



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**



**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA FÍSICA**

TEMA:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS
DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA,
PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.**

ESTUDIANTE:

GLADYS ROCÍO CHILENO CANDO

TUTOR:

MSC. JUAN MIGUEL LUPERÓN TERRY

. Msc.

LECTORA:

MSC. GOLDA LÓPEZ BUSTAMANTE

**Babahoyo – Los Ríos
2016**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**



**CERTIFICADO DE AUTORÍA DEL INFORME FINAL DE
INVESTIGACIÓN**

Yo, **GLADYS ROCIO CHILENO CANDO**, portadora de la cedula de ciudadanía **120604908-0**, Estudiante de Cultura Física de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la UTB, previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Cultura Física, declaro que soy la autora del presente proyecto de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal con el tema:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS
DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA,
PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.**

Todos los efectos académicos y legales que se desprenden del presente trabajo serán de mi exclusiva responsabilidad.

GLADYS ROCIO CHILENO CANDO

C.C. # 120604908-0

Egresado



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, Noviembre del 2016

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo oficio N° CCF-0-160, resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-008-RES-034-2016**, del **19 Octubre del 2016**, certifico que el Sra. **GLADYS ROCIO CHILENO CANDO**, ha desarrollado el Proyecto de Investigación:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS
DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA,
PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su defensa, ante el tribunal de sustentación designado.

**MSC. JUAN MIGUEL LUPERÓN TERRY
DOCENTE DE LA FCJSE.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, Noviembre del 2016

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° CCF-0-160, resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SO-008-RES-034-2016**, del **19 Octubre del 2016**, certifico que el Sra. **GLADYS ROCIO CHILENO CANDO**, ha desarrollado el Proyecto de Investigación:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS
DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA,
PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su defensa, ante el tribunal de sustentación designado.

**MSC. GOLDA LOPEZ BUSTAMANTE
DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**



DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi familia, gracias por su apoyo, consejo, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me ha dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

GLADYS ROCIO CHILENO CANDO



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**



AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis primeramente me gustaría agradecerle a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.

A Coordinadora de la Carrera, GOLDA LÓPEZ. Msc. por su esfuerzo, apoyo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

También me gustaría agradecer a mis profesores durante toda mi carrera profesional porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación.

GLADYS ROCÍO CHILENO CANDO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA. CULTURA FISICA
MODALIDAD PRESENCIAL



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.**

PRESENTADO POR LA SRTA: GLADYS ROCIO CHILENO CANDO

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

DELEGADO DEL DECANO

**PROFESOR
ESPECIALIZADO**

DELEGADO H.CONSEJO IRECTIVO

**Ab. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA. CULTURA FISICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sr. (a)(ta) **GLADYS ROCIO CHILENO CANDO** cuyo tema es: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[9%]**, queda aprobado para su publicación.

The screenshot displays the Urkund web interface. On the left, a sidebar shows document details: 'Documento: ROCIO CHILENO.docx (D23951247)', 'Presentado: 2016-11-30 16:48 (-05:00)', 'Presentado por: ccli-sm@hotmail.com', 'Recibido: jluperon.utb@analysis.orkund.com', and 'Mensaje: Mostrar el mensaje completo'. A yellow box highlights '9% de esta aprox. 14 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 1 fuentes.' The main area is titled 'Lista de fuentes' and 'Bloques', showing a list of sources with their respective similarity percentages and snippets of text. The sources listed are:

Porcentaje	Snippet de texto
100%	Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como strategi...
100%	refiere las siguientes características de los juegos:
93%	refiere "las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y d...
96%	Machado (1992), refiere que el juego es "un conjunto de actividades recreativas y de esparcimi...
100%	Carrillo (1993), define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "expresio...
100%	Machado (1992), realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los c...

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

MSC.JUAN MIGUEL LUPERÓN TERRY

INDICE

PORTADA	i
HOJA DE CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA.	ii
HOJA DE CERTIFICACIÓN DEL DOCENTE TUTOT.	iii
HOJA DE CERTIFICACIÓN DEL DOCENTE LECTOR.	iv
DEDICATORIA.	v
AGRADECIMIENTOS	vi
INDICE GENERAL	vii
RESUMEN	viii
INTRODUCCIÓN	X
CAPÍTULO I	
IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	1
MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN	1
SITUACIÓN PROBLÉMICA	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
PROBLEMA GENERAL O BÁSICO	4
SUB-PROBLEMAS O DERIVADOS	4
DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	5
OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	7
OBJETIVO GENERAL	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	8
MARCO CONCEPTUAL	8
MARCO REFERENCIAL	41
POSTURA TEÓRICA.	46
HIPÓTESIS	47
HIPÓTESIS GENERAL O BÁSICA	47
SUB-HIPÓTESIS O DERIBADA.	47
VARIABLES	48
CAPÍTULO III	
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	49
PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS EN LA VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	50
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.	51
CONCLUSIONES GENERALES Y ESPECÍFICAS.	63
CONCLUSIONES ESPECÍFICAS.	63
CONCLUSIONES GENERALES.	65
RECOMENDACIONES.	66
RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS.	66
RECOMENDACIONES GENERALES.	67
CAPÍTULO IV	
PROPUESTA DE APLICACIÓN DE LOS RESULTADOS.	68
ALTERNATIVA OBTENIDA.	68
ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA.	68
ANTECEDENTES.	69
JUSTIFICACIÓN.	70
OBJETIVOS.	71
OBJETIVO GENERAL.	71
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	71
ESTRUCTURA GENERAL PROPUESTA.	72
TÍTULO.	73
RESULTADOS ESPERADOS EN LA ALTERNATIVA.	73
BIBLIOGRAFÍA	74
ANEXOS	76

RESUMEN

El trabajo investigativo titulado “los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo cultural de los estudiantes de 12 a 13 años de la unidad educativa potosí del cantón Urdaneta, provincia de Los Ríos en el año 2016.”, aborda una temática actual y de un alto nivel cultural, pues mediante la aplicación de métodos de la investigación científica, del nivel teórico y práctico, se diagnosticó, las preferencias recreativas de los educandos estudiados, llegándose a la conclusión que estos prefieren ocupar el tiempo libre, mediante el uso de juegos computarizados, consideración que tiende a obstaculizar el desarrollo físico, creando además premisas para la aparición de padecimientos derivados de la insuficiente realización de ejercicios físicos. Es criterio de esta autora que de tenerse en cuenta las recomendaciones de esta obra científica, se podría rescatar en gran medida las preferencias por los juegos tradicionales entre los niños.

PALABRAS CLAVES.

Juegos tradicionales, recreación, motivación, desarrollo.

SUMMARY

The research work entitled "traditional games and their impact on the cultural development of students aged 12 to 13 years of the educational unit of the canton Urdaneta, province of Los Ríos in 2016.", addresses a current theme and a High cultural level, because through the application of methods of scientific research, the theoretical and practical level, was diagnosed, the recreational preferences of the students studied, arriving at the conclusion that these prefer to occupy free time, using computer games , A consideration that tends to hinder the physical development, also creating premises for the appearance of suffering derived from insufficient physical exercise. It is the opinion of this author that if the recommendations of this scientific work are taken into account, the preferences for traditional games among children could be largely rescued.

KEYWORDS.

Traditional games, recreation, motivation, development.

INTRODUCCIÓN

La necesidad de proporcionar una generación saludable físicamente multilateral y armónicamente desarrollada resulta cada vez más una exigencia y una meta de la sociedad ecuatoriana actual por lo que cada día la recreación se convierte en una necesidad de cada individuo y de toda la sociedad: El país viene realizando una labor extraordinaria para que cada niño disfrute de una recreación. Pero debido algunas manifestaciones antisociales que enturbian la vida de este país y que en la marcha del proceso revolucionario requieren de acciones concretas para ir disminuyendo su efecto, hasta que sean borradas de una vez.

Los actos de violencia, el alcoholismo, la delincuencia el consumo y tráfico de drogas requieren de la atención diferenciada de las instituciones del país.

La Recreación como actividad física para el hombre no está exenta de las transformaciones aplicadas en la sociedad, la misma ha sido objeto de estudio por muchos especialistas en aras de mejorar la calidad de vida de las personas, desde el punto de vista recreativo, para esto se necesita de gran conocimiento sobre los problemas que afectan en la comunidad y de las técnicas aplicadas en la Recreación Física.

Por consiguiente, resulta indispensable que los profesores de cultura física deben fomentar la Recreación, para estimular la realización de las variadas disciplinas recreativas-deportivas e incidir pedagógicamente, adaptando en las mismas cualquier juego nuevo, por descabellado e inútil que parezca.

Mediante el diagnóstico inicial aplicado en la Unidad Educativa donde se investiga, se pudo constatar que las mayores dificultades estaban dadas en que los profesores de cultura física no estimulan a los estudiantes en las clases a través de juegos tradicionales sino que solamente le entregan un balón de futbol para que jueguen y la mayoría se retira del escenario también después del horario docente los niños y niñas no realizan ninguna actividad recreativa de forma controlada que le permita ocupar el tiempo libre.

