	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	<p>O.EF.3.4. Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.</p> <p>O.EF.3.7. Reconocer y valorar la necesidad de acordar con pares para participar en diferentes prácticas corporales.</p> <p>O.EF.3.9. Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales que adquieren sentido y significado en el contexto de cada cultura.</p>

2. PLANIFICACIÓN

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:						
<p>EF.3.1.1 Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura.</p> <p>EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos colectivos, de manera democrática y segura.</p> <p>EF.3.1.4. Reconocer el sentido, la necesidad y las posibilidades de las reglas de ser modificadas, creadas, recreadas, acordadas y respetadas para participar/jugar en diferentes juegos, según sus necesidades e intereses.</p> <p>EF.3.1.9. Participar/jugar de diversos juegos de otras regiones (barrios, parroquias, cantones, ciudades, provincias), se caracteriza y diferencia los de su propio contexto.</p> <p>Tema: La rayuela y saltar la sogá</p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, se reconoce como producciones culturales con influencia en su identidad corporal.</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acuerda reglas y pautas de trabajo colectivo seguras.</p>						
<i>La interculturalidad.</i>	<table border="1"> <tr> <td>PERIODOS</td> <td>SEMANA</td> <td>DE</td> </tr> <tr> <td>:</td> <td>INICIO:</td> <td></td> </tr> </table>	PERIODOS	SEMANA	DE	:	INICIO:	
PERIODOS	SEMANA	DE					
:	INICIO:						

EJES TRANSVERSALES:	<i>El cuidado de la salud y los hábitos de los estudiantes. La formación de una ciudadanía democrática.</i>	1	SEMANA DE FINALIZACIÓN:	
Estrategias metodológicas		Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> Hablar sobre los juegos tradicionales, se enfocan en la rayuela y la cuerda: donde, se practican, quiénes lo hacen. Motivar la participación activa de los estudiantes. Describir en que consiste el juego. Dar a conocer las reglas del juego. Atender las dudas que los estudiantes presenten respecto al juego y sus reglas. 	<i>Talento Humano: Docente de Educación Física</i> <i>Recursos Materiales: Una ficha, una sogá</i>	I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconoce como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, reglas y pautas de trabajo colectivo seguras.	<i>TÉCNICA Observación. Trabajo grupal Enseñanza recíproca</i>	

3. ADAPTACIONES CURRICULARES		
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada	
Fomentar el desarrollo de los juegos tradicionales en los niños/as. Rescatar las tradiciones de los juegos tradicionales fomentan la interculturalidad.	Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Juegos Tradicionales para el área de Educación Física, por medio de actividades lúdicas.	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docentes:	Coordinador:	VICERRECTOR:
Firmas:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Fuente: elaboración propia

Unidad I

Actividad 1: La rayuela

Objetivo	Contribuir en el desarrollo de la coordinación y el equilibrio de los niños/as, además, de facilitar las relaciones interpersonales.
Lugar	Patio de la unidad educativa.
Organización	El docente formará grupos de niños/as.
Tiempo	1 hora
Responsables	Docentes de Educación Física de la institución:
Materiales	Una ficha para cada participante para lanzar al momento del juego.
Descripción	Explicar a los estudiantes el juego tradicional que, se va a realizar consiste en lanzar una ficha desde la marca de salida y en el cuadro en el que caiga será el que no pueda pisar. Por lo cual salta en un solo pie y mantener el equilibrio, y los dobles, podrá apoyar los dos pies. Así hasta el final de la ruta y volver sin entrar en el cuadro en la que ha caído la ficha. Gana el equipo que concluye primero.
Reglas	<p>Para jugar a la rayuela, se toma en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none">• Si una línea es pisada o si pierde el equilibrio, o si la piedra cae fuera de un cuadrado, el turno pasa al siguiente jugador.• Si falla, pasa el turno al siguiente jugador.• En cuanto vuelva a tocarle al primer jugador, este seguirá en el último número que le tocaba anteriormente. Es decir, si el último que falló fue el 3, vuelve a intentarlo otra vez con el mismo número.• El primero en llegar y volver de la última casilla es el ganador.• Cabe recalcar que en la rayuela están unos cuadritos dibujados. Dentro de la misma si la ficha llegase a caer en una tendrá un 5% adicional a la nota.• La evaluación tendrá un valor del 100% al culminar la rayuela.

	<ul style="list-style-type: none"> • Los cuadros van con los meses del año.
Técnicas	La técnica, se basa esencialmente en tener un buen equilibrio con una sola pierna.
Beneficio	Este juego fomenta el aprendizaje,, también, hace posible que los niños puedan realizar una actividad aeróbica al brincar y saltar de un cuadro a otro, así de esta manera mejora el equilibrio, la coordinación y fortalecer las piernas.
Resultado	Permite a los estudiantes manejar un lenguaje apropiado en el trato con sus compañeros, el saber perder y el saber ganar sin agredir a los demás,.

Fuente: elaboración propia

Para determinar los resultados obtenidos a través de la implementación de la estrategia didáctica para la enseñanza de los juegos tradicionales, se aplicó una evaluación preliminar y una posterior por la práctica de cada juego. De este modo, en la siguiente tabla, se presentan los resultados obtenidos:

Tabla 2. Evaluación preliminar del juego de la rayuela

Nº.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Salta en un solo pie?	9%	91%	0%	100%
2.	Mantiene el equilibrio?	9%	91%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	14%	45%	41%	100%
4.	Identifica situaciones de riesgo?	9%	29%	62%	100%
5.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	13%	81%	7%	100%

Fuente: elaboración propia

Como, se observa en la tabla anterior, se evaluaron 5 criterios: Al observar si salta en un solo pie, no todos los niños lo realiza durante el juego, pues un 91% no mantiene el equilibrio. La mayoría de los niños/as no participan con interés en el desarrollo del juego y por ende no identifican las situaciones de riesgo que, se presenta.


Tabla 3. Evaluación post del juego de la rayuela


N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Salta en un solo pie?	92%	8%	0%	100%
2.	Mantiene el equilibrio?	93%	7%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	93%	7%	0%	100%
4.	Identifica situaciones de riesgo?	77%	11%	12%	100%
5.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	66%	30%	4%	100%

Fuente: elaboración propia

Una vez aplicada la estrategia didáctica para la enseñanza de los juegos tradicionales, se evaluó a los niños/as bajo los mismos 5 criterios, se identificaron cambios en la participación al ejecutar el juego de la rayuela, puesto que los estudiantes presentaron mayor interés y les fue posible identificar situaciones de riesgo, además, después de que el docente explicó cómo desarrollar el juego, las reglas, las técnicas y el beneficio que tendrán, una mayor cantidad de niños/as saltan en un solo pie, mantienen el equilibrio, lograron completar con éxito el juego.

