



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

**TESINA DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DELICENCIADO EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO**

**ANÁLISIS DE CIRCUNSTANCIAS QUE CONSTITUYEN A LA NO PRÁCTICA
DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR EN LOS ESTUDIANTES
DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD
EDUCATIVA PENSIONADO OLIVO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA AÑO
2013.**

AUTOR

GEOVANNY BLADIMIR OCAÑA CHÁVEZ

TUTOR

LIC. SUSANA PAZ VITERI

RIOBAMBA – ECUADOR

2014

HOJA DE APROBACIÓN

El tribunal de defensa privada conformada por Lic. Vinicio Sandoval Presidente del tribunal, MsC. Emilio Villa y la Licenciada Susana Paz, miembros del tribunal certificamos que el estudiante Geovanny Bladimir Ocaña Chávez con CI. 0603914078 se encuentra apto para la defensa pública previa a la obtención del título de Licenciado en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo:

Una vez que han sido realizadas las revisiones y ediciones correspondientes a la tesina.



Presidente del Tribunal
Lic. Vinicio Sandoval



Miembro del Tribunal
MsC. Emilio Villa



Tutora de Tesina
Lic. Susana Paz

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Yo, Lic. Susana Paz docente de la Carrera de Cultura Física de la Universidad Nacional de Chimborazo, acepto ser la tutora del señor Geovanny Bladimir Ocaña Chávez con el tema “Análisis de circunstancias que contribuyen a la no práctica de los juegos tradicionales del Ecuador en los estudiantes del séptimo año de educación general básica en la unidad educativa Pensionado Olivo de la ciudad de Riobamba año 2013”. Previo a la obtención del título de licenciado en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo.

Riobamba, 24 de octubre del 2014.

Att:



Lic. Susana Paz Viteri

TUTORA

CALIFICACIÓN DEL TRABAJO ESCRITO DE GRADO

TEMA:

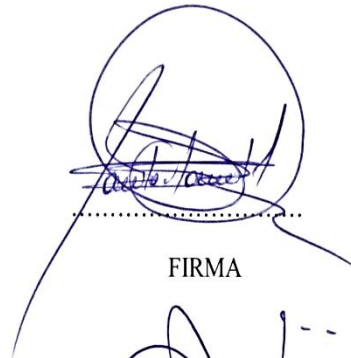
Análisis de circunstancias que contribuyen a la no práctica de los juegos tradicionales del Ecuador en los estudiantes del séptimo año de educación general básica en la unidad educativa Pensionado Olivo de la ciudad de Riobamba año 2013

Previo a la obtención del título de Licenciado en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo.

Trabajo de grado de licenciatura aprobado por la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente jurado Lic. Vinicio Sandoval, Presidente del Tribunal, MsC. Emilio Villa y Lic. Susana Paz a los días veinte y cuatro días del mes de octubre del año 2014.

Lic. Vinicio Sandoval

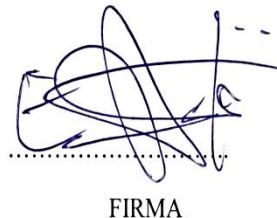
PRESIDENTE



FIRMA

MsC. Emilio Villa

MIEMBRO



FIRMA

Lic. Susana Paz

TUTORA



FIRMA

DERECHO DE AUTORÍA

“Yo, Geovanny Bladimir Ocaña Chávez, me declaro responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesina de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Facultad de Ciencias de la Salud, Carrera de Cultura Física de La Universidad Nacional de Chimborazo.

Geovanny Ocaña

Geovanny Bladimir Ocaña Chávez

C.I. 060391407-8

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mis padres por brindarme su apoyo incondicional día tras día. A mi esposa y a mi hija por ser mi principal motivo de superación y por quienes lucho incansablemente para salir adelante. A mis hermanos por estar siempre escoltando cada peldaño de mi vida. Y a todas las personas que de una u otra manera han puesto su granito de arena para conseguir las metas que me propongo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por protegerme en esta lucha de superación y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de mi vida.

A mis padres, que me han enseñado a ser perseverante, emprendedor, valiente y decidido al momento de tomar una decisión.

A mi esposa, por su apoyo incondicional, por demostrarme la gran fe y el amor que tiene por mí y principalmente por darme el regalo más grande que pude tener en la vida, mi hija Danna Nicole.

A la Lic. Susana Paz, tutora de tesis, por su apoyo total y su amistad desde mi vida estudiantil en la carrera de Cultura Física y Entrenamiento Deportivo.

Gracias a todas las personas que ayudaron con un granito de arena en la realización de este proyecto.

RESUMEN

Las actividades recreativas tradicionales enmarcan las costumbres de una determinada región, que viene hacer la esencia de los pueblos transmitidos de generación en generación. En el Ecuador es mucho más notorio ya que los juegos tradicionales forman parte del folklor representativo de nuestros antepasados, por lo que en ciertas fechas y lugares se puede observar de forma más frecuente estas actividades tradicionales la práctica en las personas de mayor edad, razón por la cual cada día se va perdiendo estas hermosas tradicionales en cuanto a los juegos tradicionales, que no sólo ayudan a integrar a la familia y comunidad sino que aún más importante el conservar la identidad nacional. La ciudad de Riobamba es una de las ciudades que todavía conservan las costumbres y tradiciones, lamentablemente la globalización, el consumismo, la modernización y la tecnología han hecho brecha en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Pensionado Olivo. Si bien es cierto la tecnología es una gran ventaja en procesos académicos y de sociabilización, pero la mala utilización de estos y el poco control del tiempo que dedican los estudiantes a estas actividades han provocado que se pierdan paulatinamente las tradiciones de nuestro pueblo y específicamente nuestros juegos tradicionales. Esta investigación se le ejecutó con 57 niños y niñas de la Unidad Educativa Pensionado Olivo, pertenecientes al séptimo año, como técnica de investigación se utilizó la encuesta y como instrumento se aplicó el cuestionario, que sirvió para recopilar los criterios de los infantes. Luego de tabular los resultados obtenidos se llegó a la conclusión que son muchos los factores que les rodean a los estudiantes para la no práctica de los juegos tradicionales como las redes sociales, la televisión, la no práctica de estas actividades con padres de familia y profesores escolares especialmente los profesores de Cultura Física, por lo que se recomienda tener más en cuenta la difusión, la sociabilización y la importancia de mantener las tradiciones de nuestros pueblos y en especial en los juegos tradicionales, mismos que no solo nos van a servir para la integración sino también para mantener un buen estilo de vida en nuestro pueblo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CENTRO DE IDIOMAS

ABSTRACT

This research paper discusses the sports free enterprise and its relation to economic factors the graduates of Physical Education School of Universidad Nacional de Chimborazo, the main aims to know the level of entrepreneurship and the economics of the ladies and gentlemen graduate of f physical Culture School, pretending to observe a clear predisposition in the business field of Physical activity as a factor of economic welfare, using the knowledge acquired after a university academic process, due to being in an environment opportunities for entrepreneurship, as Physical Culture is a range of alternatives for economic development, for example in the field of teaching, sports training or in the field of recreation or either the field of health prevention or treatment to improve health; able in any of the areas mentioned above make sport entrepreneurship. It is significant that the trained professionals under one curriculum does not have a subject to guide as to the enterprise, thus becoming only entities that seek employment opportunities dependence.

When analyzing the results obtained can realize that there is a poor business development, where premium plus finding a job finding a micro physical activity, wasting the broad field of professional development that provides physical culture because since no internal stimulus that enhances entrepreneurship. For this research the survey technique is used, and as the survey instrument, using a group of 29 graduates of Physical Education School of Universidad Nacional de Chimborazo, which are working in different public and private institutions, some in teaching, and others in sports. Therefore it is concluded that there is no entrepreneurship in graduates of Physical Education School of Universidad Nacional de Chimborazo by deficiency of own initiative and absence of guidance as a discipline within the net of study, which may indicate the basic steps to start with sports microenterprises same could be the job for most professional career of Physical Culture.