CAPÍTULO I

1. DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

A pesar de existir orientaciones para brindar atención a los estudiantes, en cuanto a la práctica de actividades físicas se refiere en horario extra docente, en la U.E. Potosí, se dificulta en gran medida su cumplimiento, esto se debe a que en la institución existe solo un profesor de Educación Física que trabaja con todos los grados desde 1ro hasta 10mo, lo que dificulta agrupar a todos los estudiantes para cumplir con la actividad física participativa, además no se aplican juegos.

Debemos agregar que en esta comunidad de Potosí solo existe un promotor deportivo que se encarga de realizar el trabajo comunitario. Al realizar una caracterización cognitiva de los profesores que se desempeñan en esta unidad Educativa nos percatamos que la misma no posee los conocimientos básicos para cumplir con sus funciones laborales, teniendo en cuenta que en su totalidad son profesores en formación; sin embargo no poseen conocimientos sólidos relacionados con el nivel cultural de los niños y niñas de esta comunidad, por lo que no tienen en cuenta los gustos, preferencias y necesidades recreativas de los mismos y menos aún con los juegos tradicionales. Insuficiencias en la oferta, organización, planificación y realización de programaciones recreativas.

Insuficiente diversificación de las actividades recreativas y pobre calidad en las actividades lúdicas.

Poca experiencia de los profesores de Cultura Física en el trabajado con muchos de los Juegos Tradicionales que son patrimonio de la comunidad de referencia.

Poca sistematicidad en las actividades lo que provoca insatisfacción en los estudiantes de la Unidad Educativa Potosí.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Al realizar un estudio en la Unidad Educativa Potosí, nos damos cuenta que la insuficiente aplicación de actividades lúdicas es una de las grandes falencias existentes es sobre las actividades que realizan los estudiantes en las horas libres. También creemos que este problema crea una falta de interés y de compromiso del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Actualmente se está evidenciando en las horas libres de los estudiantes necesita mejorar sus actividades libres, por lo cual se debe realizar un estudio y diseño de un plan de trabajo que beneficiare el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes en sus momentos libres.

Con el transcurso del tiempo las instituciones educativas se sienten en la necesidad de adquirir implementos deportivos para el mejoramiento del estudiante en sus tiempos libres dentro de la institución educativa, con el fin de garantizar un eficaz funcionamiento educativo y así poder obtener un mejor rendimiento educativo.

Observamos que falta de actividades y recursos didácticos que se necesiten para los tiempos libres.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1. PROBLEMA GENERAL O BÁSICO

¿Cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo cultural de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí del Cantón Urdaneta, Provincia de Los Ríos en el año 2016?

1.4.2. SUB- PROBLEMAS O DERIVADOS

¿Cuál es el estado actual de la ocupación del tiempo libre de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí?

¿Qué tipos de juegos tradicionales realizan en el tiempo libre de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí?

¿Qué actividades físico-recreativas podrían realizarse a través de los juegos tradicionales para ocupar el tiempo libre de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACION

Delimitación espacial: Unidad Educativa Potosí.

Delimitación demográfica: Estudiantes de 12 a 13 años.

Delimitación Temporal: Año 2016.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación permitirá la utilización de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas planificadas u organizadas en las clases de Cultura Física de la Unidad Educativa Potosí, para la ocupación del tiempo libre de los estudiantes de 12 a 13 años. Pero hay otros elementos que son de mucha trascendencia es una comunidad con mucha historia y fuertes tradiciones culturales donde los juegos tradicionales constituyen una gran fortaleza, se impone hoy la necesidad imperiosa de ir al rescate de los mencionados juegos porque son parte inseparable de una cultura de liberación, en tiempos donde se libra una guerra de ideas que hay que ganar a pensamiento y estos juegos pueden ser escudo histórico, cultural e ideológico.

Contemos también el aporte que los juegos proporcionan a los niños y niñas en cuanto a habilidades, destrezas y motricidad, agregando a ello los aspectos psicológicos y la formación de valores.

Por último se debe tener muy en cuenta que un proyecto con juegos tradicionales resulta muy económico, ya que muchos son sensoriales, varios se logran con materiales de muy bajo costo, y otros con medios y objetos desechados.

Aporte teórico: estará dado en que los niños y niñas conocerán y jugarán diferentes juegos atractivos y novedosos, algunos perdidos en el tiempo, así como irán al caudal de conocimiento de los profesores de Recreación Física de la comunidad y la institución deportiva de base.

Aporte práctico: se manifiesta a través del rescate juegos tradicionales atractivos y novedosos, que contribuirán a lograr la ocupación del tiempo libre de los estudiantes de 12 a 13 años de la comunidad, cuya aplicación permita también a los promotores de Recreación Física realizar un trabajo caracterizado por la correcta organización y aplicación, garantizando así el fortalecimiento del trabajo comunitario.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. OBJETIVO GENERAL.

Determinar la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo cultural de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí del Cantón Urdaneta, Provincia de Los Ríos en el año 2016.

1.7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Identificar el estado actual de la ocupación del tiempo libre de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí.

- Analizar los tipos de juegos tradicionales que realizan en el tiempo libre de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí.

- Diseñar un manual de juegos tradicionales para realizar actividades físico-recreativas de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí en las clases de cultura física.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. MARCO CONCEPTUAL

➤ El Juego Infantil

(Gonzalez, 2011) El objetivo principal del juego es buscar el recreo, el desarrollo de las capacidades motoras, la buena utilización del tiempo libre, así como también la adaptación del individuo a situaciones semejantes a la vida.

En la etapa infantil el juego adquiere una connotada importancia al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas permitiéndole así a los niños aprender a conocerse a sí mismo y explorar el entorno en el que viven, conformando de esta manera un espacio lúdico para el desarrollo social y personal del niño.

(Neira, 2011) Para el niño la única forma realmente viva es el juego. Es por ello, que el juego es considerado como una actividad en la cual el niño se involucra "de todo corazón", ya que estimula la imaginación creadora, la invención, la experimentación y la expresión corporal. La relación que el

juego establece entre la realidad interna y la externa lo vincula estrechamente al ejercicio de la imaginación, la invención y la expresión.

Al respecto Dávila (1987) plantea: "que todo esfuerzo sea adaptado al desarrollo y edad del niño. Que todo juego, ocupación o esfuerzo tenga interés para el niño y que sus resultados sean igualmente placenteros".

Para el niño, el mismo juego será diferente cada vez que se juegue, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo.

Características del Juego

Los juegos poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego.

Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, entre las cuales (HERNANDEZ, 2002) señala las siguientes:

El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar... proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional... presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

(FUENTES, 2002) señala que "las entidades: cognitivas, lenguaje y psicomotriz se encuentran sustentadas en las bases socio afectivas que rodean al niño desde el mismo momento en que nace" (p. 75).

Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que el objetivo principal del juego en escuela, es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza-aprendizaje creativa.

Según (Moyles, 1999), refiere las siguientes características de los juegos:

- Ayuda a controlar las emociones.
- Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.
- Busca recrear física y espiritualmente.
- Es placentero.
- Es voluntario y espontáneo.

➤ **JUEGOS TRADICIONALES Y RECREATIVOS**

La cultura popular durante años estuvo representada por los juegos tradicionales, los cuales tienen su origen hace más de cuatrocientos años, los mismos fueron inventados por los indígenas.

Aunque no existe un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, (MACHADO, 1992) refiere que el juego es "un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación" (p. 43).

En otro orden de ideas, (CARRILLO, 2012) define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos" (p. 43)

(MACHADO, 1992) realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: juegos de trompo, la pájara pinta, la barca, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la perinola, juegos de metras, la zaranda, la cojita, a la víbora de la mar, la cadena, carreras de saco, doña doña, y otros más.

(MACHADO, 1992) Los juegos tradicionales al igual que los folklóricos, son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional.

Los juegos tradicionales constituyen una técnica idónea para la enseñanza.

(CARRILLO, 2012) refiere "estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados" (p. 47).

El Juego como Estrategia de Enseñanza

(POGGIOLI, 2012) refiere "las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender..." (p. 47).

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades percepto-motoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

(TAPIA, 1996) define el juego como "...la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende" (p. 42).

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

(TAPIA, 1996) El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

➤ **DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Dentro de los objetivos de la educación se encuentra el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática. Siendo el fin último de la educación física el mejoramiento de la calidad de vida del individuo.

La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

Según (MACHADO, 1992) el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

- Socio-emocional: aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.
- Valor físico: precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.
- Valor intelectual: aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

Desarrollo Integral

(MACHADO, 1992) El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

Integral: integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado.

Individual: es pautado por sus características propias y el contexto social.

Vulnerable: está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.

Diferenciado: va de lo general a lo particular.

Relevante: se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.

Continuo: se da durante todo el proceso vivencial del ser humano.

Intencional: todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz, lenguaje.

Desarrollo Cognitivo

Según la teoría de (Piaget, 1945), el enfoque cognitivo explica el curso del desarrollo intelectual que lleva el niño normal desde que nace, cuando sus reflejos manifiestos son primitivos hasta una etapa adulta, consciente, controlada y habilidosa, por lo cual el pensamiento y la acción inteligente tienen un origen biológico. Del mismo modo el proceso conductual está asociado a dos variables: la organización y la adaptación como tributos o funciones del organismo humano que orientan y determina la totalidad de su desarrollo conductual. La asimilación implica cambiar nueva información y la acomodación, representa el ajuste del organismo para adaptarse a las circunstancias existentes.