Actividad 2: La cuerda

Objetivo	Desarrollo de la motricidad gruesa y Facilita el desarrollo de destrezas sociales.
Lugar	Instalaciones de la Unidad Educativa.
Organización	De forma individual.
Tiempo	1 hora.
Responsables	Docentes del área de Educación Física
Materiales	Una cuerda. 
Descripción	<p>Explicar a los estudiantes el juego que, se va a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Consiste en que un estudiante toma un extremo de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos saltan sobre ella, este juego siempre va acompañado de una canción repetitiva, existen diferentes con mayor o menor dificultad, es común ir contar en voz alta hasta que uno de los jugadores falla y, se comienza de nuevo la cuenta. Los jugadores entran y saltar el tiempo que dure la melodía, y después salir.• Motivar a la participación e integración de todos los estudiantes en el Juego.• Ordenadamente comenzar a saltar la soga, gana el estudiante que dure más tiempo al brincar.• Repetir la actividad hasta que participen todos los estudiantes.

	
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • No pisar la cuerda o tocarla con los pies o piernas mientras se salta. • Saltar continuamente, no se interrumpe o, se perderá. • Gana quien realice mayor cantidad de saltos. • Pierde quien toca la cuerda o quien para. • La puntuación será de acuerdo a la cantidad de saltos q realice el estudiante.
Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • Este juego, se juega individualmente o en grupo. • Elegir un buen material que no dañe las manos. • Longitud de la cuerda, de acuerdo a la altura y longitud de brazos. • Controlar el movimiento de las muñecas para no cansarse pronto. • Tratar de mantener la espalda recta en todo momento. • Zapatillas adecuadas para mantener las articulaciones protegidas.
Beneficio	<p>Quema aproximadamente 800 calorías en una hora de práctica.</p> <p>Mejora el sistema cardiovascular.</p> <p>Fortalece el sistema muscular en piernas y brazos.</p>
Resultado	<p>Ayudará a ser más veloz, mejora la cadencia y zancada.</p>

Fuente: elaboración propia

En la siguiente, tabla se presenta los resultados obtenidos después de haber realizado la evaluación preliminar del desarrollo del juego de la cuerda:

Tabla 4. Evaluación preliminar del juego de la cuerda

N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Salta adelante y atrás (individual)	6%	60%	34%	100%
2.	Salta ,cruza las manos (individual)	9%	56%	35%	100%
3.	De un salto paso dos veces la cuerda (individual)?	3%	29%	68%	100%
4.	Entran todos a la comba consecutivamente y sin perder ningún salto.	5%	18%	74%	100%
5.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	13%	37%	50%	100%
6.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	13%	29%	58%	100%

Fuente: elaboración propia

Respecto al juego de saltar la soga de forma individual, la mayoría de los niños/as no se maneja la soga al momento de ejecutar dicho juego, solo saltan para adelante y solo un 6% lo realizan para atrás y adelante, únicamente un 9% cruzan las manos y el 3% de un salto paso dos veces la cuerda salta. Al practicar el juego de la cuerda de manera grupal (tandas de 3 niños), solo un 5% logró ingresar a la comba consecutivamente y sin perder ningún salto. A la mayoría de niños/as el juego les resulto de muy poco interés por lo que no llevan a cabo acciones tanto individuales como colectivas para ejecutarlo con éxito.

En la siguiente tabla, se presenta los resultados obtenidos posteriores a la aplicación de la estrategia plantada en este proyecto:

Tabla 5. Evaluación preliminar del juego de la cuerda

N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Salta adelante y atrás (individual)	89%	11%	0%	100%
2.	Salta cruza manos (individual)	69%	31%	0%	100%
3.	De un salto paso dos veces la cuerda (individual)?	54%	46%	0%	100%

4.	Entran todos a la comba consecutivamente y sin perder ningún salto.	69%	26%	5%	100%
5.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	95%	5%	0%	100%
6.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	95%	5%	0%	100%

Fuente: elaboración propia

Una vez aplicada la estrategia didáctica planteada, a través de la evaluación aplicada a los niños/as de la muestra, se evidencia una notable evolución, puesto que, se logró despertar el interés para participar activamente en el juego, puesto que con la ejecución y práctica del salto de la sogla tanto individual y colectivo los criterios de evaluación mejoraron: ahora el 89% de los niños/as ha logrado saltar para adelante y atrás en repetidas ocasiones, un 69% cruza las manos, y un 54% de un salto paso dos veces la cuerda. Respecto a saltar la cuerda en tandas de grupos de 3, ahora un 69% entra a la comba consecutivamente y sin perder ningún salto.

	UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “SANTIAGO DE PILLARO” PARROQUIA SAN ANDRÉS-GUAPANTE GRANDE Correouem_pillaro2017@hotmail.com		AÑO LECTIVO 2018-2019
	PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTES:		ÁREA/AS IGNATU RA:	Educación Física	GRADO/CURSO:		PARALELO:	
N.º DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN :	2	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN N:	Prácticas Lúdicas con juegos tradicionales: El gato y el ratón La Cebollita	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponen de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida. OG.EF.3. Resolver de manera eficaz las situaciones presentes en las prácticas corporales (deportes, danzas, juegos, entre otras), tienen claridad sobre sus objetivos, lógicas e implicaciones, según los niveles de participación en los que, se involucre (recreativo, federativo, de alto rendimiento, etc.). OG.EF.4. Profundizar en el desarrollo psicomotriz y la mejora de la condición física de modo seguro y saludable, de acuerdo a las necesidades individuales y colectivas del niño en función de las prácticas corporales que elija.		

2. PLANIFICACIÓN

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:		INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:		
EF.3.1.1. Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura. EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos colectivos, de manera democrática y segura. EF.3.1.9. Participar/jugar de diversos juegos de otras regiones (barrios, parroquias, cantones, ciudades, provincias), se caracterizan y diferencian de los de su propio contexto. EF.3.6.4. Reconocer la importancia del cuidado de sí y de las demás, personas durante la participación en diferentes prácticas corporales, e identifica los posibles riesgos.		I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, se reconoce como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.) I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, respeta reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)		
Tema: El gato y el ratón, la cebollita		PERIODO S: 1	SEMANA DE INICIO:	
EJES TRANSVERSALES:	<i>La interculturalidad.</i> <i>El cuidado de la salud y los hábitos de los estudiantes.</i> <i>La formación de una ciudadanía democrática.</i>		SEMANA DE FINALIZACIÓN:	
Estrategias metodológicas		Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/

			Técnicas instrumentos /
<ul style="list-style-type: none"> Hablar sobre los juegos tradicionales, se enfocan en el gato y el ratón, la cebollita: donde, se practican, quiénes lo hacen. Motivar la participación activa de los estudiantes. Describir en que consiste el juego en base a la matriz de actividades. Dar a conocer las reglas del juego. Atender las dudas que los estudiantes presenten respecto al juego y sus reglas. Practicar el juego conjuntamente con los niños/as. 	<p><i>Talento Humano:</i> <i>Docente de Educación Física</i></p> <p><i>Recursos Materiales:</i> <i>No aplica.</i></p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, se reconoce como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acuerda reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>	<p>TÉCNICA <i>Observación.</i> <i>Trabajo grupal</i> <i>Enseñanza recíproca</i></p>