Reviewed by: Dra Marcela Suarez C

English teacher



ÍNDICE GENERAL

1 Contenido

HOJA DE APROBACIÓN	II
ACEPTACIÓN DEL TUTOR	III
CALIFICACIÓN DEL TRABAJO ESCRITO DE GRADO.....	IV
DERECHO DE AUTORÍA	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
RESUMEN	VIII
ÍNDICE GENERAL	X
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
CAPITULO II.....	5
CAPITULO III.....	28
CAPÍTULO IV	31
CAPITULO V.....	41
BIBLIOGRAFIA	43
ANEXO	44
CUESTIONARIO.....	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Pregunta N°1.....	31
----------------------------	----

Tabla 2. Pregunta N°2.....	32
Tabla 3. Pregunta N°3.....	33
Tabla 4. Pregunta N°4.....	34
Tabla 5. Pregunta N°5.....	35
Tabla 6. Pregunta N°6.....	36
Tabla 7. Pregunta N°7.....	37
Tabla 8. Pregunta N°8.....	38
Tabla 9. Pregunta N°9.....	39
Tabla 10. Pregunta N°10.....	40
Tabla 11. Nómina de Estudiantes	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1.....	31
Gráfico N° 2.....	32
Gráfico N° 3.....	33
Gráfico N° 4.....	34
Gráfico N° 5.....	35
Gráfico N° 6.....	36
Gráfico N° 7.....	37
Gráfico N° 8.....	38
Gráfico N° 9.....	39
Gráfico N° 10.....	40

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al análisis de la no práctica de los juegos populares en los niños y niñas de la Unidad Educativa Pensionado Olivo, de la ciudad Riobamba, en el año 2014, realizándose la recolección de datos en los séptimos años de educación básica paralelo “A” y “B”. En esta investigación se analiza la problemática, causas y causales en referencia a la no práctica de los juegos populares y tradicionales del Ecuador.

La investigación consiste en trabajar con todos los niños y niñas del séptimo años de los dos paralelos de la Unidad Educativa Pensionado Olivo, investigando a una población de 57 infantes, a quienes se les aplicó una encuesta que cuenta con un número de diez preguntas, en donde se reflejarán las preferencias de los niños y niñas entre los juegos populares, juegos modernos, conocimiento al respecto, si han practicado o no los juegos populares, entre otras.

Con esta investigación se propone:

CAPÍTULO I

Se define los lineamientos de la investigación como objetivos, planteamiento del problema y la justificación del mismo.

CAPÍTULO II

Engloba la fundamentación teórica que servirá de base para el desarrollo de la investigación, la cual servirá como base científica.

CAPÍTULO III

Se enfoca la metodología para lograr los objetivos específicos con su correspondiente técnica.

CAPÍTULO IV

Se evidencia, analiza e interpreta uno a uno los datos recolectados.

CAPÍTULO V

Constan las conclusiones a las que se llegó después de haber realizado la investigación correspondiente.

CAPÍTULO I

PROBLEMATIZACIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con la caída del Muro de Berlín, el colapso de la Unión Soviética y el fin de la guerra fría, la globalización se convirtió, en la escala mundial, en el fenómeno económico, social y político dominante de nuestra época.

En nuestro país el Ecuador no está fuera del fenómeno llamada globalización, donde el ser humano se transformó en consumista dependiente de la tecnología como también de las redes sociales, desde un punto de análisis profundo podemos decir que tienen su lado positivo y su lado negativo.

Nuestros niños y adolescentes en la actualidad tienen mucho interés, sobre todo a la edad de 11 años donde ocurren comportamientos significativos como el relacionarse con los demás de su edad, su comunicación explora nuevos campos de atracción y conocer a más niños y niñas de esta edad, sin importar la forma en como se conocen o conllevan la comunicación.

Siendo las posibles causas que no permitan a los niños, interesarse por la práctica de actividades lúdicas y peor aún el desconocimiento de nuestros juegos populares que son los símbolos recreativos de nuestra niñez, que han sido compartidos de generación a generación, perdiendo parte de nuestra identidad formativa en el cual se compartía por medio de la integración infantil, los valores y la creatividad que son parte de desarrollo integral de los individuos.

Como resultado de esta investigación pretendo despejar y encontrar las causas que hacen que los niños y niñas no practiquen los juegos tradicionales de nuestro país y el desconocimiento de los mismos, en este trabajo un delimitante es aplicarlo en un solo nivel de educación básica como lo es, el séptimo año de la Unidad Educativa Pensionado Olivo, por ser un grupo con el que Yo trabajé en el área de la Cultura Física siendo además un grupo vulnerable de la tecnología, la comunicación y las redes sociales y el proceso de cambio biológico, psicológico natural que ocurre a estas edades.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las circunstancias que contribuyen a la no práctica de los juegos tradicionales del Ecuador en los estudiantes del séptimo año de educación general básica en la unidad educativa Pensionado Olivo de la ciudad de Riobamba año 2013.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Analizar las circunstancias que contribuyen a la no práctica de los juegos tradicionales del Ecuador en los estudiantes del séptimo año de educación general básica en la unidad educativa Pensionado Olivo de la ciudad de Riobamba año 2013.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar mediante una encuesta las posibles causas para la no práctica de los juegos tradicionales del Ecuador en los niños y niñas de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Pensionado Olivo.
- Analizar mediante cuadros y gráficos estadísticos las encuestas obtenidas a los niños y niñas de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Pensionado Olivo.
- Interpretar los resultados obtenidos para determinar las causas para la no práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Pensionado Olivo.

JUSTIFICACIÓN

En la ejecución de mis prácticas pre-profesionales pude palpar que dentro de la institución donde fui designado, los educandos tienen poco conocimiento de los juegos populares de nuestro país y peor aún no se practica en las horas asignadas para el recreo, cuando la mayoría se dedica al llamado del Rey de los deportes y otros en actividades que no desarrollan el movimiento del cuerpo humano, esta fue mi inquietud en conocer cuál es

el motivo para que los niños y niñas casi desconozcan estas actividades lúdicas y por ende su práctica.

Esta actividad lo realice con la finalidad de tener una base informativa, que permita establecer un criterio técnico por medio de la investigación, de las causas para la no práctica de los juegos tradicionales, siendo así un aporte para un análisis más amplio que se puede duplicar a nivel del país, determinando causas y buscando soluciones en el rescate de nuestra identidad nacional en lo que respecta al desarrollo formativo de nuestros niños.

Este tema es de mucha importancia, los países se identifican por su folklor que es la identidad de los pueblos, mucho más si son actividades que lo practicaron nuestros abuelos y que nos dejaron como herencia y por el cambio de nuestras sociedades por muchos factores como la tecnología, la comunicación y los intereses del modernismo se pierden con el paso del tiempo estas sanas prácticas de movimiento corporal.

La finalidad de este trabajo de investigación es conocer la fuente que no permite el seguir manteniendo una tradición lúdica de mi país y ser una base confiable para estudios investigativos de mayor trascendencia que permita establecer soluciones para el rescate de nuestros juegos populares y así tener una población infantil activa, promoviendo la actividad física por medio de actividades recreativas de nuestro folklor nacional.

El beneficio que se obtendrá con la investigación es, aportar a los niños y profesores de la institución donde se lleva a cabo la investigación, concientizando la práctica de nuestros juegos populares y cuáles son las causas que han hecho que se vayan perdiendo paulatinamente al punto del desconocimiento de las nuevas generaciones, además la satisfacción personal de conocer las raíces del problema y hacer hincapié de la práctica de las actividades lúdicas populares, como profesional de la Cultura Física que me permitirá estar en relación directa con niños y niñas, a la vez de buscar un mejor estilo de vida tal cual nos señala el Plan Nacional del Buen Vivir, específicamente en el objetivo número tres.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

POSICIONAMIENTO PERSONAL

Luego de observar y palpar la escasa práctica y desconocimiento de los juegos populares, por parte de los alumnos del nivel que son sujetos de la investigación, en la institución donde fui asignado para la ejecución de mi práctica pre-profesional, se puede concluir que el desconocimiento de los juegos populares por parte de los alumnos, no permite mantener nuestra identidad incluso llegar a perderlo a futuro, es así que esta investigación me permitirá tener un conocimiento desde el campo mismo donde se da la problemática, del por qué no hay el interés del desarrollo lúdico popular. Esta investigación se posiciona en el pragmatismo, por ser parte de la institución al realizar mis prácticas pre-profesional y detectar este problema, esto permitirá tener un inicio para buscar soluciones en investigaciones futuras y mantener nuestra tradiciones como lo es los juegos populares.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En la Universidad Nacional de Chimborazo, no se encuentran temas similares realizados como investigación, razón por la que este proyecto se efectúa con el afán de contribuir con información acerca de la no práctica de los juegos tradicionales del Ecuador. Demostrando así la originalidad de esta investigación, en donde se plantea dos variables, una independiente y una dependiente.

JUEGOS

El juego sin duda alguna es la mejor estrategia de enseñanza – aprendizaje que podemos utilizar, con los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores.

CONCEPTO ETIMOLÓGICO DE JUEGO

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. ¹

El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma²

A los juegos se les clasifican dependiendo de la necesidad y aplicación, existiendo un sin número de clases de juegos que podemos encontrar de acuerdo a su escenario y objetivo.