En correspondencia con este enfoque la asimilación y la acomodación en el tiempo y con el medio ambiente se conocen como esquema, éstos son

definidos por (Piaget, 1945) como representaciones interiorizadas de una clase de acciones o desempeño similares que permitan operar sobre representaciones de la misma realidad, con el fin de buscar soluciones a los problemas.

Según Piaget (1985) el desarrollo cognitivo comprende cuatro periodos, con una diferenciación más estricta entre sub-periodos, etapas y sub-etapas, los mismos se describen a continuación:

Período de inteligencia sensorio-motriz (0-2 años). Etapa de reflejos primitivos que evolucionan a una comprensión y diferenciación objetiva de los procesos físicos y en especial entre sí mismo y otros objetos.

Período pre-operacional. Desde 2 a 7 años desarrolla la capacidad de representar objetos y los acontecimientos; siendo las principales representaciones significativas: la imitación diferida (imitación de objetos y conductas que estuvieron presentes antes, con la cual se muestra la capacidad de representarse mentalmente la conducta que imita); el juego simbólico: el niño da expresión a sus imágenes, ideas e intereses. El dibujo: el niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los ocho o nueve años los dibujos son confusos porque corresponden a cosas que imagina y no a lo que ve. Las imágenes mentales: estas imágenes son básicamente estáticas.

La noción de movimiento aparece en la siguiente etapa operativa concreta; el lenguaje hablado dice Piaget que tiene tres consecuencias importantes para el desarrollo mental, (a) posibilita el intercambio verbal con otras personas con lo cual se inicia el proceso de socialización. (b) Se produce la internalización de palabras y con ello la aparición del pensamiento mismo apoyado en el lenguaje interno, y (c) la internalización de las acciones unidas a las palabras con lo cual pasan a su nivel meramente perceptual y motor a representaciones por medio de ilustraciones y experimentos mentales.

Período operaciones concretas (7 a 11 años). Implica desarrollo del pensamiento representativo y de la conceptualización y dimensionalización del mundo real.

Período de operaciones formales (11 a 15 años). Implica el desarrollo de las estructuras simbólicas es capacitado para un pensamiento adulto, maduro, hace inferencias, puede ir más allá de la información dada.

El conocer estos periodos es de suma y útil importancia por cuanto permite tener una idea respecto a los procesos cognoscitivos de los niños, información necesaria para ayudarlos a superar los conflictos asociados a los problemas de adaptación socio-afectiva al salón de educación preescolar.

Para Piaget, citado por el (Venezuela, 2000), los periodos del desarrollo cognitivo deben cumplir con tres características:

- Los cambios son acumulativos o integradores.
- Preparación y consolidación.
- Secuencia invariable.

Desarrollo Social-Emocional y Moral

Uno de los aspectos más importantes en el desarrollo humano es la relación que el niño establece consigo mismo y con los demás dentro del ambiente que los rodea. Esta interacción se establece en dos dimensiones una interna la cual tiene que ver con las emociones del propio sujeto y otra externa vinculada con las relaciones sociales que establece con los otros.

(Venezuela, 2000) Siguiendo la misma línea la socialización es el proceso mediante el cual los seres humanos aprenden las reglas que regulan la conducta de los miembros de una sociedad. Este proceso implica relaciones sociales que suponen interacción y coordinación de intereses mutuos, a través de los cuales el niño adquiere pautas de comportamiento social mediante los juegos.

Desde el mismo momento del nacimiento e incluso ya en el vientre materno el niño interactúa con su medio a través de procesos motores dinámicos que evidencian diversos grados de madurez motora. Entre el nacimiento y los 2 años tiene lugar los cambios más drásticos en este proceso. El niño pasa de los movimientos descoordinados del recién

nacido en el que predomina la actividad refleja a la coordinación motora del adulto a través de una serie de pautas de desarrollo complejas.

Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente lo espacial. Ello es de gran relevancia para lograr la coordinación óculo-manual, así como para lograr el alto nivel de destreza requerida por muchas actividades deportivas.

(PIAGET, 1971) refiere que en los aspectos a considerar dentro del desarrollo psicomotor se encuentran:

Esquema corporal: conocimiento, representación y conciencia del propio cuerpo.

Coordinación motora global: acciones motoras; participación de los grupos musculares largos; posibilidad del niño de actuar sobre el medio ambiente.

Coordinación motora fina: variedad de movimientos; participación de pequeños grupos musculares y los segmentos corporales, brazo, mano, dedos, con la coordinación óculo manual.

Lateralidad: diferenciación de un lado del cuerpo con relación al otro causado por la dominación cerebral (ojo, mano, pie).

Tono muscular: postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.

Desarrollo del lenguaje: a través del lenguaje tanto oral como escrito, el niño puede expresar sus sentimientos y explicar sus reacciones a los demás, conocer distintos puntos de vista y aprender valores y normas.

FUNCIONES DE LA RECREACIÓN:

(Contreras, 1981) Actitud positiva: la recreación ejerce su influencia en las personas de manera que les permita asumir una actitud positiva y se tracen metas que puedan llegar a cumplir.

Actividades para el tiempo: la recreación permite que el ser humano siempre tenga momento para todo y que siempre encuentre el momento preciso para recrearse.

El equilibrio biológico y social: La recreación proporciona equilibrio integral al individuo.

Mejor calidad de vida: La práctica recreativa contribuye al mejoramiento de la calidad de vida. Las actividades que dañan no son recreativas:

Depara bienestar.

Dota de mayor capacidad de expresión.

Desarrolla la creatividad.

Expande horizontes personales.

Responde a necesidades individuales.

Facilita experiencias positivas.

EFFECTOS DE LA RECREACIÓN:

En el aspecto físico y mental mejoran la preservación y el desarrollo de la originalidad y el ingenio creativo:

ASPECTO FÍSICO: existe un encuentro en la diversión, contra la severa disciplina del trabajo o del estudio:

Posibilita la recreación física, donde el cuerpo recobre un puesto entre los valores culturales, bajo aspectos de la salud, equilibrio físico u mental.

Permite el desarrollo del interés por la belleza, su apreciación, estimación y el poder complementarse entre sus pares.

Gracias a la recreación se evita el ocio, la vida sedentaria, la falta de creatividad, en especial en los niños.

ASPECTO PSICOLÓGICO:

Permite y favorece el desarrollo social entre personas, como por ejemplo en el trabajo, en el colegio y así crecer internamente:

Las personas se muestran más relajadas después de haber pasado un momento agradable de recreación humana.

El ser humano se aleja de la vida rutinaria, de esta era de tecnología.

El hombre aprende a valorar las cosas simples de la vida, obteniendo así un buen desarrollo físico, donde hoy en día la vida se muestra monótona y alejada de la vida afable junto a la familia.

EL TIEMPO LIBRE Y SU VALORACIÓN HISTÓRICA.

En las sociedades preindustriales, encontramos que la disposición de tiempo libre era reservada a una casta ociosa, que disfrutaba del mismo tal como lo concebían los griegos, esto es, como derecho solo de una minoría, que por su linaje y pertenencia podía vivir sin trabajar.

La gran masa no se sustraía del trabajo, salvo en aquéllos casos de inactividad forzada, en que por condiciones del clima o por azares del destino, el individuo quedaba excluido de la cadena productiva. Con el surgimiento de las primeras sociedades industriales, se produce el éxodo hacia las grandes urbes, lugar de asentamiento de las primeras fábricas, y se transforman las condiciones del trabajo, aumentando las presiones del mismo sobre el individuo, en harás del aumento de la productividades trabajo se convierte en el valor fundamental del sistema social, instaurándose una verdadera moral del trabajo, siendo el ocio criticado desde un punto de vista moral y económico.

Recién terminada la II Guerra Mundial se materializa el derecho de vacaciones pagas y reducción de las horas de trabajo a las grandes masas de trabajadores, que salen al escenario social para gozar de los derechos que antes eran exclusividad de una minoría, y es así como empiezan a hacerse presentes en aquéllos lugares y actividades que antes les estaban vedados.

Se segmentarían las diversiones, se establecen modas, lugares, actividades, deportes, preferencias que serán el símbolo de la pertenencia a determinada sub-cultura, con códigos y valores propios y específicos. El tiempo libre es, tal como lo hemos señalado anteriormente, un tiempo de consumo, y a la vez, un símbolo de pertenencia a una determinada sub-cultura.

Las funciones psicológicas del tiempo libre:

Esta porción de tiempo a la que llamamos tiempo libre, y que se encuentra condicionada, tal como señalamos, por factores históricos, sociales y económicos, cumple importantes funciones psicológicas para el individuo. En primer lugar, le permite evadirse, hasta donde es posible para cada uno, de las actividades de la rutina cotidiana y las exigencias cada vez mayores de eficiencia y eficacia, de perfeccionamiento, a que nos somete el ejercicio del tiempo de trabajo.

Se supone que el trabajo se torna menos agobiante si se combina con momentos para el descanso y la diversión, lo cual a su vez, redundará en una mejora de la productividad del trabajador. Pero también es cierto, por otra parte, que este ocio-consumo se torna, por momentos, en un nivel más de exigencia para el individuo en la medida en que al ser un artículo más de consumo, deberá dedicarse a su posesión como si de cualquier otro se tratase. Así resulta que las funciones que el ocio cumple en el plano individual, se hallan inseparablemente ligadas con el marco socio-cultural que le sirve de base.