3. ADAPTACIONES CURRICULARES		
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada	
Fomentar el desarrollo de los juegos tradicionales en los niños/as. Rescatar las tradiciones de los juegos tradicionales fomenta la interculturalidad.	Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Juegos Tradicionales para el área de Educación Física, por medio de actividades lúdicas.	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docentes:	Coordinador:	VICERRECTOR:
Firmas:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Fuente: elaboración propia

Unidad II

Actividad 3: El gato y el ratón

Objetivo	Desarrollar la atención y concentración del niño/a.
Lugar	Instalaciones de la Unidad Educativa.
Organización	Formar a los estudiantes en un círculo, separa a dos participantes.
Tiempo	1 hora
Responsables	Docente del área de Educación Física.
Materiales	N/A
Descripción	<ul style="list-style-type: none">• Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, forma una cadena en círculo.• Hay dos participantes que no forman parte de la cadena, se sitúan uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro, se situará fuera que es el que hará de gato.• El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, y vaya a pasar el ratón, levantan los brazos para facilitarle el paso y los bajan e intentan pasar el gato. <p>Mientras, se persigue los que forman la cadena cantan esta canción: “Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillaré al madrugar”</p> <ul style="list-style-type: none">• Si los que forman la cadena, se separan, los que, se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.• Al momento que el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.

	
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Dos participantes no forman parte de la cadena, pues una será el gato y el otro el ratón. • Quienes forman la cadena, al momento que vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán al intentar pasar el gato. • Aquellos que, se suelten de la cadena pasarán a ser gato y ratón. • El juego acaba al instante que el ratón es atrapado, se cambian entonces los papeles.
Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • La técnica principal es que el gato tiene que coger al ratón
Beneficio	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar los reflejos • Trabajar la psicomotricidad
Resultados	<ul style="list-style-type: none"> • Para saber quién es más ágil, se juega un niño y una niña, al término cuentan los resultados para ver quien ha perdido. • Este juego es una distracción para los niños

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Evaluación preliminar del juego el gato y el ratón

Nº.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Respetar las reglas?	12%	88%	0%	100%
2.	Mantiene el equilibrio al correr?	91%	9%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	29%	42%	29%	100%
4.	Identifica situaciones de riesgo?	9%	29%	62%	100%
5.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	13%	81%	7%	100%

Fuente: elaboración propia

Respecto al juego del gato y el ratón, en su mayoría los niños/as presentan desinterés en participar activamente y no respetan las reglas.


Tabla 7. Evaluación post del juego el gato y el ratón

N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Respetar las reglas?	94%	6%	0%	100%
2.	Mantiene el equilibrio al correr?	97%	3%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	97%	3%	0%	100%
4.	Identifica situaciones de riesgo?	97%	3%	0%	100%
5.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	97%	3%	0%	100%

Fuente: elaboración propia

Una vez aplicada la estrategia didáctica, los niños/as presentaron un incremento en el interés para ejecutar de mejor forma el juego y lograr un desarrollo eficiente en el mismo, pues, se logró que respetaran las reglas, identificaran situaciones de riesgo (perder el equilibrio y caer, resbalarse, entre otros) y aprendieron a trabajar en equipo y forma coordinada.

Actividad 4: La cebollita

Objetivo	Desarrolla la fuerza y destreza de los niños/as.
Lugar	Instalaciones de la Unidad Educativa.
Organización	Formar en grupos a los estudiantes.
Tiempo	1 hora
Responsables	Docente del área de Educación Física.
Materiales	N/A
Descripción	<p>Para jugar a las cebollitas, un grupo de niños hace una fila tomados de la cintura. El primero de la fila, se abraza a un poste o árbol. El hace de vendedor. Fuera de la fila queda uno que será quien compre las cebollitas</p> <p>Comprados: ¿Tiene cebollas?, se dirige al primero de la fila Vendedor: Sí, pero tiene que cortarlas</p> <p>Entonces el comprador jala la fila y trata de arrancar las cebollitas, el que, se suelta pasa a formar parte de los que arrancan, quienes, también, forman una fila. Entre más arrancadores, se suman a la fila, más fuerza tiene y más rápido arrancan las cebollas.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Reglas	Sostenerse fuerte de la cintura al compañero/a. Formar dos filas (una compra la cebollita e intenta arrancarla)
Técnicas	Una técnica sería que la persona que va a de jalador tiene que ser una persona no tan fuerte, para que no pueda arrancar la cebollita.
Beneficio	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere más fuerza muscular y coordinación. • Crea un vínculo de confianza les crea una seguridad en sí mismo • Crea lazos de amistad.
Resultados	Vivencias inolvidables fuera del entorno familiar.

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Evaluación preliminar del juego de la cebollita

N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Respetar las reglas?	12%	88%	0%	100%
2.	Trabaja en equipo de forma coordinada?	13%	87%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	14%	45%	41%	100%
4.	Reconoce las características, objetivos y proveniencias del juego?	12%	26%	62%	100%
5.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	13%	81%	7%	100%

Fuente: elaboración propia

La mayoría de los niños/as no respetan las reglas del juego, dificultan el desarrollo del mismo, puesto que muchos de ellos era la primera vez que lo juegan y desconocen las características, objetivos y reglas del juego.

Tabla 9. Evaluación preliminar del juego de la cebollita

N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Respetar las reglas?	92%	8%	0%	100%
2.	Trabaja en equipo de forma coordinada?	93%	7%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	93%	7%	0%	100%
4.	Reconoce las características, objetivos y proveniencias del juego?	77%	11%	12%	100%
5.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	66%	30%	4%	100%

Fuente: elaboración propia

Una vez aplicada la estrategia didáctica, al evaluar el juego, se hizo evidente el cambio de actitud de los niños/as puesto que, se dio a conocer las características, objetivos, reglas, la mayoría de los niños participo activamente con sus compañeros.

	UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “SANTIAGO DE PILLARO” PARROQUIA SAN ANDRÉS-GUAPANTE GRANDE Correouem_pillaro2017@hotmail.com		AÑO LECTIVO 2018-2019
	PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

1. DATOS INFORMATIVOS:

DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA:	Educación Física	GRADO/CURSO:	PARALELO:
N.º DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	3	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Practicas lúdicas con Juegos Tradicionales: Los Pecos Hula hula	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:
<p>O.EF.3.4. Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.</p> <p>O.EF.3.7. Reconocer y valorar la necesidad de acordar con pares para participar en diferentes prácticas corporales.</p> <p>O.EF.3.9. Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales que adquieren sentido y significado en el contexto de cada cultura.</p>				