Así podemos encontrar los juegos de acuerdo a su desarrollo:

JUEGOS PSICOMOTORES

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos.

Se pueden encontrar:

1. Los juegos de conocimiento corporal.
2. Los juegos motores.
3. Los juegos sensoriales.
4. Los juegos de condición física.

JUEGOS COGNITIVOS

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

¹<http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

² B. Russel. 1970

1. Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
2. El juego exploratorio o de descubrimiento.
3. Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

JUEGOS SOCIALES

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

JUEGOS AFECTIVOS – EMOCIONALES

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

Otras Clasificaciones:

1. Los juegos también pueden ser clasificados en función de:
2. La libertad de elección del juego.
3. El número de individuos necesarios para su realización.
4. Por el lugar donde se juega.
5. Por el material que se utiliza.
6. Por la dimensión social.³

³<http://utopiainfantil.wordpress.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

De acuerdo a los aspectos extremos, los juegos que son realizados en base a la actividad motriz, se dividen de la siguiente manera:

1. De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.
2. De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos
3. De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas
4. De pelota y balón: baloncesto, fútbol
5. De lucha: lucha, esgrima
6. De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje
7. Náuticos y acuáticos: prueba de nado, vela, remo
8. Con animales: lucha, caza
9. De habilidad en el trabajo: agrícolas
10. Diversos no clasificados.⁴

Existen algunas tipologías cuyo estudio debe hacerse de forma más detallada, dada su utilidad en el proceso educativo o su éxito entre los niños.

Estos juegos son:

1. La cesta de los tesoros. – ElionorGoldschmied
2. El juego heurístico. – ElionorGoldschmied
3. El juego psicomotor.
4. El juego educativo. – O. Decroly
5. El juego y las nuevas tecnologías.
6. El juego popular.
7. El juego multicultural.
8. El juego competitivo y el cooperativo.⁵

Además el juego es definido como una actividad de recreación, cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones es

⁴<https://docs.google.com/document/d/1tCKnaONpxU4CMvBd-xTEhngQG6d6mI4G4mX3drDKlsU/edit>

⁵<http://utopiainfantil.wordpress.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

utilizado con un papel educativo. El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo.

Existen distintos tipos de juegos:

1. Juegos Tradicionales
2. Juegos Populares
3. Juegos de Mesa
4. Juegos de Naipes
5. Video Juegos
6. Juegos de Rol⁶

JUEGOS DE CONOCIMIENTO CORPORAL

Mediante este tipo de juegos, los niños y niñas, van a ir reconociendo diferentes partes del cuerpo, desarrollando los esquemas perceptivos motrices, en donde reconocen su cuerpo, sus emociones y sensaciones. Ayudando a elaborar su mapa conceptual corporal de su propio cuerpo.

Entre la gran cantidad de juegos que tienen como objetivo desarrollar el conocimiento corporal, tenemos:

- El Mosquito Vuela, Vuela

Edad: De 4 a 7 años

Materiales: Un objeto que represente un mosquito como una pelota pequeña.

Organización inicial: Forman un corro sentados. La maestra afuera con el mosquito.

Desarrollo: la maestra va caminando mientras va diciendo: "El mosquito vuela, vuela y se pone en..." y coloca el mosquito en alguna parte del cuerpo del niño o niñas que tenga más cerca, como por ejemplo, la nariz. El alumno debe de nombrar esta parte del cuerpo y a continuación todos dicen : "pica, pica la nariz", mientras se rascan la suya propia. Sigue el juego con otro alumno y otra parte del cuerpo.

- El aro a la altura de...

⁶<http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/>

Edad: De 4 a 7 años

Materiales: Un aro para cada uno.

Organización inicial: Cada uno dentro del aro, de pie, y lo sujetan con las manos.

Desarrollo: la maestra va diciendo: "El aro a la altura de..." y a continuación una parte del cuerpo. Ellos deben de mover el aro y colocarlo a esa altura. De vez en cuando se cambia la palabra "aro" por otra y entonces ellos se tienen que quedar inmóviles.

Golpear el globo

Distribuidos por el espacio. Cada uno con un globo.

El profesor va nombrando diferentes partes del cuerpo y ellos deben golpear el globo con dicha parte, intentando que no caiga al suelo.⁷

- El baño

Por parejas. Uno estirado en el suelo. El otro, al lado con una pelota de tenis que representa ser la esponja.

El que tiene la pelota recorre con ésta todo el cuerpo de su compañero como si lo estuviera enjabonando. Indicaremos que vaya diciendo en voz alta las partes del cuerpo q recorre.

- El limpiacristales

Por parejas. Uno frente al otro. Uno es el limpiacristales. El otro la imagen que se refleja en el cristal.

El limpiacristales va realizando los gestos que se le ocurran, simbolizando las acciones de limpiar un cristal. Su compañero le imita representando la imagen reflejada.⁸

JUEGOS MOTORES

Los juegos motores, son los que nos ayudan a desarrollar las capacidades motrices básicas en los niños y niñas como es el caso especialmente de la coordinación, aprovechando este

⁷<http://escujuegos.blogspot.com/2007/11/juegos-de-conocimiento-corporal.html>

⁸cursosef.wikispaces.com/Juegos+de+conocimiento+corporal

espacio lúdico para aplicar diferentes tipos de movimientos donde actúe tanto la motricidad fina y motricidad gruesa, en un conjunto de movimientos corporales.

JUEGOS SENSORIALES

Los Juegos sensoriales son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. Con este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que viven.

Los materiales que se utilicen son de suma importancia, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones invenciones y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo.

Los componentes esenciales que brindan los jugos sensoriales son:

- Cooperación:

Está ligada a la comunicación, cohesión, confianza y desarrollo de las capacidades de interacción social. Y a través de ellas los niños aprenden a compartir, a tener empatía, preocuparse por los sentimientos de los otros y a trabajar para tener un buen relacionamiento.

- Aceptación:

Está ligada a una elevada autoestima. En algunos de los juegos sensoriales todos son aceptados por lo que son y no por puntos que pueden conseguir.

- Compromiso:

Sentimiento de pertenencia, de ser parte de un todo. Sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando.

- Diversión:

Nunca debemos perder de vista cual es la razón principal por la cual los niños participan de los juegos: para divertirse.

Al regalar un Juego Sensorial estas regalando múltiples posibilidades de entretenimiento, creatividad, interacción, imaginación...⁹

JUEGOS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA

Los juegos de la actividad física son aquellos donde intervienen el movimiento y el desempeño individual de cada uno de los participantes. Además estos juegos generalmente se realizan al aire libre, en donde existe un intercambio natural.

JUEGOS DE LOCOMOCIÓN

Los juegos de locomoción es una complejidad creciente de los movimientos, su simultaneidad y coordinación les exigirá un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos y sobre todo en los años de mayor importancia, donde se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando sus cualidades físicas.¹⁰

JUEGOS DE LANZAMIENTO

Acción coordinada de soltar un objeto desde la mano, utilizando apoyos y palancas, se considera desde que el objeto despega de la mano, sin importar la distancia que alcance, no siempre es hacia delante.¹¹

JUEGOS DE PELOTA Y BALÓN

Un juego de pelota es un juego en el cual su elemento esencial es una pelota. Alguien que juega a un juego de pelota es conocido como un jugador. Hay muchos juegos populares

⁹<http://regalosparaelalma.wordpress.com/juegos-sensoriales/>

¹⁰<http://kinedeportes.com.ar/publicaciones/1-el-juego1.pdf>

¹¹TAMAYO, Gerardo. Patrones básicos fundamentales de movimiento. Documentos de clase. Asignatura recreación y deportes. Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira. 2004.

y deportes que impliquen algún tipo de pelota o similar objeto. Estos juegos se pueden agrupar por el objetivo general del juego, a veces indicando un origen común, ya sea de un juego en sí o de su idea básica:

- En los cuales se utiliza un elemento para golpear la pelota, como el béisbol, el cricket y el golf.
- Juegos que necesitan obtener puntos o goles, como el baloncesto y todas las formas de fútbol, hockey o lacrosse.
- Juegos con una red, como el voleibol y tenis.
- Juegos con objetivos puntuables, como los bolos y lotball.
- El original "juego de pelota", cuyo objetivo es mantener la bola en constante movimiento, pero no lo que le permite botar dos veces a la tierra sin ser golpeado entre abandonos.
- Y así sucesivamente.