EL JUEGO INFANTIL

El objetivo principal del juego es buscar el recreo, el desarrollo de las capacidades motoras, la buena utilización del tiempo libre, así como también la adaptación del individuo a situaciones semejantes a la vida.

En la etapa infantil el juego adquiere una connotada importancia al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas permitiéndole así a los niños

aprender a conocerse a sí mismo y explorar el entorno en el que viven, conformando de esta manera un espacio lúdico para el desarrollo social y personal del niño.

Para el niño la única forma realmente viva es el juego. Es por ello, que el juego es considerado como una actividad en la cual el niño se involucra "de todo corazón", ya que estimula la imaginación creadora, la invención, la experimentación y la expresión corporal. La relación que el juego establece entre la realidad interna y la externa lo vincula estrechamente al ejercicio de la imaginación, la invención y la expresión. Al respecto Dávila (1987) , plantea: "que todo esfuerzo sea adaptado al desarrollo y edad del niño. Que todo juego, ocupación o esfuerzo tenga interés para el niño y que sus resultados sean igualmente placenteros".

Para el niño, el mismo juego será diferente cada vez que se juegue, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo.

Características del Juego

Los juegos poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego.

Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, entre las cuales Hernández (2002) , señala las siguientes:

El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando

su interés por volver a jugar... proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional... presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables. (p. 72)

Fuentes (2002), señala que "las entidades: cognitivas, lenguaje y psicomotriz se encuentran sustentadas en las bases socio afectivas que rodean al niño desde el mismo momento en que nace" (p. 75).

Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que el objetivo principal del juego en escuela, es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza-aprendizaje creativa.

Según Moytes (2000), refiere las siguientes características de los juegos:

- Ayuda a controlar las emociones.
- Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.
- Busca recrear física y espiritualmente.
- Es placentero.
- Es voluntario y espontáneo.

Juegos Tradicionales y Recreativos

La cultura popular en Venezuela durante años estuvo representada por los juegos tradicionales, los cuales tienen su origen hace más de cuatrocientos años, los mismos fueron inventados por los indígenas.

Aunque no existe un concepto claro y preciso sobre juegos tradicionales, Machado (1992), refiere que el juego es "un conjunto de actividades

recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación" (p. 43).

En otro orden de ideas, Carrillo (1993) , define los juegos tradicionales bajo una perspectiva folklórica como "expresiones recreativas que resumen experiencias colectivas de generaciones... son distintivos de nuestro país, del sentir de su gente y además son vistos como el precioso legado que es producto de la cultura que el hombre ha creado desde tiempos más remotos" (p. 43)

Machado (1992), realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: juegos de trompo, la pájara pinta, la barca, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la perinola, juegos de metras, la zaranda, la cojita, a la víbora de la mar, la cadena, carreras de saco, doña doña, y otros más.

Los juegos tradicionales al igual que los folklóricos, son manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los niños al reunirse para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional.

Los juegos tradicionales constituyen una técnica idónea para la enseñanza. Al respecto Carrillo (1993), refiere "estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados" (p. 47).

El Juego como Estrategia de Enseñanza

Poggily (1997) refiere "las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender..." (p. 47).

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades percepto motoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

Alonso (1985), define el juego como "...la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende" (p. 42).

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Las ideas expuestas, permiten inferir que el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

Didáctica de los Juegos Tradicionales

Dentro de los objetivos de la educación venezolana se encuentra el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo y el logro de sus deberes y derechos dentro de una sociedad democrática. Siendo el fin último de la educación física el mejoramiento de la calidad de vida del individuo.

La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

Según Machado (1992: 56), el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

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

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

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

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

Desarrollo Integral

El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

Integral: integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado.

Individual: es pautado por sus características propias y el contexto social.

Vulnerable: está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.

Diferenciado: va de lo general a lo particular.

Relevante: se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.

Continuo: se da durante todo el proceso vivencial del ser humano.

Intencional: todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz, lenguaje.

Desarrollo Cognitivo

El Currículo de Educación Inicial (2000; 33), considera para la explicación del desarrollo cognitivo, la epistemología genética piagetana, tanto en su visión estructural como funcional de la inteligencia. En cuanto al aspecto estructural como funcional de la inteligencia. En cuanto al aspecto estructural, se abordan los dos primeros periodos: el sensorio motriz y el pre operacional, el mismo está comprendido entre los dos (2) y siete (7) años de edad. En su explicación del funcionamiento intelectual se abordan los conceptos de asimilación, acomodación, equilibrarían, conflicto cognitivo y toma de conciencia.

Según la teoría de Piaget, el enfoque cognitivo explica el curso del desarrollo intelectual que lleva el niño normal desde que nace, cuando sus reflejos manifiestos son primitivos hasta una etapa adulta, consciente, controlada y habilidosa, por lo cual el pensamiento y la acción inteligente tienen un origen biológico. Del mismo modo el proceso conductual está asociado a dos variables: la organización y la adaptación como tributos o funciones del organismo humano que orientan y determina la totalidad de su desarrollo conductual. La asimilación implica cambiar nueva información y la acomodación, representa el ajuste del organismo para adaptarse a las circunstancias existentes.

En correspondencia con este enfoque la asimilación y la acomodación en el tiempo y con el medio ambiente se conocen como esquema, éstos son

definidos por Piaget como representaciones interiorizadas de una clase de acciones o desempeño similares que permitan operar sobre representaciones de la misma realidad, con el fin de buscar soluciones a los problemas.

Según Piaget (1985) el desarrollo cognitivo comprende cuatro periodos, con una diferenciación más estricta entre sub-periodos, etapas y sub-etapas, los mismos se describen a continuación:

Período de inteligencia sensorio-motriz (0-2 años). Etapa de reflejos primitivos que evolucionan a una comprensión y diferenciación objetiva de los procesos físicos y en especial entre sí mismo y otros objetos.

Período pre-operacional. Desde 2 a 7 años desarrolla la capacidad de representar objetos y los acontecimientos; siendo las principales representaciones significativas: la imitación diferida (imitación de objetos y conductas que estuvieron presentes antes, con la cual se muestra la capacidad de representarse mentalmente la conducta que imita); el juego simbólico: el niño da expresión a sus imágenes, ideas e intereses. El dibujo: el niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los ocho o nueve años los dibujos son confusos porque corresponden a cosas que imagina y no a lo que ve. Las imágenes mentales: estas imágenes son básicamente estáticas.

La noción de movimiento aparece en la siguiente etapa operativa concreta; el lenguaje hablado dice Piaget que tiene tres consecuencias importantes para el desarrollo mental, (a) posibilita el intercambio verbal

con otras personas con lo cual se inicia el proceso de socialización. (b) Se produce la internalización de palabras y con ello la aparición del pensamiento mismo apoyado en el lenguaje interno, y (c) la internalización de las acciones unidas a las palabras con lo cual pasan a su nivel meramente perceptual y motor a representaciones por medio de ilustraciones y experimentos mentales.

Período operaciones concretas (7 a 11 años). Implica desarrollo del pensamiento representativo y de la conceptualización y dimensionalización del mundo real.

Período de operaciones formales (11 a 15 años). Implica el desarrollo de las estructuras simbólicas es capacitado para un pensamiento adulto, maduro, hace inferencias, puede ir más allá de la información dada.

El conocer estos periodos es de suma y útil importancia por cuanto permite tener una idea respecto a los procesos cognoscitivos de los niños, información necesaria para ayudarlos a superar los conflictos asociados a los problemas de adaptación socio-afectiva al salón de educación preescolar.

Para Piaget, citado por el Currículo Básico Nacional del nivel de Educación Inicial (2000; 54), los periodos del desarrollo cognitivo deben cumplir con tres características:

- Los cambios son acumulativos o integradores.
- Preparación y consolidación.

- Secuencia invariable.

Desarrollo Social-Emocional y Moral

Uno de los aspectos más importantes en el desarrollo humano es la relación que el niño establece consigo mismo y con los demás dentro del ambiente que los rodea. Esta interacción se establece en dos dimensiones una interna la cual tiene que ver con las emociones del propio sujeto y otra externa vinculada con las relaciones sociales que establece con los otros.

Siguiendo la misma línea la socialización es el proceso mediante el cual los seres humanos aprenden las reglas que regulan la conducta de los miembros de una sociedad. Este proceso implica relaciones sociales que suponen interacción y coordinación de intereses mutuos, a través de los cuales el niño adquiere pautas de comportamiento social mediante los juegos.

El desarrollo socio-emocional del niño y niña incluye los siguientes procesos básicos: identidad, autoestima, expresión de sentimientos, integración social, relaciones interpersonales, ligado al desarrollo social y emocional está el desarrollo moral. Según el Currículo Básico de Educación Inicial (2000; 638), "la moralidad se refiere a las cuestiones sobre lo que está bien y lo que está malo en la conducta humana".