2. PLANIFICACIÓN

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:						
<p>EF.3.1.1. Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura.</p> <p>EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos colectivos, de manera democrática y segura.</p> <p>EF.3.1.5. Reconocer si participa o juega en diferentes juegos, para poder decidir los modos de intervenir en ellos (según las posibilidades, deseos o potenciales de cada jugador) e identificar aquellos que, se ligan al disfrute para jugarlos fuera de la escuela.</p> <p>Tema: Los Pecos, Hula hula</p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, se reconoce como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, se acuerda en pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>						
<p>EJES TRANSVERSALES:</p> <p><i>La interculturalidad.</i></p> <p><i>El cuidado de la salud y los hábitos de los estudiantes.</i></p> <p><i>La formación de una ciudadanía democrática.</i></p>	<table border="1"> <tr> <td>PERIODO S:</td> <td>SEMANA DE INICIO:</td> <td>SEMANA DE FINALIZACIÓN:</td> </tr> <tr> <td align="center">1</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	PERIODO S:	SEMANA DE INICIO:	SEMANA DE FINALIZACIÓN:	1		
PERIODO S:	SEMANA DE INICIO:	SEMANA DE FINALIZACIÓN:					
1							
<p>Estrategias metodológicas</p>	<table border="1"> <tr> <td>Recursos</td> <td>Indicadores de logro</td> <td>Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos</td> </tr> </table>	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos			
Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos					



<ul style="list-style-type: none"> • Hablar sobre los juegos tradicionales, se enfocan en Los Pepos, Hula hula. • Motivar la participación activa de los estudiantes. • Describir en que consiste el juego en base a la matriz de actividades. • Dar a conocer las reglas del juego. • Atender las dudas que los estudiantes presenten respecto al juego y sus reglas. • Practicar el juego conjuntamente con los niños/as. 	<p><i>Talento Humano:</i> <i>Docente de Educación Física</i></p> <p><i>Recursos Materiales:</i> <i>canicas (bolas) hula-hula</i></p>	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, se reconoce como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p>	<p><i>TÉCNICA Observación. Trabajo grupal Enseñanza recíproca</i></p>
---	--	--	---

3. ADAPTACIONES CURRICULARES		
Especificación de la necesidad educativa		Especificación de la adaptación a ser aplicada
Fomentar el desarrollo de los juegos tradicionales en los niños/as. Rescatar las tradiciones de los juegos tradicionales fomenta la interculturalidad.		Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Juegos Tradicionales para el área de Educación Física, por medio de actividades lúdicas.
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docentes:	Coordinador:	VICERRECTOR:
Firmas:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Fuente: elaboración propia

Unidad III

Actividad 5: Los Pepos

Objetivo	Contribuir en el desarrollo de la destreza manual o coordinación psicomotriz del niño/a.
Lugar	Patio o canchas de la Unidad Educativa.
Organización	Se agrupa entre dos niños/as.
Tiempo	30 minutos.
Responsables	Docente del área de Educación Física de la institución.
Materiales	<p>Bolas</p> 
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Se lo realizará entre dos personas, cada una de las cuales dirige la bola con dirección al contrario y toparla. • Se juega un círculo en el suelo como base. Cuando los pepos salen de la circunferencia esos pasan a ser del jugador contrario. 
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Se empuja la bola del jugador contrario al dar un toque con la bola. • Gana el jugador que haya conseguido acumular más bolas.
Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • La técnica principal es tinger la canica con el dedo índice o medio con mucha agilidad es decir, no tan fuerte ni muy despacio, calcular exactamente el tiro.
Beneficios	<ul style="list-style-type: none"> • coordinación óculo-manual, • coordinación fina y coordinación dinámica de las manos

	<ul style="list-style-type: none"> • pensamiento táctico y estratégico, relaciones sociales y afectivas • sensaciones kinestésicas de las manos al entrar en contacto con las canicas y con la tierra.
Resultados	<ul style="list-style-type: none"> • Se fomenta la práctica de juegos al aire libre, así como el cuidado y aprovechamiento de las zonas recreativas naturales.

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Evaluación preliminar del juego de los pepos

Nº.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	¿Coordina movimientos al lanzar las bolas?	13%	87%	0%	100%
2.	¿Demuestra puntería y precisión al lanzar las bolas?	13%	87%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	13%	46%	41%	100%
4.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	13%	25%	62%	100%
5.	Reconoce las características, objetivos y proveniencias del juego?	13%	7%	81%	100%

Fuente: elaboración propia

Al realizar el juego de los pepos, la mayoría de los niños no reconocen las características, objetivos y proveniencias del juego, presenta muy poco interés con el desarrollo de la clase, pues desconocen como ejecutar de forma adecuada el juego.

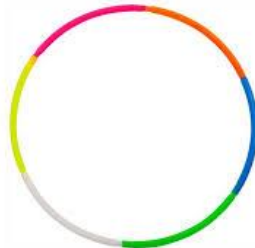

Tabla 11. Evaluación post del juego de los pepos

Nº.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	¿Coordina movimientos al lanzar las bolas?	92%	8%	0%	
2.	¿Demuestra puntería y precisión al lanzar las bolas?	93%	7%	0%	
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	93%	7%	0%	
4.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	77%	19%	3%	
5.	Reconoce las características, objetivos y proveniencias del juego?	96%	4%	0%	

Fuente: elaboración propia

Una vez implantada la estrategia didáctica referente al juego de los pepos, los niños/as fueron capaces de reconocer las características, objetivos y proveniencias del juego, participa con interés y ganas de aprender, respeta reglas y coordinación del juego.

Actividad 6: Hula-hula

Objetivo	Contribuir en el desarrollo de la coordinación psicomotriz y la respiración del niño/a.
Lugar	Patio o canchas de la Unidad Educativa.
Organización	Individual.
Tiempo	30 minutos.
Responsables	Docente del área de Educación Física de la institución.
Materiales	Hula plástico 
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Consiste en colocarse en la cintura un aro plástico y hacerlo girar con un movimiento de cadera, gana quien dure más tiempo hacerla girar en su cuerpo • La persona que tiene mayor cantidad de tiempo en la cintura tiene mejor puntaje y premio a su esfuerzo. 

Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • El juego del hula hula solo tiene una regla: gana, quien, se mantenga durante más tiempo en el aire.
Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • El hecho de poder mantener el aro alrededor de la cintura requiere de mucha práctica y habilidad. • Asegúrate que tu aro tenga el tamaño correcto.
Beneficios	<ul style="list-style-type: none"> • El hula hula es un excelente ejercicio para tonificar los abdominales. • Es un ejercicio muy eficaz en comparación con los abdominales y el levantamiento de piernas. • Durante el ejercicio tonifica los músculos, así como proporciona algunos beneficios aeróbicos.
Resultados	Practicar el hula hula eleva la frecuencia cardíaca para quemar calorías adicionales, lo cual ayuda a bajar de peso. Hacerlo durante 30 minutos ayudan a quemar hasta 300 calorías.

Fuente: elaboración propia

En la siguiente tabla, se presenta la evaluación preliminar del juego del hula-hula:

Tabla 12. Evaluación preliminar del juego del hula-hula

Nº.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Mantiene en la cintura el aro plástico y lo hace girar con un movimiento de cadera?	9%	91%	0%	100%
2.	Hace girar el aro en los brazos y las piernas?	9%	91%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	14%	45%	41%	100%
4.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	9%	29%	62%	100%
5.	Reconoce las características, objetivos y proveniencias del juego?	13%	81%	7%	100%

Fuente: elaboración propia

La mayoría de los niños/as no reconocen las características, objetivos y proveniencias del juego del hula-hula, razón por la cual presentan poco interés para realizarlo, además, solo un 9% de los estudiantes logran hacer girar el aro colocado en la cintura, además, son muy


pocos estudiantes que logran mantener la coordinación y hacer girar el aro en piernas y brazos.