JUEGO DELUCHA

Los juegos de lucha se fundamentan en el equilibrio, los desplazamientos, y los agarres. Proponemos que la evolución del trabajo se aborde primero de forma individual, posteriormente en grupo y por último y tal y como se desarrolla el deporte del judo, por parejas.

JUEGO DEFUERZA

Es un juego de movimientos y ejercicios, ya que incluye movimiento, desplazamiento, fuerza y destreza; es un juego simbólico porque la niña o niño que va a representar el juego debe desenvolverse demostrando su fuerza y destreza.

JUEGOS NÁUTICOS Y ACUÁTICOS

Los juegos acuáticos son todas aquellas actividades lúdicas que se realizan en un escenario acuático; El concepto de actividades acuáticas ha sido acuñado recientemente

en nuestra sociedad, pues a lo largo de historia el agua ha sido entendida bajo distintas concepciones.¹²

JUEGOS CON ANIMALES

Los juegos animales son aquellos en la cual los niños y niñas representan distintos animales, tanto en su movimiento, sonido, o habitat. Además también podemos encontrar en este tipo de juegos, aquellos juegos en donde intervienen los animales y el hombre, con un mutuo respeto entre los dos seres, buscando un ámbito de bienestar y placer de relajación entre los dos.

JUEGOS DE HABILIDAD EN EL TRABAJO

Estos juegos de habilidad en el trabajo, son los que tienen como objetivo, desarrollar las destrezas individuales de cada niño o niña, en los diferentes escenarios recreativos en donde se desenvuelve.

JUEGOS POPULARES

Suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida.

JUEGOS DE MESA

Esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos

¹²<http://es.scribd.com/doc/48752721/JUEGOS-ACUATICOS>

de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito.

Ejemplo de éstos son:

- El ajedrez, el ludo,
- El Monopoly,
- etc.

JUEGOS DE NAIPES

Son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja (puede ser española o francesa) para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante, por ejemplo el solitario. Otros juegos de naipes son: siete y medio, truco, blackjack, canasta, etc.

VIDEOJUEGOS

Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica. Para poder jugar a un videojuego es necesaria la utilización de un joystick, mouse, teclado, o cualquier elemento que controle la acción que se desea realizar.

Los videojuegos incluyen distintos géneros como aventura, estrategia, lucha, educativos, entre otros.

Ejemplos de video juegos son:

- Heavy Rain,
- Age of Empires,
- Street Fighter,
- etc.

JUEGOS DE ROL

Se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guión específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones.

Algunos ejemplos son:

- Stranger, Gothic,
- NeverwinterNights,
- etc.

JUEGOS TRADICIONALES

Son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica.

Por ejemplo:

- La lucha canaria,
- Deporte típico de las Islas homónimas.¹³

JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR

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

Reconsiderando que recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables para los niños, nosotros como educadoras podemos adaptarlos a nuestra

¹³<http://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/#ixzz37gYUSwla>

realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.¹⁴

Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones de nuestro país.¹⁵

TEORÍA DE LA SELECCIÓN NATURAL DE DARWIN

Según Emilio Pérez Techachal y Lupe Aguilar Cortez, “la solidaridad n entra en este esquema. Alguna gente argumenta que la teoría de la selección natural de Darwin sirve para justificar la competencia y la idea ganar a como dé lugar. Sin embargo Darwin mismo mantenía que para los seres humanos el valor más importante estaba en la inteligencia, el sentido de moral y la cooperación social. La persona tiene la posibilidad de exhibir distintos comportamientos, tiene la capacidad e enriquecer o destruir, no sólo a sí mismo sino al resto del medio ambiente. Puede ser agresivo o no agresivo, competitivo o cooperativo, ¿de qué depende?. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde pequeños, de los modelos que vemos y de los refuerzos que nos dan por hacer o no hacer ciertas cosas. Es decir, somos productos de un proceso de sociabilización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

Las metas que persiguen los individuos, igual que los medios que utilizan se determinan culturalmente. En resumen, la persona no es competitiva por naturaleza. Aprende, socialmente, desde pequeña, comportamientos competitivos o cooperativos”.

OCIO

El termino ocio etimológicamente proviene del latín otium, que significa reposo. Según el Diccionario de la Real Academia Española (1992), ocio es el tiempo libre, fuera de las obligaciones y ocupaciones habituales.

¹⁴<http://tradicionesse.blogspot.com/>

¹⁵<http://materialdidacparvu.blogspot.com/2010/09/juegos-tradicionales-del-ecuador.html>

- El tiempo libre se considera y contempla como el periodo de tiempo no sujeto a obligaciones. El hombre de hoy posee más horas libres de las que es consciente. Aproximadamente, las personas que realizan un trabajo de cuarenta horas semanales y con treinta días de vacaciones al año, pueden disfrutar del 29,5% de tiempo libre, en función del número total de horas que tiene el año.
- El tiempo liberado es una parcela de tiempo, con unas dimensiones que dependerán de la situación específica de cada individuo, en el que la persona no tiene que realizar ninguna actividad de forma obligatoria y se encuentra en disposición de elegir libremente lo que desea realizar
- El ocio surge cuando se realizan las actividades satisfactorias y gratificantes que posibilita el tiempo liberado, de forma libre, decididas por uno mismo y gestionada autónomamente (Cuenca 2000).
- Manuel Cuenca, profesor de la Universidad de Deusto (Bilbao), contempla y define el ocio como el tiempo libre fuera de obligaciones habituales, que descansa en tres pilares esenciales:
 - Percepción de libre elección en función de preferencias individuales.
 - Sensación gratificante y placentera.

Autotelismo: es decir, actividades que tienen un fin en sí mismas y en la sensación gratificante que producen al practicarlas.

Además este ocio autotélico se manifiesta en seis dimensiones:

- Lúdica, deportiva,
- Festiva,
- Creativa,
- Ecológica y
- Solidaria.

JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR

Según Morera María (2008), “los juegos tradicionales forman parte de la vida y de las personas y sobre todo no es posible explicar la condición social del ser humanos sin los

juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que a protagonizado el ser humano con su entorno.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de los abuelos a los padres y de padres a hijos y así sucesivamente, supliendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padre a hijo sino que su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se pierdan con el tiempo. Están muy ligados a la historia cultura y tradiciones, de un país, un territorio o una nación.

Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollan son juegos que no están escritos en ningún libro en especial, ni se puede comprar en ninguna juguetería, el material de los juegos es específico de los mismos y está muy ligado a la zona a las costumbres he incluso a las clase de trabajo que se desarrollan en el lugar.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá alguna diferencia en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR

RAYUELA

Este juego consiste en dibujar con una tiza en el piso un cuadro, el mismo que debe ser hecho en forma de, gato, un cuello y dos filas de 2 cajones, una circunferencia para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas, colocando los números en cada uno de los casilleros y luego se procede a lanzar fichas, piedras o semillas en secuencia y los niños y niñas deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros con un solo pie, pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha, ni los filos de los cajones.

El niño o niña lanzará la ficha a los cajones en orden, en caso de no caer la ficha en el cajón correspondiente, o pisar mal los cajones, el niño o niña perderá el turno y continúa su compañero o compañera. Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo

a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero no pueden tocar nadie, sino solo la propietaria en el juego a medida que avanza tiene más complejidad.

En este juego los niños desarrollan su coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido.

LA COMETA

Es un juego tradicional del Ecuador en donde el niño o niña recoge usos, que son palos muy livianos y con la ayuda de papel celofán se los cubre dando la forma generalmente de un rectángulo, fabricando una cola con tela por la una punta, mientras que por la otra se amarra la piola que se encontrará enrollada. Y cuando este listo todo lo anterior los niños buscan un lugar donde exista mucho viento y este despejado de árboles o alambres en donde se pueda enredar la cometa o su piola.

El ganador es el niño o niña que haga volar más alto y la mantiene más tiempo en el aire. En este juego los niños desarrollan su orientación y coordinación.

ALI CACATÚA

Al ritmo de las palmas y en tono rítmico se va repitiendo en grupo ala cacatúa diga usted nombre de... animales, cada miembro del grupo va nombrando lo que se pidió la coordinadora del grupo la persona que se equivoca o repite la palabra indicada debe salir del grupo.

Con este juego reforzamos atención concentración memoria es muy interesante, se puede trabajar con oficios, formas tamaños, colores frutas, etc.

Se pueden utilizar flash cards con diferentes dibujos y el niño debe sacar la tarjeta de la palabra nombrada.

EL TROMPO

El trompo es un implemento de material de madera muy consistente llamado cerote, este material se encuentra en los páramos andinos, en la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano, tiene una forma de punta de flecha. Que es envuelta por una piola de arriba a bajo.