Desarrollo Psicomotriz

Desde el mismo momento del nacimiento e incluso ya en el vientre materno el niño interactúa con su medio a través de procesos motores dinámicos que evidencian diversos grados de madurez motora. Entre el nacimiento y los 2 años tiene lugar los cambios más drásticos en este proceso. El niño pasa de los movimientos descoordinados del recién nacido en el que predomina la actividad refleja a la coordinación motora del adulto a través de una serie de pautas de desarrollo complejas.

Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente lo espacial. Ello es de gran relevancia para lograr la coordinación óculo-manual, así como para lograr el alto nivel de destreza requerida por muchas actividades deportivas.

Piaget (1971; 67), refiere que en los aspectos a considerar dentro del desarrollo psicomotor se encuentran:

Esquema corporal: conocimiento, representación y conciencia del propio cuerpo.

Coordinación motora global: acciones motoras; participación de los grupos musculares largos; posibilidad del niño de actuar sobre el medio ambiente.

Coordinación motora fina: variedad de movimientos; participación de pequeños grupos musculares y los segmentos corporales, brazo, mano, dedos, con la coordinación óculo manual.

Lateralidad: diferenciación de un lado del cuerpo con relación al otro causado por la dominación cerebral (ojo, mano, pie).

Tono muscular: postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.

Desarrollo del lenguaje: a través del lenguaje tanto oral como escrito, el niño puede expresar sus sentimientos y explicar sus reacciones a los demás, conocer distintos puntos de vista y aprender valores y normas.

FUNCIONES DE LA RECREACIÓN:

Contreras (2006) Actitud positiva: la recreación ejerce su influencia en las personas de manera que les permita asumir una actitud positiva y se tracen metas que puedan llegar a cumplir.

Actividades para el tiempo: la recreación permite que el ser humano siempre tenga momento para todo y que siempre encuentre el momento preciso para recrearse.

El equilibrio biológico y social: La recreación proporciona equilibrio integral al individuo.

Mejor calidad de vida: La práctica recreativa contribuye al mejoramiento de la calidad de vida. Las actividades que dañan no son recreativas:

Depara bienestar.

Dota de mayor capacidad de expresión.

Desarrolla la creatividad.

Expande horizontes personales.

Responde a necesidades individuales.

Facilita experiencias positivas.

EFFECTOS DE LA RECREACIÓN:

En el aspecto físico y mental mejoran la preservación y el desarrollo de la originalidad y el ingenio creativo:

ASPECTO FÍSICO: existe un encuentro en la diversión, contra la severa disciplina del trabajo o del estudio:

Posibilita la recreación física, donde el cuerpo recobre un puesto entre los valores culturales, bajo aspectos de la salud, equilibrio físico u mental.

Permite el desarrollo del interés por la belleza, su apreciación, estimación y el poder complementarse entre sus pares.

Gracias a la recreación se evita el ocio, la vida sedentaria, la falta de creatividad, en especial en los niños.

ASPECTO PSICOLÓGICO:

Permite y favorece el desarrollo social entre personas, como por ejemplo en el trabajo, en el colegio y así crecer internamente:

Las personas se muestran más relajadas después de haber pasado un momento agradable de recreación humana.

El ser humano se aleja de la vida rutinaria, de esta era de tecnología.

El hombre aprende a valorar las cosas simples de la vida, obteniendo así un buen desarrollo físico, donde hoy en día la vida se muestra monótona y alejada de la vida afable junto a la familia.

ÁREAS DE RECREACIÓN:

Las actividades que comúnmente proveen experiencias recreativas toman una variedad de formas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo hacia la actividad. Simplemente, se trata de la selección de una variedad casi infinita de actividades - recreativas - deportivas, en este caso se definen en juegos tradicionales.

El interés por las muchas formas de recreación varía según la edad, intereses, habilidad física, capacidad intelectual y deseos del individuo por cambiar. Por otro lado, algunas actividades se pueden practicar y son disfrutables a través de toda la vida.

La Recreación Física se puede experimentar por una persona mientras se encuentre sola o en un grupo grande.

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

- Juegos
- Deportes
- Música
- Bailes
- Literaturas idiomáticas y afines.
- Actividades - recreativas - deportivas de índole social.
- Actividades especiales
- Actividades de servicio a la Comunidad.
- Actividades al aire libre (campamentos, excursiones, etc.).

Dentro de la Recreación Física los Juegos Tradicionales ocupan un lugar muy importante, primero porque son parte inseparables de la cultura y las tradiciones de los pueblos, además con poco presupuesto se pueden hacer grandes proyectos, no por gusto en los años más difíciles del Período Especial Fidel dijo, "lo primero que hay que salvar es la cultura, por lo que se impone la necesidad histórica, cultural e ideológica de rescatar definitivamente estos juegos.

➤ **DESARROLLO CULTURAL.**

(Fernández, 2013) La teoría del desarrollo resulta por su importancia una prolongación de la teoría económica y de la economía política.

El desarrollo, en general, como proceso multidimensional de transformaciones, abarca desde las estructuras productivas para generar el crecimiento económico, hasta las más diversas esferas de la vida

espiritual. Hay autores que hacen énfasis en lo económico y otros en lo social. En el enfoque cubano se analizan de forma complementaria ambos aspectos del desarrollo.

Pero el desarrollo no se realiza en abstracto, sino que tiene lugar en un espacio determinado, en una región más o menos definida. De ahí que se hable frecuentemente de espacio, región, subregión, territorio, comunidad, etc., como objetos del desarrollo económico y social.

El territorio representa una agrupación de relaciones sociales; es también el lugar donde la cultura local y otros rasgos locales no transferibles se han diseminado. Es el lugar en donde los hombres, las mujeres y las empresas establecen relaciones; donde las instituciones públicas y privadas intervienen para regular la sociedad. Representa el área de encuentro de las relaciones de mercado y de las formas de regulación social, que determinan formas diferentes de organización de la producción y distintas capacidades innovadoras que conducen a una diversificación de los productos que se venden en el mercado, no solo sobre la base de los costos relativos de los factores

El enfoque local del desarrollo aparece como una necesidad en Europa desde los años 70; en América Latina algo más tarde, en ambos casos relacionado con las reformas estructurales, pero en la literatura han proliferado los escritos sobre el tema en los 90.

Desarrollo es un tema amplio y muy recurrente en la actualidad. Se escucha con frecuencia en los más variados espacios y foros de

discusión. Sin embargo, su utilización en el contexto cultural no se sustenta siempre en bases epistemológicas sólidas y en ocasiones su utilización y referencia se hacen de forma insustancial.

Cualquier aproximación didáctica al término desarrollo cobra importancia si se tiene en cuenta la explosión cultural y la multiplicidad de acciones docentes -de nivel medio, medio superior,, de pregrado e incluso de enseñanza postgraduada- que se llevan a cabo en el ámbito cultural cubano actual, así como la carencia de publicaciones sobre estos temas específicos.

Es conveniente precisar que la palabra desarrollo se utiliza como lenguaje científico desde hace muchos años, ya sea como noción, categoría, concepto, sustantivo y/o adjetivo. Sería interminable explicitar los diversos usos que el hombre le ha dado, en dependencia del momento, contexto histórico, posición social, ideológica o punto de vista de determinado autor o ciencia. Esto no es un fenómeno aislado del termino desarrollo, otras nomenclaturas ha sufrido también cambios en sus significaciones en dependencia de la lógica evolución de los acontecimientos y otros factores de carácter general.

No obstante, se puede reunir un conjunto de criterios, a partir de conclusiones comunes y de consenso, que refiere la mayor parte de la literatura especializada al respecto; así como en la valoración y análisis

de resultados de diferentes foros, asambleas y reuniones de instituciones nacionales e internacionales que abordan el tema, destacándose la UNESCO.

2.2. MARCO REFERENCIAL DE LA INVESTIGACIÓN.

Antecedentes de la Investigación

A continuación se exponen algunas tesis ya realizadas por diversos autores, las cuales están relacionadas con el problema investigado, entre éstas las siguientes:

Arroyo y Soares (2002) desarrollaron un trabajo de investigación sobre los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Escuela "Juan Lucio Soto Jeremías".

La metodología empleada en el estudio fue el método general, el método científico y como método específico el experimental.

Los resultados en dicho trabajo señalaron que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia, puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.

Duran (2003) , desarrolló un trabajo de investigación denominado: "Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor en la etapa preescolar". La metodología empleada en el estudio in comento obedeció a un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva, abordando a 14 docentes a quienes se les aplicó por medio de la técnica de la encuesta un instrumento de recolección de datos por un cuestionario escrito cuya aplicación a través de un muestreo simple al azar permitió la obtención de información que fue debidamente tabulada y analizada cuantitativamente.

Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que: los docentes no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor en niños preescolares; poseen poco conocimiento sobre los elementos bases de la psicomotricidad; existe una deficiente dotación de recursos para el aprendizaje en los preescolares estudiados para facilitar la realización de diversas actividades lúdicas y que pocos docentes detectan alteraciones en el desarrollo psicomotor de los niños al no propiciar o estimular el área motora para percibir sus logros, entre otros.

Tales razones precisaron la propuesta de un manual dirigido a los docentes con el propósito de brindarles alternativas de trabajo para orientar a nuevas tareas en la planificación tomando en cuenta las actividades lúdicas para favorecer el área psicomotriz de los niños.