Tabla 13. Evaluación post del juego del hula-hula

N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Mantiene en la cintura el aro plástico y lo hace girar con un movimiento de cadera?	71%	29%	0%	100%
2.	Hace girar el aro en los brazos y las piernas?	51%	43%	6%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	93%	7%	0%	100%
4.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	75%	13%	12%	100%
5.	Reconoce las características, objetivos y proveniencias del juego?	71%	25%	4%	100%

Fuente: elaboración propia

Una vez aplicada la estrategia didáctica los niños/as presnetan un alto interees en la practica del hula-hula, pues ahora ya conocen las características, objetivos y proveniencias del juego, el 71% de los estudiantes han logrado evolucionar y hacer girar el aro en la cintura, alrededor del 50% mantiene coordinación y el equilibrio en las piernas y ha logrado hacer girar el aro, además, de participar activamente.

		UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “SANTIAGO DE PILLARO” PARROQUIA SAN ANDRÉS-GUAPANTE GRANDE Correouem_pillaro2017@hotmail.com			AÑO LECTIVO 2018-2019		
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
DOCENTES:		ÁREA/ASIGNATURA:	Educación Física	GRADO/CURSO:		PARALELO:	
N.º DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	4	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Prácticas lúdicas con Juegos Tradicionales	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	O.EF.3.4. Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan. O.EF.3.7. Reconocer y valorar la necesidad de acordar con pares para participar en diferentes prácticas corporales. O.EF.3.9. Reconocer la existencia de diversas prácticas corporales que adquieren sentido y significado en el contexto de cada cultura.		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:				INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:			
<p>EF.3.1.1. Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura.</p> <p>EF.3.1.2. Crear con sus pares nuevos juegos, que establezcan objetivos, reglas, características, formas de agruparlos que respondan a sus intereses y deseos.</p> <p>EF.3.1.3. Acordar reglas y pautas de seguridad para poder participar en juegos colectivos, de manera democrática y segura.</p> <p>EF.3.1.6. Participar en juegos (cooperativos, de oposición) de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) y lógicas particulares para ajustar sus acciones y decisiones al logro del objetivo de los mismos.</p> <p>EF.3.1.9. Participar/jugar de diversos juegos de otras regiones (barrios, parroquias, cantones, ciudades, provincias), se caracteriza y diferencia de los de su propio contexto.</p> <p>Tema: Ensacados y las escondidas</p>				<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, se reconoce como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, para lo cual, acuerda reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p> <p>I.EF.3.2.1. Construye con pares a partir del trabajo en equipo, diferentes formas de resolver de manera segura los desafíos, situaciones problemáticas y lógicas particulares que presentan los juegos, desde sus experiencias corporales previas. (S.4.)</p> <p>I.EF.3.2.2. Participa en diversos juegos reconoce su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejora de manera segura individual y colectiva establece diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas, demandas, roles y situaciones de juego en cada uno. (I.2.)</p>			

EJES TRANSVERSALES:	<i>La interculturalidad.</i>	PERIODO S: 3	SEMANA DE INICIO:	
	<i>El cuidado de la salud y los hábitos de los estudiantes.</i>		SEMANA DE FINALIZACIÓN	
	<i>La formación de una ciudadanía democrática.</i>			
Estrategias metodológicas		Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación/ Técnicas / instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> Hablar sobre los juegos tradicionales, es enfocar los ensacados y las escondidas. Motivar la participación activa de los estudiantes. Describir en que consiste el juego en base a la matriz de actividades. Dar a conocer las reglas del juego. Atender las dudas que los estudiantes presenten respecto al juego y sus reglas. Practicar el juego conjuntamente con los niños/as. 	<p>Talento Humano: Docente de Educación Física</p> <p>Recursos Materiales: saquillos</p> 	<p>I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconoce producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)</p> <p>I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, señala reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)</p> <p>I.EF.3.2.1. Construye con pares a partir del trabajo en equipo, diferentes formas de resolver de manera segura los desafíos, situaciones problemáticas y lógicas particulares que presentan los juegos, desde sus experiencias corporales previas. (S.4.)</p>	<p>TÉCNICA <i>Observación.</i></p> <p>INSTRUMENTO. <i>Lista de cotejo.</i></p>	


		I.EF.3.2.2. Participa en diversos juegos reconoce su propio desempeño (posibilidades y dificultades de acción), mejorar de manera segura individual y colectiva establece diferencias entre los juegos y los deportes a partir de las características, reglas, demandas, roles y situaciones de juego en cada uno. (I.2.)	
--	--	--	--

3. ADAPTACIONES CURRICULARES		
Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada	
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docentes:	Coordinador:	VICERRECTOR:
Firmas:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Fuente: elaboración propia

Unidad IV

Actividad 7: Ensacados

Objetivo	Contribuir con el desarrollo físico y la coordinación.
Lugar	Patio o canchas de la Unidad Educativa.
Organización	Se agrupa entre dos o máximo 12 niños.
Tiempo	30 minutos.
Responsables	Docente del área de Educación Física de la institución.
Materiales	Sacos
Descripción	<div data-bbox="624 770 1235 1155" data-label="Image"></div> <ul style="list-style-type: none">• Cada jugador/a, se coloca dentro de un saco que les llegará hasta la cintura, se les atará o ellos/as mismas, se lo sujetaran con la mano.• Estos, se colocarán detrás de una línea que estará marcada en el suelo una persona que no participe será el que de dar la salida de los sacos.• Hace un recorrido, salta hasta llegar a la meta estos a la vez atara, también, marcado con una línea.• El que llegue a la meta sin hacer trampas ser el que Gane
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Respetar los puntos de partida y llegada• Esperar la indicación de salida o inicio de la carrera• Avanzar y mantiene el costal puesto• Si cae, se para y continua en la carrera• Llega a la meta con el costal puesto
Técnicas	<ul style="list-style-type: none">• Tiene habilidades como coordinación y saltar.
Beneficio	<ul style="list-style-type: none">• Es un juego práctico y fácil de realizar• Se requiere dos o más costales de fique o lona

	<ul style="list-style-type: none"> Fortalece el sistema muscular en piernas
Resultado	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza ejercicio físico con ello, se adquiere más fuerza muscular y coordinación

Fuente: elaboración propia

Tabla 14. Evaluación preliminar del juego de los ensacados

N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Mantiene el equilibrio al saltar?	11%	89%	0%	100%
2.	Mantiene la coordinación al saltar?	11%	89%	0%	100%
3.	Respetar las reglas del juego?	14%	81%	5%	100%
4.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	11%	83%	5%	100%
5.	Identifica situaciones de riesgo?	11%	86%	3%	100%
6.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	14%	81%	5%	100%

Fuente: elaboración propia

Al realizar el juego de los ensacados alrededor del 80% no presenta interés y no mantiene coordinación y equilibrio al saltar, además, no todos respetan las reglas del juego.