El juego consiste en hacer girar el tronco por mayor tiempo y dominarlo realizando algunos trucos como por ejemplo cogerlo en la mano, además se puede lanzar al aire y volverle hacer rodar.

LA BOMBA

Juego practicado por niños y jóvenes. Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

Gana quien puede sacar y apoderarse de más bolas. Este juego se lo realiza con un mínimo de 2 personas.

LOS PEPOS

El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

Al toparla se le mata y se recoge la bola. Gana quien saca más bolas.

PALO ENCEBADO

El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes. En la punta del palo se encuentran distintos premios.

LA SOGA

Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. cada una de las personas debe ingresar saltando.

Quienes se encuentran en las puntas, mientras baten cantan en coro : Monja , viuda , soltera , casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.

LOS ENSACADOS

Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada, es el que gana.

JUEGO DE ZANCOS

Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse . Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.

JUEGO DE LA CEBOLLA

En este juego los participantes se sentaban uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa. La persona que quedaba libre era quien tenía que ir ARRANCANDO las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada.

LA CUERDA

El juego de la cuerda es de fuerza aquí participan dos grupo cada uno se coloca al un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio.

El equipo ganador es aquel que logro desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente.

Este juego es muy divertido y mide la fuerza y trabajo en equipo.

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

El juego de la cuerda es de fuerza aquí participan dos grupo cada uno se coloca al un extremo

AGUA DE LIMÓN

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

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se queda solo

Solo se quedara

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

Y se vuelve a repetir

PAN QUEMADO

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

Se quema el pan quemado

Se quema el pan quemado

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

Frío, frío si esta lejos del pan
Caliente, caliente si está cerca
Gana el que encuentra el pan.

LAS ESCONDIDAS

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

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

Recopilado de la página de internet: <http://tradicionesse.blogspot.com/>

TIPISMOS RECREATIVOS

¿Qué se entiende por tipismo recreativo?

Juego típicos son aquellas actividades de diversión, esparcimiento y recreación, que practican los moradores de un determinado lugar, en ciertas fiestas y ocasiones, con el fin de solemnizar el festival, y dales alegría, placer y entretenimiento a todos los asistentes.

Tipismos recreativos

- El juego de cartas

“El casino”, juego de naipes clase de poker y con puntos. También el “cuarenta”, y una serie de variedad de juegos, que solazan y entretienen a las personas de cualquier condición social. Algunas veces son motivadas con apuestas en dinero y pagas con prendas personales.

- El pumpuñete

Poner mano sobre mano. Es un juego infantil, que va acompañado con canto.

- Las adivinanzas y los dichos

Son formas recreativas que practican en todas las edades y lugares, en cualquier tiempo de día o de noche, y en cualquier tipo de fiesta, son formas recreativas en la Costa o en la Sierra.

- El juego de trompos

Son distracciones que practican los niños y los jóvenes de los barrios, en las escuelas, en las plazas de cualquier ciudad o poblado de nuestro país y en cualquier momento de recreación. Realizan competencias sobre quién lo hace bailar mas tiempo y quien demuestra mejor habilidad en la forma de hacerlo bailar.

También se practica otra forma de jugar a los trompos; se trata de hacer un círculo en el suelo de un mediano tamaño, luego se colocan dentro monedas metálicas, cocos o bolas de cristal; según el turno los participantes del juego, van sacando del ruedo las monedas mediante picadas con el trompo.

- La macateta

Juego infantil femenino, donde se utilizan cinco bolitas de plástico, cristal u otro material, y mediante el rebote de una bola de caucho y la agilidad de las manos, se va depositando las bolitas en diferentes sitios según la regla preestablecida.

- Canicas o bolitas de cristal

(En ciertos lugares rurales las bolitas de cristal son subtituladas con las semillas del Jorupe, llamadas checos o cherecos) Es la distracción de todos los niños varones de todos los tiempos y lugares. El juego consiste en trazar en el suelo un círculo mediano en el cual se depositan las bolas de cristal, según la apuesta y con una bola determinada se van sacando del circulo las demás bolas mediante el tingue.

- La teja o 24

En un círculo, cuadrado o triángulo trazado en el suelo, se depositan tantas monedas como sea la apuesta. Con una moneda lanzada con la mano se van sacando desde una distancia acordada; el que mas saca es el que gana.

- Tres en raya

En un dibujo trazado en una lámina de cartón cuyas líneas tienen tres puntos u orificios, se trata de colocar en el menor tiempo las tres fichas en línea recta. El contendor trata de colocar las tres fichas en el menor tiempo, pero el turno es alternado.

- Hacer bailar los trompos

Es un juego popular de todas las edades; gana el que demuestre mayor habilidad y destreza. El que mayor tiempo de rotación mantiene su trompo gana.

- El frontón

Juego muy popular en la serranía campesina. Consiste en lanzar una pelota por un frontón, que puede ser una pared o una muralla, para su rebote recibirla con la mano; rebotarla nuevamente en forma intercalada con el contrincante. Puede jugarse por parejas. Recuperado de la página de internet: <http://anteojosda.wordpress.com/2013/07/06/folclor-y-tradiciones-populares/>

RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LAS ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en las zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado que hay un resurgimiento de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas.

- Juegos de niños
- Juegos de niñas
- Juegos y adivinanzas
- Canciones de cuna
- Cuentos de nunca acabar
- Rimas
- Juegos de sorteo
- Juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por los niños, (bolitas, trompos, hondas, etc) y otros por las niñas (la muñeca, la hamaca, gallinita ciega, etc)

A su vez algunos juegos están más ligados a algunas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes de modo que la popularidad que tienen otros países o territorios compiten con la popularidad de otros deportes convencionales.

Podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes muy ligados a la religión y que solo se practican en ellas, llegando a formar parte de las tradiciones culturales.

El origen de los juegos y deportes tradicionales están ligados al origen de ese pueblo, por eso le denominamos jugos o deportes tradicionales. Recopilado de <http://www.calleb.cult.cu>

HIPÓTESIS

Los juegos modernos inciden en la no práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de séptimo año de la Unidad Educativa Pensionado Olivo de la ciudad de Riobamba.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

MÉTODO

El método a utilizar en esta investigación es el método **deductivo**, por ser parte en la observación del caso a investigar, se trasforma en verificar las causas que no permiten la no practica de los juegos tradicionales de nuestro país Ecuador.

La investigación utiliza el método **Analítico** principalmente para la búsqueda de la información que nos permita encontrar las causas que llevan a la no práctica de estos juegos; posteriormente se procedió al análisis mediante cuadros estadísticos para emitir un análisis basado en criterios sustentados.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es netamente de **campo** porque los datos obtenidos se los realiza en el lugar donde se genera el problema y como parte de la población que es analizada. Dicha información de la que se alimenta, se obtiene por medio de una encuesta aplicada a los alumnos, con preguntas estructuradas previamente que despejen la interrogante planteado, en las causas para la no práctica de los juegos recreativos tradicionales en unidad educativa Pensionado Olivo; para lo cual se basa en bibliográfica y linkografia buscadas en el internet donde se obtiene la información del marco teórico.

TIPO DE ESTUDIO

Los elementos iniciales del diagnóstico que se determinará en la presente investigación es de carácter **no experimental**, por no tener que entrar a la problematización de variables, sino únicamente se recolecta la información directamente de la fuente y se procede a su tabulación para su respectivo análisis y de ésta manera obtener las conclusiones respectivas.

Además es **transversal**, porque al final de la investigación se obtendrá los resultados que demostrarán las causas de la no práctica de los juegos tradicionales del Ecuador en esta institución educativa en los alumnos de séptimo “A” y “B”, terminado en una conclusión.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

El universo de trabajo está integrado por 57 niños y niñas alumnos del 7mo. año de educación básica de la Unidad Educativa Presionado Olivo, pertenecientes al paralelo “A” y “B”, mismos que se encuentran entre los 11 y 12 años de edad.

Muestra

En el caso de esta investigación no se necesita el cálculo de la muestra, por tratar de una población reducida y es fundamental obtener el criterio de cada uno.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En esta investigación utilice la encuesta con preguntas cerradas que permitan despejar la causa.

TÉCNICAS PARA ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Los datos fueron analizados, procesados y representados en cuadros estadísticos con su respectivo análisis e interpretación después de aplicar las encuestas a los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Pensionado Olivo, obteniendo un resultado global de la causa que implican este fenómeno social..

Las siguientes tablas estadísticas, representan los resultados obtenidos de cada pregunta con su respectivo análisis e interpretación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

PREGUNTA N°1 ¿Cuándo juegas prefieres jugar juegos modernos o juegos populares?