Gispert (2010) , desarrolló un trabajo de investigación sobre la implementación de actividades físico-deportivas y recreativas para niños y niñas de 4 a 6 años de vida en las guarderías. El objetivo general consistió en realizar esta propuesta, los objetivos específicos fueron los siguientes: desarrollar un diagnóstico sobre la orientación y trabajo metodológico que se realiza en las guarderías; profundizar en las limitaciones del proceso de enseñanza y aprendizaje que caracterizan esta etapa; diseñar una propuesta de actividades físico-recreativas para la formación y desarrollo de las habilidades motrices básicas; implementar bases de un plan de acción para un adecuado proceso de intervención en las guarderías. La metodología empleada fue un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo.

Los resultados obtenidos señalaron que el trabajo carece de orientación metodológica, limitaciones objetivas que afecta el proceso formativo.

Bases Teóricas

En esta parte se presentan los fundamentos y principios teóricos sobre los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Psicomotricidad

Terre, O. (1996) cuando habla de psicomotricidad, hace referencia a la conexión existente entre la mente y el cuerpo, entre el sistema nervioso y el muscular, entre el pensamiento y el movimiento.

El término psicomotor es impreciso, al englobar a la vez capacidades como la comprensión, comunicación, comportamiento y la ejecución motriz; todas ellas unidas para conseguir el desarrollo motor, cognitivo,

social y del lenguaje del niño. El niño sano adquiere estas capacidades de una forma armónica, global y progresiva. Cuando se habla de estimulación temprana, no se está hablando de algo mágico, sino de algo con una fundamentación teórica y práctica, que indica que una buena y adecuada estimulación produce en los niños un adecuado desarrollo de sus capacidades.

La etapa preescolar constituye un período con tan amplias posibilidades que resulta imprescindible conocerlo en toda su potencialidad, para hacer todo lo que sea posible por el bien de los niños con respecto a salud, nutrición, crecimiento, aprendizaje y desarrollo, no hay segunda oportunidad para la infancia.

Teoría sobre el Juego

La etapa preescolar es de importancia en el desarrollo del niño, se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, cuadrupedia, reptación, lanzar y capturar. Estas habilidades motrices no sólo aparecen por efecto de maduración biológica, sino también a través de la actividad práctica del niño en el medio que lo rodea.

En relación con el estudio del juego, hay diversidad de autores que se afianzan en Piaget (1995) , Vigotski (1983) , entre otros investigadores que han escrito sobre su naturaleza, fin e importancia que tiene tanto en el ámbito educativo como en el socio cultural, que de una u otra forma están asociados al desarrollo integral del niño.

Al respecto, Huizinga, citado por Puentes (1995) , señala que "el juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según reglas libremente aceptadas; tiene un fin en sí misma acompañada de sentimiento de tensión alegría" (p. 4).

Por otra parte, Castañeda (1999), define el juego como "una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social" (p. 9).

Infiere el autor que según estas definiciones el juego se concibe como una actividad creadora, auto educativa, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer, entretenimiento y aprendizaje, convirtiéndose en un medio, a través del cual el niño expresa sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad.

Estas interpretaciones son conocidas como teoría sobre el juego, destacando los aportes de Stanley, citado por Puentes (1995), el cual apoyándose en las teorías de Piaget (1995), señala la teoría del descanso o recreación, ésta "considera al juego como una actividad que libera a la persona humana de problemas, inquietudes y cansancio, viene a ser un recreo después del trabajo" (p. 14).

Con respecto a la teoría del exceso de energía o energía superflua de Spencer citado por Salas (2002) , sostiene que el "juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso" (p. 22).

Aprovechar esta energía a través del juego didáctico, facilita en los niños experiencias que conectadas con sus necesidades, intereses y motivaciones, le ayuda a aprender y desarrollarse.

2.3. POSTURA TEÓRICA

La teoría de la recapitulación sostiene que "los juegos son una reminiscencia (recuerdos) de las actividades, que en el transcurso de las civilizaciones, se han sucedido en la especie humana".

Por otra parte, la teoría del ejercicio preparatorio de Carlos, citado por Salas (2001), expresa que "el juego es una preparación para la vida" (p. 22).

Interpreta que el juego es un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto, durante el juego simbólico el niño imita al adulto en muchas de sus acciones, y finalmente en la teoría de la autoexpresión, la misma refiere que por medio del juego el encuentra expresar sus necesidades y satisfacerlas. Es por ello que el juego es la expresión vivencial de experiencia, lo que conlleva al niño y niña a conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea a través de sus emociones, percepciones y participación en el mismo.

Es por ello, que esta teoría es una de las de mayor importancia, ya que parte del hecho de que el juego es la clave fundamental en la infancia, por cuanto éste, facilita que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que

pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

2.4. HIPÓTESIS DE TRABAJO

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos tradicionales inciden positivamente en el desarrollo cultural de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí del Cantón Urdaneta, Provincia de Los Ríos en el año 2016.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.

- El uso del estado actual de la ocupación del tiempo libre de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí es inadecuado.
- Los tipos de juegos tradicionales que realizan en el tiempo libre no desarrollan la cultura de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí.
- La aplicación de un manual de juegos tradicionales para realizar actividades físico-recreativas con juegos tradicionales mejorará la cultura de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí.

2.5. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.

Variable independiente.

Los juegos tradicionales.

Variable dependiente.

El Desarrollo Cultural.

CAPITULO III

3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

En el transcurso programado de la actividad científica desarrollo se obtuvo como resultados centrales, la determinación de las incidencias que tiene los Juegos tradicionales en la recreación infantil de los niños 9-10 años de los cursos polivalentes de la unidad educativa Ricaurte en el año 2014, llegándose a precisar que dichos juegos ocupan un segundo plano

en las preferencias de los educandos objeto de estudios, también se logró determinar que en el contexto hogareño los niños estudiados ocupan el tiempo libre en un porcentaje considerado, jugando juegos computarizados y de otros tipos vinculados a las nuevas tecnologías. Lográndose además como otro de los resultados obtenidos, precisar los tipos de juegos tradicionales que realizan en el tiempo libre los niños y niñas de 9-10 años de la Unidad Educativa Ricaurte. Además, se determinaron los requerimientos metodológicos que deben integrarse para el diseño de un manual de juegos tradicionales dirigido a la realización de actividades físico-deportivas-recreativas niños/as de primer año de educación básica.

3.2. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS.

Para lograr un óptimo proceso de procesamiento de los datos obtenidos, teniendo en cuenta sus necesidades concretas, fueron seleccionadas las siguientes pruebas.

El **cálculo porcentual**, mediante esta herramienta, perseguimos precisar el comportamiento de los resultados alcanzados.

$$(\%) = (P / T) \times 100$$

La **media aritmética**, la prueba mencionada fue utilizada para determinar cómo se manifiesta la distribución promedio de los resultados obtenidos.

$$\bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n a_i = \frac{a_1 + a_2 + \dots + a_n}{n}$$

3.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

La encuesta cuya finalidad de aplicación fue valorar el tratamiento que los docentes le proporcionan en el desarrollo de las actividades programadas a la utilización de los juegos tradicionales, proporcionó los resultados que se analizan a continuación.

Como se exhibe en la tabla No. 1, en ninguna de las 16 actividades visitadas, los docentes encargados de la impartición de las actividades programadas, formularon los objetivos a cumplirse, violación que tendió a

minimizar la dirección, desde el punto de vista pedagógico de la actividad recreativa realizada.

Resultados obtenidos en la observación programada. Actividad No. 1					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular	%	Mal	%
				16	100

Tabla No. 1

El contenido desarrollado, no afrontó dificultades, ya que los estudiantes, realizaron múltiples acciones, aunque se debe significar que un número considerable de estos en los finales de la actividad se veían cansado y no lograban concluirla, fenómeno al cual, el docente no le proporcionó el debido tratamiento, por el que, en sentido general, las evaluaciones fueron de regular. (Observe la descripción de los resultados en la tabla que aparece a continuación.

Nótese que sólo en tres de las 16, clases se concedió la evaluación de bien, las restantes se ubicaron entre regular y mal, con prioridad para la primera.

Resultados obtenidos en la observación programada. Actividad No. 2					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular	%	Mal	%
3	18,75	9	56,25	4	25

Tabla No. 2

La relación objetivo – contenido en las actividades observadas, se evaluó sencillamente de mal, pues en ninguna de ellas, como se analizó en la primera pregunta, se formularon los objetivos.

Resultados obtenidos en la observación programada. Actividad No. 3					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular	%	Mal	%
3	18,75	4	25	9	56,25

Tabla No. 3

Con respecto a la motivación de los estudiantes, se destaca que de los 39 estudiantes que frecuentemente participaron en las actividades, aproximadamente el 30 % de ellos se desarrollaron en las clases, sin la motivación requerida, y se hace tal aseveración, teniendo en cuenta, que les prestaban atención a los juegos y tampoco hacían lo indicado por el docente.

Resultados obtenidos en la observación programada. Actividad No. 4					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular	%	Mal	%
7	43,75	9	56,25		

Tabla No. 4

En relación a los métodos utilizados en la investigación, es oportuno señalar que la utilización de estos, tuvo como base la programación de

métodos continuos variables, por lo que, en todas las actividades, este indicador se comportó bien.