Tabla 15. Evaluación post del juego de los ensacados


N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Mantiene el equilibrio al saltar?	92%	8%	0%	100%
2.	Mantiene la coordinación al saltar?	93%	7%	0%	100%
3.	Respetar las reglas del juego?	93%	7%	0%	100%
4.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	77%	11%	12%	100%
5.	Identifica situaciones de riesgo?	93%	7%	0%	100%
6.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	66%	30%	4%	100%

Fuente: elaboración propia

Al desarrollar el juego de los ensacados con apoyo de la estrategia didáctica, se realizó una descripción del juego y sus reglas, describe, también, los beneficios y los resultados que los niños/as obtienen a través de la práctica del mismo. Alrededor del 90% presentaron mayor

interés en el desarrollo del juego, además, han logrado mantener la coordinación y equilibrio al saltar, desarrolla, también, el sentido de competencia y compañerismo.

Actividad 8: Las escondidas

Objetivo	Contribuir al desarrollo visual y mucha astucia.
Lugar	Patio o canchas de la Unidad Educativa.
Organización	Más de un estudiante.
Tiempo	1 hora
Responsables	Docente del área de Educación Física de la institución.
Materiales	Un lugar para contar que sirva de "casa"
Descripción	 <ul style="list-style-type: none"> • El grupo de jugadores elige a la persona encargada de buscar a los demás,, tradicionalmente llamados "el policía" o "el que la liga". • La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que, se decida, suelen ser 10, 20 o 50. • Al terminar de contar, la persona avisa "ya voy" y comenzar a buscar a los demás,. • Al encontrar a una de las personas escondidas tiene que tocarlo con la mano y continuar en su búsqueda. • Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde, se contó (llamado "casa") y tocarlo. • El niño que busca no toca a quien encuentra, sino regresar al lugar donde se contó , tocarlo y decir el nombre de la persona

Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Las reglas son no esconderse muy lejos o fuera del espacio destinado. • Si son encontrados por el que queda sale. • No, se esconde detrás del que cuenta, ni del poste. • Si son encontrados el niño que cuenta dice el lugar equivocado” quema la olla” y vuelve a contar y buscar. • Solo, se necesita un espacio que tenga lugares para esconderse bien. • El juego termina una vez que todas las personas son encontradas.
Técnicas	Mucha imaginación
Beneficios	<ul style="list-style-type: none"> • Aporta alegría, motivación, les ayuda a descargar energías. • Incentiva el deseo de búsqueda, cooperación y solidaridad. • Relaciona el conteo de números con la habilidad de la búsqueda. • Desarrolla en los niños el sentido de vigilia y alerta.
Resultados	Con este juego el niño explora un pedazo de su mundo además, de que se socializa y comparte con otros niños, sin importar la edad a través del juego, estimula en el niño las habilidades al poder tomar sus propias decisiones.

Fuente: elaboración propia

Tabla 16. Evaluación preliminar del juego de las escondidas

Nº.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Presenta habilidades de astucia?	9%	83%	8%	100%
2.	Presenta agilidad y destreza al correr?	9%	91%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	9%	50%	41%	100%
4.	Identifica situaciones de riesgo?	9%	29%	62%	101%
5.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y	11%	82%	7%	100%

	acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?				
--	---	--	--	--	--

Fuente: elaboración propia

Al realizar el juego de las escondidas los niños/as llevan a veces a cabo acciones individuales y colectivas durante el desarrollo del juego, además, no siempre identifican situaciones de riesgo al correr, solo un 9% presenta astucia para esconderse y agilidad para correr durante el juego.

Tabla 17. Evaluación post del juego de las escondidas

N°.	Indicadores de evaluación	Siempre	A veces	Nunca	Total
1.	Presenta habilidades de astucia?	92%	8%	0%	100%
2.	Presenta agilidad y destreza al correr?	93%	7%	0%	100%
3.	Participa con interés en el desarrollo del Juego?	93%	7%	0%	100%
4.	Identifica situaciones de riesgo?	77%	11%	12%	100%
5.	Lleva a cabo acciones individuales y colectivas durante la construcción de materiales y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación?	66%	30%	4%	100%

Fuente: elaboración propia

Posterior a la aplicación de la estrategia didáctica planteada, los niños/as presentaron mayor interés para realizar el juego, ahora conocen la forma correcta de ejecutarlo, al igual que las reglas, de este modo los estudiantes han mejorado su agilidad y destreza para correr, así, también, han presentado mayor astucia al momento de esconderse.

CAPÍTULO III.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Validación, Análisis, Evaluación de los resultados prácticos generales o parciales de la propuesta.

Este proyecto investigativo, se realizó con la finalidad de diseñar e implementar una estrategia para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de Educación Física en el Nivel Básico Medio en la Unidad Educativa del Milenio “Santiago de Pillaro” perteneciente a la Parroquia San Andrés-Guapante Grande. Mediante los resultados obtenidos a través de la aplicación de una encuesta, que fue previamente validada por expertos en el área, se pudo optar por desarrollar la estrategia didáctica para 8 juegos tradicionales que conocen y les gustaría practicar tanto a docentes como estudiantes de la Unidad Educativa.

En base a lo expuesto, en la propuesta, se elaboró una estrategia didáctica con indicadores y actividades educativas que favorecen la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física, en la cual, se consideraron 8 juegos (la rayuela, la cuerda, el gato y el ratón, la cebollita, los pepos, el hula-hula, los ensacados y las escondidas). Estos juegos, se agruparon en 4 unidades, donde, se planificaron realizar 2 juegos por unidad.

Se elaboró un Plan de Destreza con Criterio en el Desempeño por cada unidad, conjuntamente con la descripción detallada de la actividad a realizar, la cual consta de objetivo del juego, descripción del lugar donde, se desarrollará, como el docente organizara a los estudiantes para ejecutar el juego, el tiempo requerido, quien es el responsables, los materiales necesarios, descripción detallada para la ejecución del juego, las reglas, las técnicas a usar, los beneficio y el resultado que, se obtiene al practicar el juego.

Finalmente, se definieron los indicadores de evaluación para cada uno de los juegos tradicionales a implantar, se toma en cuenta los indicadores esenciales de evaluación y desempeño que constan en el Plan de Destreza con Criterio en el Desempeño.

Se realizó una evaluación preliminar de los diferentes juegos tradicionales antes de la implementación de la estrategia didáctica, lo cual permitió determinar que la mayor parte de estudiantes no participan con interés en el desarrollo de los juegos, pues desconocen de las reglas, técnicas y la forma correcta como ejecutar el juego.