Tabla 1. Pregunta N°1

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Populares	15	26%
Modernos	42	74%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 1



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANÁLISIS

Del 100%; el 26%, que corresponden a 15 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que prefieren los juegos populares, mientras que el 74% que corresponden a 42 encuestados, responden que prefieren los juegos modernos.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que la preferencia de los niños y niñas son los juegos modernos.

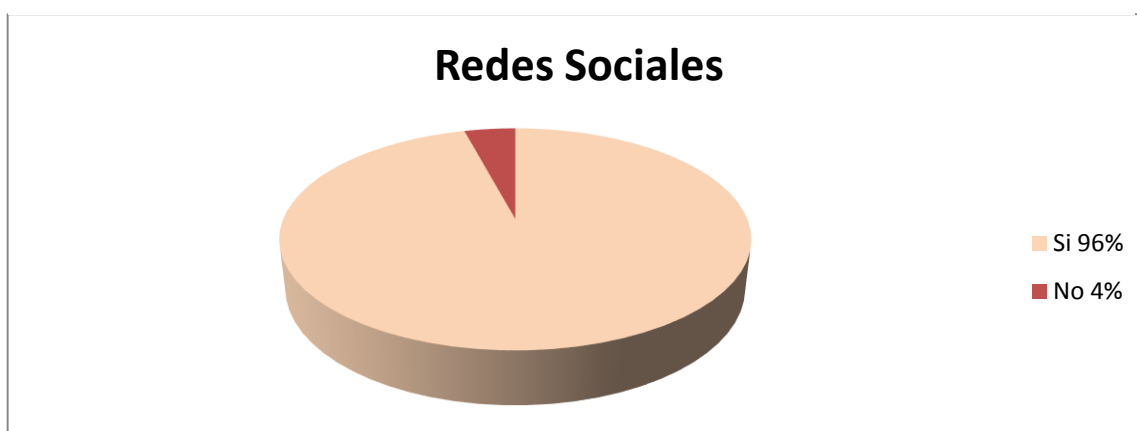
PREGUNTA N°2 ¿Para ti es mejor estar en redes sociales que jugar?

Tabla 2. Pregunta N°2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	55	96%
No	2	4%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 2



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 96%, que corresponden a 55 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que Si prefieren las redes sociales, mientras que el 4% que corresponden a 2 encuestados, responden que No prefieren las redes sociales.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que la preferencia de los niños y niñas son las redes sociales.

PREGUNTA N° 3 ¿Los maestros de la escuela comentan sobre los juegos populares?

Tabla 3. Pregunta N°3

ALTERANTIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	44%
No	32	56%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 3



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 44%, que corresponden a 25 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que Si les ha comentado los maestros sobre los juegos populares, mientras que el 56% que corresponden a 32 encuestados, responden que No.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que a la mayoría de los niños y niñas no les han comentado sobre los juegos populares.

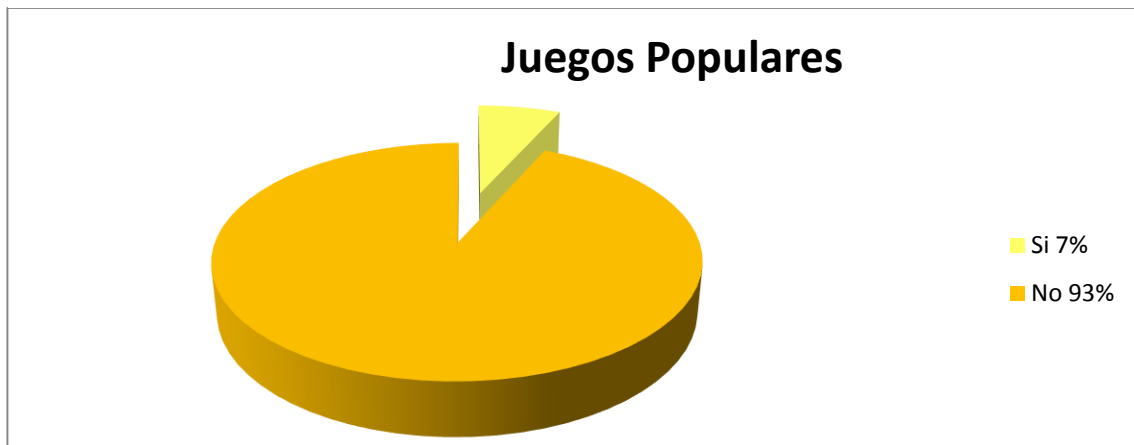
PREGUNTA N° 4 ¿En clases de cultura física practican juegos populares?

Tabla 4. Pregunta N°4

ALTERANTIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	7%
No	53	93%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 4



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 7%, que corresponden a 4 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que Si practican juegos populares en clases de educación física, mientras que el 93% que corresponden a 53 encuestados, responden que No.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que a la mayoría de los niños y niñas no practican juegos populares en clase de cultura física.

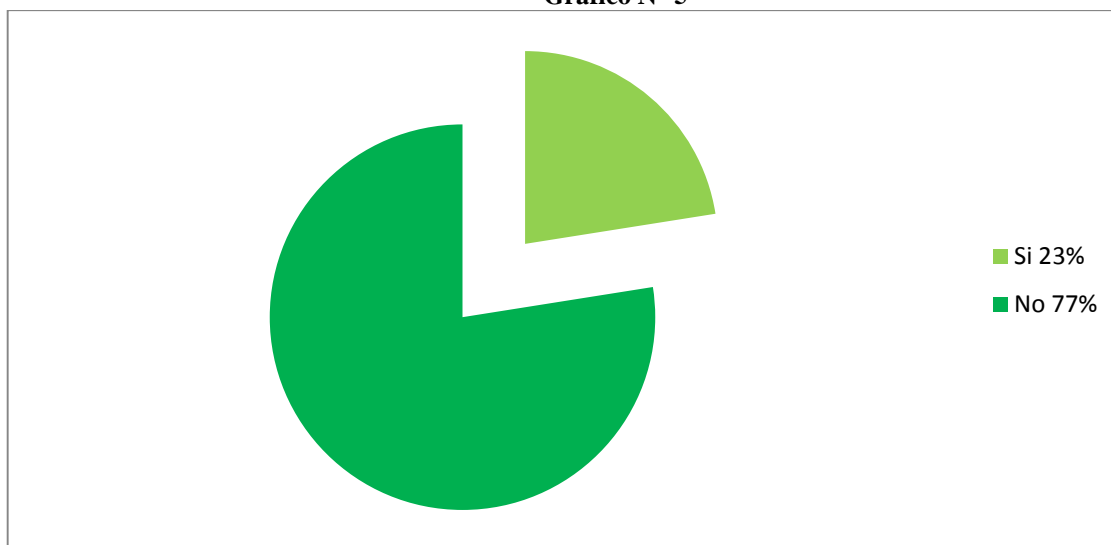
PREGUNTA N° 5 ¿Conoces cuáles son los juegos populares?

Tabla 5. Pregunta N°5

ALTERANTIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	13	23%
No	44	77%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 5



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 23%, que corresponden a 13 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que Si conocen que son los juegos populares, mientras que el 77% que corresponden a 44 encuestados, responden que No.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que a la mayoría de los niños y niñas no tienen conocimiento sobre los juegos populares.

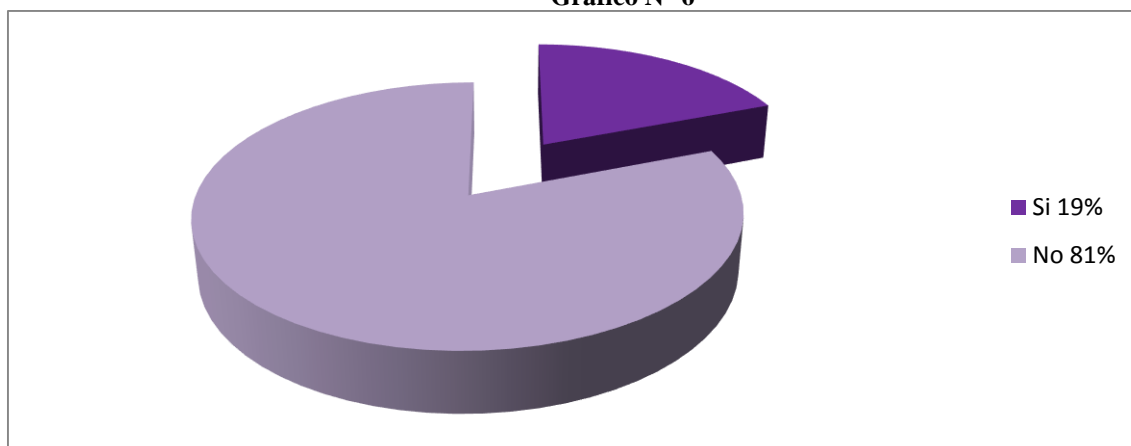
PREGUNTA N° 6 ¿Haz jugado con tu familia juegos populares?