Resultados obtenidos en la observación programada. Actividad No. 5					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular	%	Mal	%
				16	100

Tabla No. 5

El indicador número tres, que tuvo como objetivo determinar la selección y tratamiento a los medios utilizados en las actividades controladas, se comportó bien, ya que los docentes lograron una correcta selección y utilización de los medios en el desarrollo de las actividades observadas.,

Resultados obtenidos en la observación programada. Actividad No. 6					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular	%	Mal	%
				16	100

Tabla No. 6

La disciplina de los estudiantes en el desarrollo de las actividades, se evaluó de regular, pues en las clases, siempre se apreciaron estudiantes que no prestaban atención debida a la ejecución de las actividades, observando, además que no se esfuerzan por hacer las actividades con la velocidad requerida.

Resultados obtenidos en la observación programada. Actividad No. 7					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular	%		

	16	100	
--	----	-----	--

Tabla No. 7

La preparación de los docentes para la dirección del proceso recreativo desarrollado, se evaluó de regular, siendo las causas de dicha evaluación, el insuficiente control desplegado, la no formulación de objetivos y desde luego la falta de relación entre los objetivos y el contenido a desarrollar, así como la ausencia de intervenciones dirigidas a mejorar la disciplina de los estudiantes.

Resultados obtenidos en la observación programada. Actividad No. 8					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular	%		
		16	100		

Tabla No. 8

La encuesta aplicada al estudiante, proporcionó resultados de alta significación para los propósitos perseguidos en la investigación, como se trata a continuación para la realización del trabajo el docente no tiene en cuenta las preferencias de los niños, con respecto a los juegos, fenómeno que puede disminuir la motivación de los educandos hacia la actividad desarrollada.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a estudiantes. Actividad No. 1					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
				39	100

Tabla No. 9

La pregunta número dos de la encuesta aplicada a estudiantes, dio a conocer que las actividades recreativas aplicadas, son del agrado sólo de un 64,10 % de los estudiantes, aspecto negativo, si, se tiene en cuenta que, en las edades estudiadas en esta tesis, la máxima atracción de los niños es el juego.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a estudiantes. Actividad No. 2					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
25	64,10			14	35,89

Tabla No. 10

Al preguntarles a los estudiantes, si se sienten contento en todas las actividades recreativas que participan en la escuela, los resultados fueron satisfactorios, aunque, no todos los estudiantes sintieron la misma satisfacción, según respuesta dada. (Observe tabla No. 3).

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a estudiantes. Actividad No. 3					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
24	61,53			15	38,46

Tabla No. 11

La totalidad de los alumnos opinaron que al llegar a la casa le hablan a sus familiares de las actividades recreativas realizadas en la escuela, siendo estas respuestas muy positiva, por el valor comunicativo que la recubre.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a estudiantes. Actividad No. 4					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
				39	100

Tabla No. 12

La pregunta dirigida a determinar si en la comunidad realizan actividades recreativas con sus amiguitos, la totalidad respondió positivamente, siendo muy interesante destacar, que al mencionar que actividad o actividades realizan todos proporcionaron respuestas que mucho se alejan de la realización de juegos tradicionales. (Observe tabla no. 13).

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a estudiantes. Actividad No. 5					
Criterios de evaluación					
Fútbol	%	Juegos tradicionales	%	Juegos computarizados	%
20	51,28	10	25,64	39	100

Tabla No. 13

Un dato que nos dio que pensar y a la vez buscar alternativas mentales que eleven la popularidad de los juegos tradicionales, es que el 100 % de los educandos le gustaría que su comunidad se desarrollen actividades recreativas dirigidas por el profesor.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a estudiantes. Actividad No. 4					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
				39	100

Tabla No. 14

Es criterio de esta autora que la implementación de actividades recreativas comunitarias, dirigidas por personal capacitado, puede rescatar las preferencias de los niños, por los juegos tradicionales, consideración que contribuiría a mejorar el desarrollo físico de los niños.

La encuesta número 3, proporcionó los resultados que se tratan a continuación.

Mediante la pregunta dirigida a precisar si, los padres de familias conocen las preferencias recreativas de sus hijos, nos facilitó precisar que todos los padres conocen sus preferencias, coincidiendo de igual manera que las preferencias están ocupadas por los juegos computarizados y el fútbol.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a profesores. Actividad No. 1					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%

30	100	
----	-----	--

Tabla No. 15

Los padres de familias entrevistados proporcionaron criterios compartidos, sobre la calidad de las actividades recreativas que realizan sus hijos, observe en la tabla exhibida a continuación que, aunque 10 dan la evaluación de bien.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a profesores. Actividad No. 2					
Criterios de evaluación					
Bien	%	Regular		Mal	
10	33,33	8	26,66	12	40

Tabla No. 16

Coincidentemente con la respuesta dada por los estudiantes, los padres, señalan, que efectivamente, sus hijos al llegar a la casa le comentan sobre las actividades recreativas realizadas, siendo esta coincidencia a nuestro modo de ver algo muy importante.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a profesores. Actividad No. 3					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
30	100				

Tabla No. 17

La interrogante dirigida a determinar si los padres de familia participan frecuentemente con sus hijos en actividades recreativas arrojó resultados

negativos, alegando los padres, que además de no ser invitados por la escuela, no tienen el tiempo disponible.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a profesores. Actividad No. 4					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
				30	100

Tabla No. 18

Al preguntarle los padres si en la comunidad donde viven, se organizan actividades para los niños, organizadas y dirigidas por personas capacitadas, al igual que en la pregunta anterior, las respuestas resultaron negativas.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a profesores. Actividad No. 5					
Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
				30	100

Tabla No. 19

Se destaca como punto coincidente entre padres e hijos, que estos consideran que les gustaría disfrutar en la comunidad de actividades recreativas conjuntamente con sus hijos y otros familiares.

Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a profesores. Actividad No. 6					
--	--	--	--	--	--

Criterios de evaluación					
Si	%	No responde	%	No	%
				30	100

Tabla 20

La aplicación del test de los 10 deseos permitió el logro de resultados que condicionan la necesidad de buscar alternativas, dirigidas hacer renacer los juegos tradicionales, en el contexto escolar y comunitario de los niños objetos de estudios.

Para poder analizar los resultados obtenidos utilizamos la siguiente tabla, la cual recoge el número que le corresponde a cada actividad.

Resultados lograos mediante la aplicación del Test				
Deseo número	Actividades	Evaluación	Votos	Preferencia

		Positiva	Negativa		
1	Correr	x		10	10
2	Tres piernas.	x		15	8
3	Juego de bola		x	9	11
4	Fútbol	x		24	3
5	Juegos computarizados.	x		39	1
6	Baloncesto.	x		23	4
7	Patinar	x		16	7
8	Palo encebado		x	7	12
9	Ensacados	x		20	6
10	Trompo.		x	5	14
11	Natación		x	13	9
12	Soga	x		21	5
13	La cebolla		x	6	13
14	Juegos de ordenador educativo.	x		38	2
Total		9	5		
%		64,28	35,71		

Tabla No. 21

La autora de esta tesis consideró que menos de 10 votos la implicación será negativa.

Como se parecía en la tabla No. 22, las tres actividades que gozan de mayor popularidad entre los estudiantes entrevistados son los juegos computarizados, Juegos de ordenador educativo y el fútbol, es muy importante resaltar, que el fútbol es el deporte nacional en nuestro país y sin embargo se ve superado por las nuevas tecnologías, en el grupo de educandos estudiados.

Diez actividades más proferidas. (Implicación positiva)				
No.	Actividad	Total	%	Preferencia
1	Juegos computarizados.	39	100	1
2	Juegos de ordenador educativo.	38	97,43	2

3	Fútbol	24	61,53	3
4	Baloncesto	23	58,97	4
5	Soga	21	53,84	5
6	Ensamado	20	51,28	6
7	Patinar	16	41,02	7
8	Tres piernas.	15	38,46	8
9	Natación	13	33,33	9
10	Correr	10	25,64	

Tabla No. 22

Otro dato que se precisa resaltar en este análisis es que de los juegos tradicionales solamente alcanzan más del 50 % de los votos, la soga y el ensacado, los demás están por debajo de la cifra antes señalada. Dato que demuestra fehacientemente que los deportes y fundamentalmente las nuevas tecnologías ocupan el lugar de preferencia entre los niños estudiados.

Nótese que solamente alcanzaron más del 90 % de los votos, las dos primeras actividades, que como se conocen pertenecen a las TICS.

3.4. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.4.1. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS.

La valoración de los datos procesados, condicionó arribar a las siguientes conclusiones.

- 1) Teniendo en cuenta los resultados obtenidos, mediante la aplicación de las técnicas utilizadas los estudiantes ocupan su tiempo libre, mediante la aplicación de juegos deportivos, tales como el baloncesto, la natación y juegos computarizados.
- 2) Los juegos tradicionales que realizan los niños y niñas de 12-13 años de la Unidad Educativa Potosí del Cantón Urdaneta, para ocupan el tiempo libre, de acuerdo al estudio realizado son, la sogá, el patinaje y los sancos esencialmente.
- 3) Los requerimientos metodológicos que deben tenerse en cuenta para el diseño de un manual de juegos tradicionales dirigido a la realización de actividades físico-deportivas-recreativas niños/as de 12 y 13 año de educación básica, deben partir específicamente de las particularidades que adopta la elaboración del documento antes señalado, teniendo en cuenta las demandas específicas de la recreación físico-deportiva.
- 4) Según estudios exploratorios realizados como parte de la investigación que básicamente sustenta el presente informe final, podemos aseverar que los juegos tradicionales inciden de manera positiva en la recreación de los niños.