En la siguiente tabla, se presenta de forma resumida la evaluación preliminar y post a la aplicación de la estrategia didáctica propuesta, donde, se evidencia la variación obtenida:

JUEGO TRADICIONAL	EVALUACIÓN PRELIMINAR			EVALUACIÓN POST			VARIACIÓN Incremento
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca	
La rayuela	11%	67%	22%	84%	13%	3%	74%
La cuerda	8%	38%	53%	78%	21%	1%	70%
El gato y el ratón	31%	50%	20%	96%	4%	0%	66%
La cebollita	13%	65%	22%	84%	13%	3%	71%
Los pepos	13%	51%	37%	90%	9%	1%	78%
Hula hula	11%	67%	22%	72%	23%	4%	62%
Ensacados	12%	85%	3%	86%	12%	3%	73%
Las escondidas	10%	67%	24%	84%	13%	3%	75%

Como, se evidencia en la tabla anterior, según la evaluación preliminar realizada, los estudiantes no desarrollan los juegos tradicionales, de forma adecuada, puesto que conocen las reglas y la técnica correcta, para efectuar correctamente cada juego, posterior a la implementación de la estrategia didáctica, se evidencia una notable mejora en la ejecución de dichos juegos, pues existe un incremento entre el 62% y el 78%.

CONCLUSIONES

- El análisis cualitativo de las estrategias y la enseñanza de juegos tradicionales, permite concluir que en la actualidad la educación en el Ecuador ha dado grandes cambios, en busca de mejorar su calidad, por lo cual, el desarrollo e implementación de estrategias didácticas para obtener un mejor desarrollo y rendimiento académico en los estudiantes es parte fundamental en la unidad educativa, a través del empleo de una metodología basada en juegos tradicionales permite una mejor construcción de la inteligencia de los niños/as, pues esta parte del perfeccionamiento de la psicomotricidad.
- El diagnóstico de la presente investigación, se realizó, mediante la aplicación de una encuesta a los estudiantes del nivel básico medio (quinto, sexto y séptimo año de educación básica) y docentes de la Unidad Educativa Santiago de Píllaro, se conoció que en la institución, no se practican juegos tradicionales, no obstante, tanto los docentes como los estudiantes, tienen nociones básicas sobre la importancia de practicarlos, conocen algunos de ellos y presentan interés en la implementación de una estrategia didáctica que les brinden los lineamientos necesarios que permitan ejecutarlos tanto en clases de educación física como fuera de ellas, tanto con sus compañeros, amigos y familiares.
- La elaboración de indicadores y actividades educativas que favorezcan la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física, determinó que los niños/as poseen conocimientos previos sobre los juegos tradicionales, los cuales servirán de apoyo para incentivar e implantar favorablemente el desarrollo de la estrategia didáctica en la institución educativa, contribuya a preservar la cultura, permitirán además, desarrollar y combinar las habilidades motrices básicas y capacidades motoras.
- Se concluye que la estrategia didáctica con indicadores y actividades educativas, que favorezcan la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física, en la cual, se consideraron 8 juegos (la rayuela, la cuerda, el gato y el ratón, la cebollita, los pepos, el hula-hula, los ensacados y las escondidas) que fueron agrupados en 4 unidades. Se

realizó un Plan de Destreza con Criterio en el Desempeño por cada unidad, conjuntamente con la descripción detallada de la actividad a realizar, la cual consta de objetivo del juego, descripción del lugar donde, se desarrollará, como el docente organizara a los estudiantes para ejecutar el juego, el tiempo requerido, quien es el responsables, los materiales necesarios, descripción detallada para la ejecución del juego, las reglas, las técnicas a usar, los beneficio y el resultado que se obtiene al practicar el juego. Además, se elaboraron los indicadores de evaluación para cada uno de los juegos tradicionales a implantarse.

RECOMENDACIONES

- Socializar a través de charlas con los docentes la importancia cualitativa del desarrollo de metodologías didácticas en base a juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de los niños/as de la Unidad Educativa.
- Fomentar dentro de la Unidad Educativa la práctica de los diferentes juegos tradicionales tanto en las clases de educación física como en el tiempo de recreación, con la finalidad de preservar la cultura, desarrollar y combinar las habilidades motrices básicas y capacidades motoras de los niños/as.
- Implementar las estrategias propuestas para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de Educación Física en el Nivel Básico Medio de la Unidad Educativa como herramienta que permita mejorar el rendimiento y desarrollo de los niños/as.

REFERENCIAS

- Alfaro, I. (2016). *los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*. Melgar: Universidades de Tolima .
- Arellano, C. (2017). *INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEPTIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “2 DE MAYO” DE LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017*. Santo Domingo: Universidad Central del Ecuador.
- Asamblea Nacional Constituyente . (2008). *Constitución del Ecuador* . Quito: Asamblea del Ecuador.
- Ayala, S. J., & Tene, L. S. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro educativo Inicial" Margarita Santillan Villacís"*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Bajaña, G. (2016). *JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AURORA ESTRADA Y AYALA” CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS*. . Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Calle, S. D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I "Juan Pablo II" Callao 2014*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Camacho, A. N. (2014). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Carrera Aldas, L. E. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del jardín “las rosas” del canton ambato de la provincia de tungurahua*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Carrillo, D. (2015). *“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS/NIÑAS DE 4-5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Cartuche, R. B., & Valle, S. J. (2017). *Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad Educativa Dr. Wenceslao Pareja de la Ciudad de Santo Domingo en el año 2016-2017*. Santo Domingo de los Tsáchilas: Universidad Central del Ecuador.
- Centro de desarrollo Cognitivo RED CENIT. (26 de Enero de 2017). *Importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil* . Obtenido de <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/>
- Colorado, H., & Alvarez, D. (2015). *El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas: Game as didactic strategy to develop numerical thought in the four basic operations*. *Redalyc*, 117-125.