Tabla 6. Pregunta N°6

ALTERANTIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	19%
No	46	81%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 6



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 19%, que corresponden a 11 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que Si han jugado con su familia juegos populares, mientras que el 81% que corresponden a 46 encuestados, responden que No.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que a la mayoría de los niños y niñas no tienen han jugado juegos populares con su familia.

PREGUNTA N° 7 ¿Preferirías jugar juegos en red o juegos populares?

Tabla 7. Pregunta N°7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos en Red	50	87%
Juegos Populares	7	13%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 7



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 81%, que corresponden a 50 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que preferían jugar juegos en red, mientras que el 19% que corresponden a 7 encuestados, responden que preferían jugar juegos populares.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que a la mayoría de los niños y niñas preferirían jugar juegos en red.

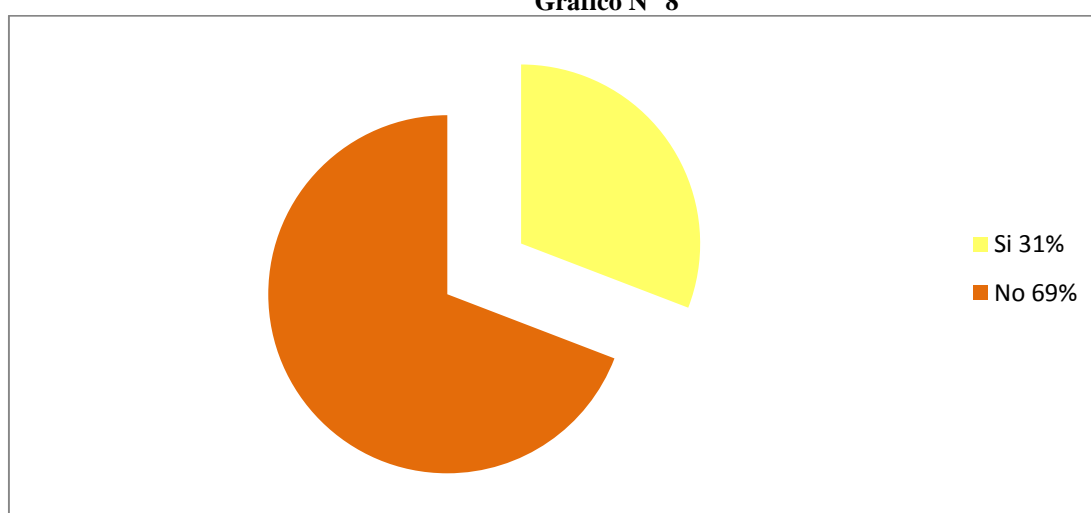
PREGUNTA N° 8 ¿Te gustaría conocer más sobre los juegos populares?

Tabla 8. Pregunta N°8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	31%
No	39	69%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 8



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 31%, que corresponden a 18 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que Si les gustaría conocer más sobre los juegos populares, mientras que el 69% que corresponden a 39 encuestados, responden que No.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que a la mayoría de los niños y niñas Si prefirieren conocer más sobre los juegos populares.

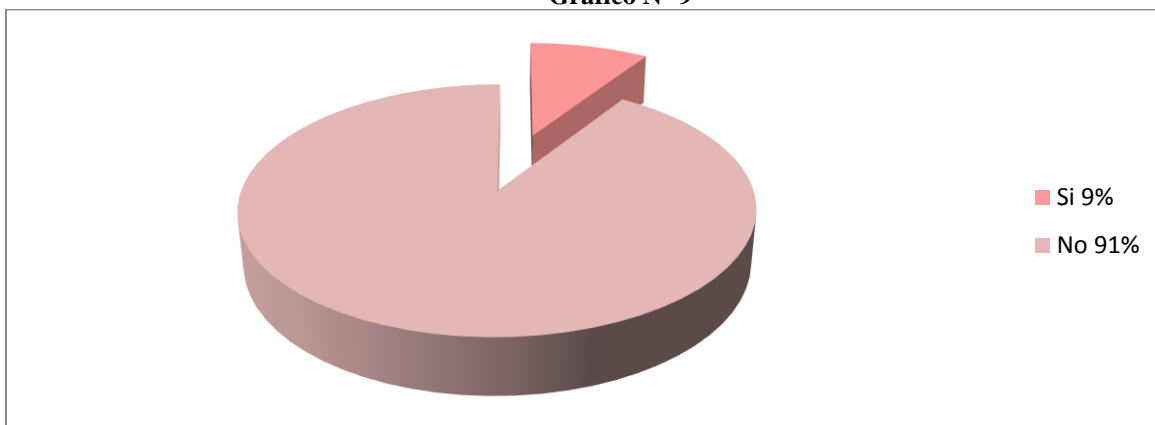
PREGUNTA N°9 En las fiestas que te invitan tus amiguitos ¿realizan juegos populares?

Tabla 9. Pregunta N°9

ALTERANTIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	9%
No	52	91%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

Gráfico N° 9



Fuente: Encuesta Estructurada
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 9%, que corresponden a 5 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que Si han realizado juegos populares en fiestas infantiles, mientras que el 91% que corresponden a 52 encuestados, responden que No.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que a la mayoría de los niños y niñas No han realizado juegos populares en las fiestas infantiles de sus amigos.

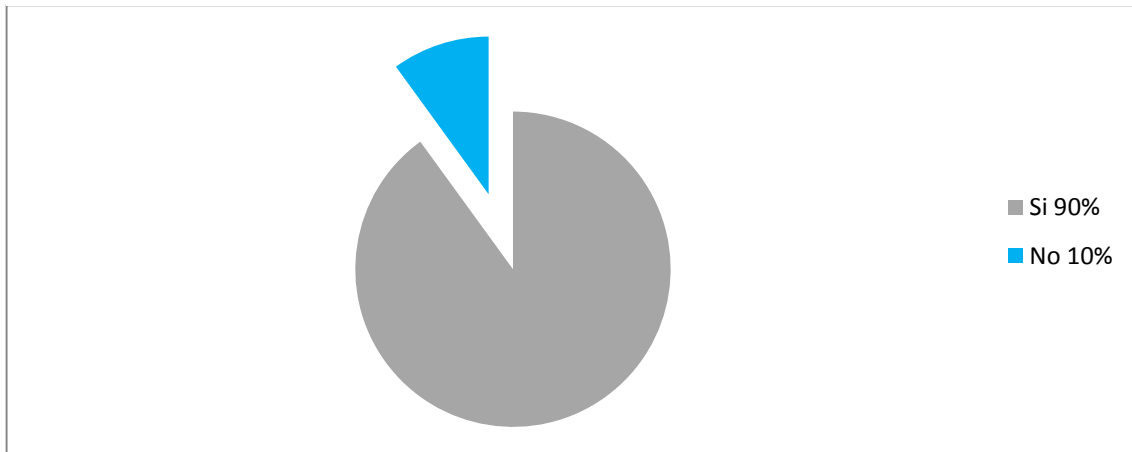
PREGUNTA N°10 ¿Consideras que deberíamos rescatar o salvar las tradiciones de nuestro país?

Tabla 10. Pregunta N°10

ALTERANTIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	51	90%
No	6	10%
TOTAL	57	100%

Fuente: Encuesta Estructurada

Gráfico N° 10



Fuente: Encuesta Estructura
Elaborado: Geovanny Ocaña

ANALISIS

Del 100%; el 90%, que corresponden a 51 infantes, estudiantes de la Unidad Educativa Pensionado Olivo responden que Si debemos rescatar las tradiciones de nuestro país, mientras que el 10% que corresponden a 6 encuestados, responden que No.