- Damián Núñez, E. F. (2011). *Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los alumnos del primer grado nivel de secundaria del colegio de aplicación UNMSM*. Lima, Perú: Universidad Mayor de San Marcos.
- Entsakua, C. (2015). *Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños del primer año de educación general básica de la escuela "Jorge Delgado Cabrera" del Cantón Huamboya provincia de Mo*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Fuentes, G. L. (2017). *Las actividades recreativas alúdicas en el desarrollo de las habilidades motrices*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Gómez, G. W. (2015). *La Recreación infantil en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños de la escuela tres de Noviembre del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Gonzalez, V. J., & Mayorga, O. E. (2016). *El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil "San Rafael" de la ciudad de Riobamba*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Guadalupe, M. D., & Sandoval, N. (2015). *Estudio de los Juegos Tradicionales Ecuatorianos en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de 4 a 5 años de la institución educativa Luis Pasteur de la Parroquia de Guayllabamba*. Sangolquí: Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
- Guerrero, A. A. (2015). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la institución educativa departamental Policarpa Salvarrieta*. Colombia: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGrawHill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- Ibañez, M. J., & Fuentes, J. L. (2017). *Actas del VIII Congreso Internacional de Filosofía de la Educación Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir*. Madrid: DYKINSON,S.L.
- Jarrín Navas, S. A. (2013). *Los juegos tradicionales en el aspecto creativo en los niños de 8 a 10 años de la escuela 27 de febrero de la parroquia simón bolívar cantón pastaza*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Justo, M. E. (2014). *Desarrollo Psicomotor en la educación infantil, Bases para la intervención en la Psicomotricidad*. España: Universidad de Almería.
- Lalaleo, E. H. (2010). *La recreación Infantil y su influencia en el desarrollo psicomotriz de los niños de Cuarto, quinto, sexto año de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis Amartínez de la ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Mantilla, D. (2017). *Rescate y promoción de juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo integral de la niñez*. Quito: Universidad San Francisco de Quito.
- Martin, E. (2011). *eL Juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación inicial*. Mazatlan, sinaloa .
- Marzo, R. I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria* . España: Universidad de la Rioja.
- Medina, F. (2016). *El aprendizaje cooperativo: un estudio de casos en aprendices de español como lengua de herencia en los Estados Unidos*. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide.
- Mendoza, E., & Sther, A. (2016). *Guía de juegos para el desarrollo Psicomotor de los niños y niñas de 7 a 9 años del Nivel de Educación Primaria*. Naguanagua: Universidad de Carabobo.
- Mesonero, V. A. (2014). *La Educación Psicomotriz, Necesidad de Base en el Desarrollo Personal del Niño*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Morera, C. M. (8 de Marzo de 2019). *Generacion Tras generacion, se recobran los juegos tradicionales*. Obtenido de <http://revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344/10942>
- Ordoñez, K., & Salazar, D. (2015). *Estudio de los beneficios de la natacion en el desarrollo psicomotor en niños de entre 7-11 años de la unidad educativa Victor Gerardo Aguilar, en el año 2014*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Ospina, M. M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos basicos de aprendizaje en el nivel Preescolar* . Colombia: Universidad de Tolima.
- Pacheco, M. G. (Octubre de 2015). *Psicomotricidad en Educacion Inicial*. Obtenido de http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
- Pinza, A. G., & Ureña, G. C. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional " Mons. Oscar Romero" ubicado en el Canton Joya de los Sachas*. Loja: Universidad de Loja.
- Pinza, G., & Ureña, C. (2014). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO" UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Riera, D. (2014). *Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la escuela Fiscal Mixta "Julio Abad Chica" de la ciudad de Cuenca*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador.
- Rodríguez, N. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en niños de 3 a 5 años de la escuela "Teresa Flor" del canton Ambato, provincia de Tungurahua*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Rodriguez, O., & Heredia, H. (2013). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actividades agresivas en los estudiantes de los cursos AYB del grado quinto del colegio I.E.D. Marco Tulio Fernadéz*. Bogotá: Universidad Libre.
- Sagredo, R., & Gazmuri, C. (2013). *Historia de la vida privada en Chile*. Taurus.
- Sanchez, M. A. (2017). *Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora*. Granada: Universidad de Granada.
- Solis, S. R. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes "Pedro Vicente Maldonado" durante el período 2014-2015*. Quito : Universidad Central del Ecuador .
- Suarez, M. R. (2014). *"El Juego simbólico en los niños de cinco añosS: influencia en el pensamiento creativo*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Torres, C. S. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes de tercer y cuarto gradode educacion basica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga,Provincia del Cotopaxi*. Ambato: Universidad Tecnica de Ambato.

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta a los docentes



UEM SANTIAGO DE PILLARO ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTIAGO DE PÍLLARO

Objetivo: Recopilar información sobre la influencia de implementación de una estrategia didáctica en la enseñanza de los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física en la UEM Santiago de Pillaro.

Marque con una **X** en una de las opciones que crea conveniente:

1. ¿Qué entiende por juegos tradicionales?

Que son juegos típicos de una región o país _____

Que, se transmiten de generación en generación _____

Que, se realiza a través del movimiento corporal y el empleo de objetos no tecnológicos

2. ¿Qué juegos tradicionales conoce y/o le gustaría practicar?

Canicas _____

Los pepos _____

Rayuela _____

El gato y el ratón _____

Saltar la sogá _____

Trompo _____
Ensacados _____
Pan quemado _____
La cebolla _____
Hula hula _____
Las escondidas _____
Agua de limón _____
El baile de la silla _____
Gallina ciega _____

3. ¿En la institución, ha participado en juegos tradicionales?

Sí _____
No _____

4. ¿Considera usted que la enseñanza de juegos tradicionales ha perdido importancia en los últimos años?

Sí _____
No _____

5. ¿Qué aspectos considera que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales?

Acceso ilimitado a la tecnología _____
Internet _____
Otros _____

6. ¿Considera usted que los juegos tradicionales permiten al niño/a respetar reglas y turnos, desarrollando así el orden y disciplina?

Sí _____
No _____

7. ¿Los juegos tradicionales desarrollan habilidades individuales en el desarrollo Psicomotor del niño/a?

Sí _____

No _____

8. ¿Los juegos tradicionales permite a los niños/as socializar con sus compañeros?

Sí _____

No _____

9. ¿Considera que los juegos tradicionales desarrollan la coordinación, velocidad, resistencia, flexibilidad, equilibrio?

Sí _____

No _____

10. ¿Cree usted que la implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de educación física contribuirá en?

Transmisión de la cultura y tradiciones autóctonas de una región _____

Desarrollo integral de los niños/as _____

El proceso de aprendizaje y maduración, física, emocional y social de los niños/as _____



UEM SANTIAGO DE PILLARO

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO MEDIO (QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA) DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTIAGO DE PÍLLARO

Objetivo: Recopilar información sobre la influencia de implementación de una estrategia didáctica en la enseñanza de los juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física en la UEM Santiago de Pillaro.

Marque con una **X** en una de las opciones que crea conveniente:

1. ¿Qué entiende por juegos tradicionales?

Que son juegos típicos de una región o país _____

Que, se transmiten de generación en generación _____

Que, se realiza a través del movimiento corporal y el empleo de objetos no tecnológicos

2. ¿Qué juegos tradicionales conoce y/o le gustaría practicar?

Canicas _____

Los pepos _____

Rayuela _____

El gato y el ratón _____

Saltar la soga _____

Trompo _____

Ensacados _____
Pan quemado _____
La cebolla _____
Hula hula _____
Las escondidas _____
Agua de limón _____
El baile de la silla _____
Gallina ciega _____

3. ¿En la institución, se realiza actividades en donde involucren los juegos tradicionales?

Sí _____

No _____

4. ¿Considera usted que la enseñanza de juegos tradicionales ha perdido importancia en los últimos años?

Sí _____

No _____

5. ¿Qué aspectos considera que han influido en el deterioro de los juegos tradicionales?

Acceso ilimitado a la tecnología _____

Internet _____

Otros _____

6. ¿Cree usted que la implementación de una estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en el área de educación física contribuirá en?

Transmisión de la cultura y tradiciones autóctonas de una región _____

Desarrollo integral de los niños/as _____

El proceso de aprendizaje y maduración, física, emocional y social de los niños/as _____

7. Cree usted que la práctica de juegos tradicionales contribuiría en:

El desarrollo intelectual, la atención, la memoria y el razonamiento del niño/a _____

El desarrollo del pensamiento conceptual, lógico y abstracto del niño/a _____

La hegemonía del movimiento y gesto para la expresión corporal del niño/a _____

La socialización _____

Todas las anteriores _____