INTERPRETACION.-

De los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta, podemos notar que a la mayoría de los niños y niñas responden que Si deberíamos rescatar las tradiciones de nuestro país.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

La investigación realizada sobre el análisis de la no practica de los juegos populares del Ecuador a determinado que:

- En la Unidad Educativa Pensionado Olivo, en el séptimo año de educación básica la tecnología, sobre todo los medios de comunicación como es el Facebook, llaman mucho el interés en esta edad y limitan a los estudiantes a la práctica sana de actividades recreativas en los momentos de ocio, acompañado de una falta de comunicación por los adultos como son sus padres o representantes en transmitir los juegos tradicionales de nuestro país y además el poco interés de los profesionales de la Cultura Física de la institución en rescatar los juegos populares, va degradando y perdiendo la identidad recreativa de nuestro país.
- Con el análisis realizado se puede concluir, que hay muchos intereses en estas edades que no permiten el conocimiento de juegos populares ya que la tecnología invade y forma parte de este conglomerado social, además que de una forma indirecta las familias no transmiten los juegos populares a los más pequeños, llegando a desestabilizar una tradición que se pierde con la globalización que nos ha invadido.
- Es notable que la conclusión a la que se llega a relacionar los resultados obtenidos, dan la negativa de la práctica de los juegos tradicionales, su desconocimiento, ha incidido directamente la tecnología como es el internet y en esta edad los medios de comunicación y por otro lado el desarrollo mismo de su edad biológica en que se da el interés por formar parte de una sociedad que lo rodea, los intereses mismo que se producen hacen que no se tome en cuenta nuestras tradiciones como los juegos populares.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que esta investigación sirva de pilar para una próxima investigación que pueda ayudar posiblemente a difundir o fortalecer los juegos tradicionales del Ecuador.
- Se recomienda que los profesores de Cultura Física difundan y organicen actividades exclusivamente para que tanto niños, niñas, jóvenes y adultos practiquen juegos tradicionales del Ecuador en las diferentes instituciones.
- Se recomienda que los abuelitos y padres de familia que son los que tienen mayor conocimiento sobre los juegos tradicionales del Ecuador transmitan a sus descendientes estas actividades recreativas, para poder de esta manera transmitir estas tradiciones que nos ayudan a fortalecer nuestra identidad.

BIBLIOGRAFIA

- <http://www.educacioninfantil.eu>
- <http://utopiainfantil.wordpress.com>
 - <https://docs.google.com>
- <http://utopiainfantil.wordpress.com>
 - <http://www.tiposde.org>
 - <http://escujuegos.blogspot.com>
 - ecursosef.wikispaces.com
- <http://regalosparaelalma.wordpress.com>
 - <http://kinedeportes.com.ar>
- TAMAYO, G. 2008. Edición Universidad Tecnológica de Pereira. Colombia
 - <http://es.scribd.com>
 - <http://www.tiposde.org>
 - <http://tradiciones.blogspot.com>
- <http://materialdidacparvu.blogspot.com>

ANEXO

ENCUESTA

Elaborado por: Geovanny Ocaña.

Esta encuesta tiene por finalidad el conocer la práctica de los juegos tradicionales del Ecuador, en el séptimo año de educación básica de la unidad educativa “Pensionado Olivo”, estas actividades lúdicas que son herencia dejado por nuestras generaciones pasadas y que con el paso del tiempo se están perdiendo.

Te pido respondas con mucho cuidado y en base a lo que piensas y sientes. Solo me interesa saber tu opinión sincera. No hay respuesta buena ni mala, ni tus respuestas en esta encuesta serán divulgadas. Elige una de las respuestas marcando con una X según tu preferencia.

CUESTIONARIO

1.- ¿Cuándo juegas prefieres jugar juegos modernos o juegos populares?

Juegos Populares ()

Juegos Modernos ()

2.- Para ti ¿es mejor estar en redes sociales que jugar?

Si ()

No ()

3.- Los maestros de la escuela ¿comentan sobre los juegos populares?

Si ()

No ()

4.- En clases de cultura física ¿practican juegos populares?

Si ()

No ()

5.- ¿Conoces cuáles son los juegos populares?

Si ()

No ()

6.- ¿Haz jugado con tu familia juegos populares?

Si ()

No ()

7.- Prefieres jugar ¿juegos en red o juegos populares?

Juegos en red ()

Juegos populares ()

8.- ¿Te gustaría conocer más sobre los juegos populares?

Si ()

No ()

9.-En las fiestas que te invitan tus amiguitos ¿realizan juegos populares?

Si ()

No ()

10.- ¿Consideras que deberíamos rescatar las tradiciones de nuestro país?

Si ()

No ()

**NOMINA DE ALUMNOS
DEL SÉPTIMO AÑO DE LA
UNIDAD EDUCATIVA PENSIONADO OLIVO**

Tabla 11. Nómina de Estudiantes

N°	NOMBRES Y APELLIDOS
1	ABARCA GUANOLUISA MARIA FERNANDA
2	ANDRADE CARRILLO ISRAEL SEBASTIÁN
3	BERRONES AYALA JOSUE GABRIEL
4	BONIFAZ CHAVEZ GALO ALBERTO
5	CARRILLO YANEZ ANDREA GABRIELA
6	CAYAMBE TAPIA HENRY ALEXANDER
7	CHAPALBAY MURILLO WILLIAM RONALDO
8	CHAVEZ LOPEZ OMAR FRANCISCO
9	DAVALOS TAPIA FERNANDA LUCIA
10	ESPARZA GAIBOR JUAN FERNANDO
11	GUERRON CHAMBA RENE SEBASTIAN
12	GUEVARA PAZ DANNA SOFIA
13	HUILCAREMA BENAVIDES DANIEL ALEJANDRO
14	LAYEDRA CHAVEZ DENNYS SEBASTIAN
15	LLANGARI CHAVEZ DENNYS ALEXANDER
16	LUNA FIALLOS BELEN SARAHÍ
17	MORENO CHAVEZ DOMÉNICA ALEJANDRA
18	MOYANO LOPEZ ROMINA
19	OROZCO DIAZ SEBASTIAN MATEO
20	PAZMIÑO MONTOYA CHRISTOPHER RUBEN
21	PEREZ BONILLA ANDERSON ARIE
22	REINO GUAÑO BRYAN XAVIER
23	RIVAS YAMBAY OMAR ALEXANDER
24	SAMANIEGO MARTINEZ DANIELA NICOLE
25	SANIPATIN JARA THIAO MATEO
26	SANTACRUZ RODAS LESSLY MARCELA
27	SOXO ARIAS CRISTHIAN SAID

28	VILEMA GRANIZO FAUSTO OSWALDO
29	VILLAGOMEZ ROMERO RODDY SANTIAGO
30	VIÑAN CISNEROS JHOEL ISAAC
31	ZAVALA SANCHEZ PACO ALVARO
PARALELO "B"	
32	CHAFLA VALVERDE JOSÉ JAVIER
33	CHUQUIZALA ERAZO DIANA CAROLINA
34	CISNEROS MONTERO MARCO RAFAEL
35	CUBIÑA CAGUANA PAOLA ELISABET
36	ENCALADA TOALOMBO PAOLO RENATO
37	ESPINOZA HEREDIA KARLA ESTHEFANIA
38	GARAY OLEAS CRISTOFER JOEL
39	GRIJALVA GONZALEZ MARIA KIABETH
40	GUANGAJE VILLALBA ANA LILIBETH
41	HERRERA SAMANIEGO JEAN JAIRO
42	HUACHO SWICYROWSKI ALEJANDRO NICOLAS
43	HUANG YI-CHEN
44	INSUASTI LOZADA ERICKA MELISSA
45	LARA CARGUA GENESIS VANESSA
46	LEON ORTIZ LISSET ESTEFANIA
47	LEON YEPEZ ANDRES JOEMIR
48	LLOAY PEREZ VANESSA ELIZABETH
49	PAREDES MORENO MARCELO EMILIO
50	PEREZ ALARCON GABRIELA ELIZABETH
51	QUINZO MONTENEGRO SAMANTHA MILAGROS
52	ROBALINO GUARACA AURA ISABELA
53	RUIZ RAMOS DANIELA ALEJANDRA
54	SALAZAR NARVAEZ SANTIAGO RAFAEL
55	SANCHEZ HEREDIA RICHARD ANDRE
56	TAPIA NUÑEZ GEOVANNY ALEJANDRO
57	VASCONEZ PINO IVAN ANDRES

Riobamba 09 de septiembre de 2013

Licenciado

Edison Andrade

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PENSIONADO OLIVO

Presente

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo y a la vez deseándole éxitos en las funciones a usted encomendadas.

El motivo de la presente es para solicitarle de la manera más comedida se me autorice aplicar encuestas a los séptimos años de educación básica, con el fin de realizar la investigación que cimentará mi tema de tesis, el mismo que es "ANÁLISIS DE CIRCUNSTANCIAS QUE CONSTITUYEN A LA NO PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA PENSIONADO OLIVO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA AÑO 2013".

Convencido de su aceptación anticipo mi más sincero agradecimiento.

Atentamente



Geovanny B. Ocaña Ch.

060391407-8