- 5) Los propios estudios realizados, esencialmente la aplicación del test de los 10 deseos, nos posibilitaron arribar a la conclusión, que los niños objeto de estudios, prefieren ocupar el tiempo libre, mediante la utilización de juegos computarizados en sus diferentes variantes.

3.4.2. CONCLUSIONES GENERALES.

- 1) Los docentes estudiados en el desarrollo de las actividades programadas no utilizan variantes de juegos tradicionales y de una a otra actividad no hacen cambios.
- 2) Los estudiantes, sólo manifiestan tener preferencia por el juego de la soga, el futbol, saltar y correr fundamentalmente, por ser estos los más utilizados por los educadores objeto de estudios con mayor frecuencia.

3.5. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.5.1. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS.

- 1) Buscar vías por parte de los docentes que les posibilite a los docentes la aplicación de la mayoría de los juegos tradicionales y de esta manera motivar las preferencias de los educandos, al respecto.

- 2) Continuar la línea investigativa trazada para la presente tesis, en la propia institución en que se efectuó la investigación que básicamente sustentó el presente informe final, pero en otros grupos de estudiantes.

- 3) Aplicar el resultado científico obtenido en la presente obra científica en el grupo, del cual resultó el diagnóstico que se delimitó el problema científico asumido.

3.5.2. RECOMENDACIONES GENERALES.

- 1) Programar curso, talleres y otras formas organizativas de educación continua, dirigida a la capacitación de los docentes para la implementación de juegos tradiciones en el tiempo libre de los educandos.

- 2) Programar actividades recreativas en la comunidad, donde tengan la posibilidad la familia con sus hijos de disfrutar de juegos tradicionales, bajo la dirección de un personal capacitado.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE APLICACIÓN.

4. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1. ALTERNATIVA OBTENIDA.

Mediante la actividad científica investigativa desplegada, se logró obtener los requerimientos científicos y metodológicos que deben integrar el diseño de un manual dirigido a fortalecer los conocimientos de los docentes, para la realización de juegos tradicionales.

4.2. ALCANCE DE LA ALTERNATIVA.

El resultado científico alcanzado en el transcurso de la actividad desarrollada puede ser utilizado no sólo por los docentes estudiados, sino, también, por todas aquellas personas que encuentren en los juegos tradicionales una vía para ocupar el tiempo libre.

4.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA.

En la alternativa aparecen como aspectos básicos los elementos encargados de derivar, objetivos a cumplirse en el desarrollo de las actividades, contenidos, métodos, medios y las consideraciones metodológicas para la utilización del manual.

4.4. ANTECEDENTES.

Viki Gualpa, en artículo publicado en la revista Monografías.Com, titulado “Manual de juegos tradicionales”, (s.f.). Expone las características más representativas de los juegos tradicionales, consideraciones estas tenidas en cuenta como antecedente muy importante de esta tesis.

Artículo titulado “Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral” del autor, Jaime Luis Echevarría González (s.f.).

“Los Juegos Tradicionales Ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo. propuesta alternativa”, artículo científico publicado en INTERNET, de la autora Paulina Alexandra Gualotuña Simbaña. (2011).

Artículo científico publicado en INTERNET, bajo el título “Juegos tradicionales del Ecuador” Autora Gina Armendárys. (2013).

4.5. JUSTIFICACIÓN

La alternativa titulada requerimientos metodológicos para el diseño de un manual de juegos tradicionales, dirigido a la realización de actividades físico-deportivas-recreativas de niños/as de 12 y 13 años de educación básica, surge como respuesta al diagnóstico logrado mediante la aplicación de técnicas de la investigación científica en la unidad Educativa Ricaurte, dicho diagnóstico develó las insuficiencias que rodean la selección y utilización de estos, así como las preferencias recreativas de los educandos.

El resultado obtenido aporta esencialmente las bases de carácter metodológico para integrar los aspectos componentes de un manual, cuya aplicación pueda fortalecer la preparación de docentes para el desarrollo de sus actividades educativas.

Por lo que puede beneficiar a todas aquellas personas encargadas en un momento dado de la dirección de actividades recreativas, que tengan como método y medio fundamental, a los juegos tradicionales.

4.6. OBJETIVOS.

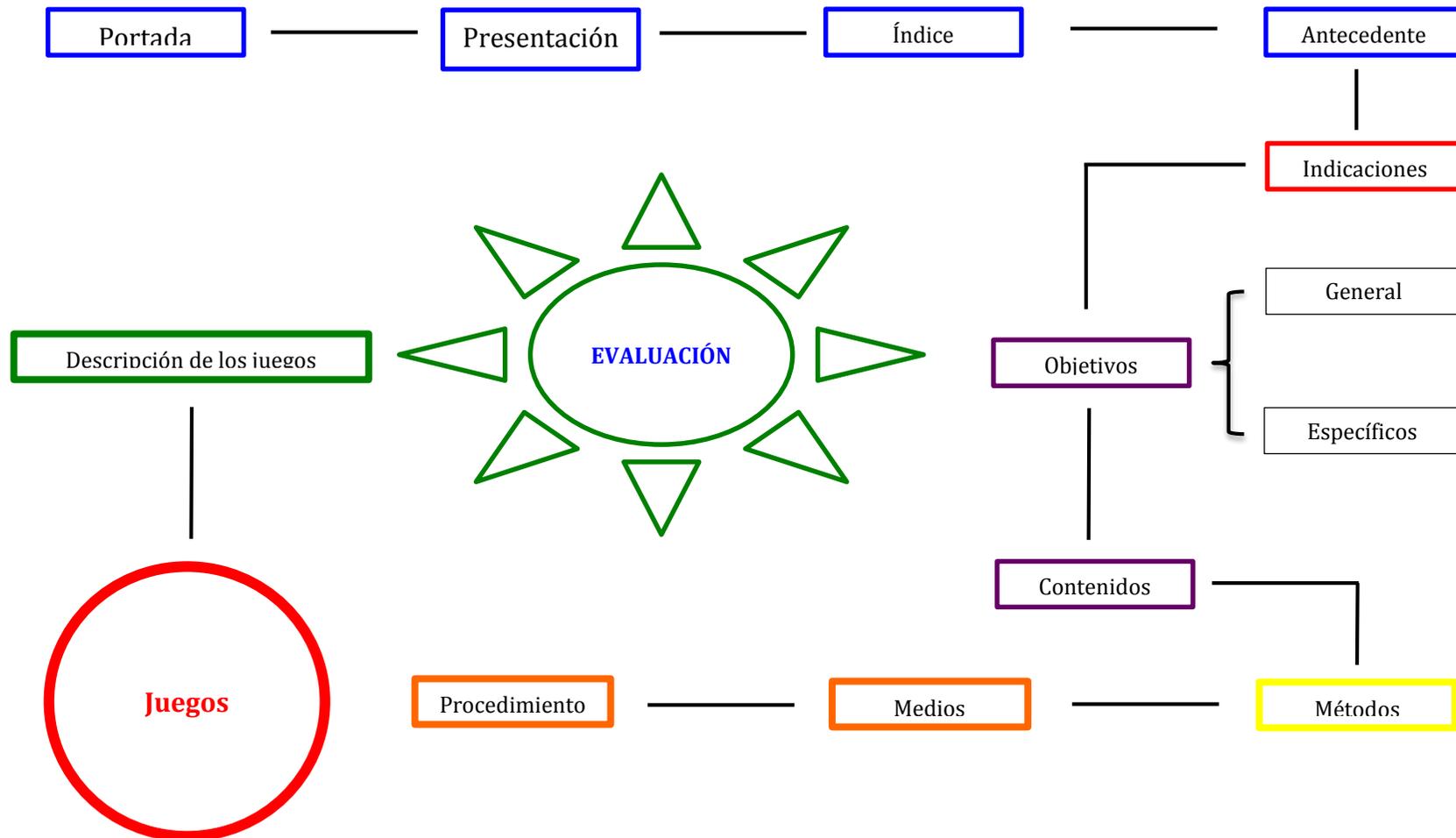
4.6.1. OBJETIVO GENERAL.

Fortalecer la preparación del personal encargado de la dirección de actividades físico-deportivas-recreativas, utilizando como método y medio fundamental los Juego Tradicionales.

4.6.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS.

- Potenciar el nivel de preferencia de los adolescentes hacia los juegos tradicionales
- Contribuir a la elevación del nivel de preparación de los docentes para la dirección del desarrollo físico de sus educandos.

4.7. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.



4.8. TÍTULO.

Guía metodológica para el diseño de un programa de juegos tradicionales.

4.9. Resultados esperados de la alternativa.

Mediante el resultado obtenido, se espera potenciar el nivel de preparación de profesores, padres de familias y otras personalidades encargadas de incidir en la dirección del desarrollo psicomotor de las nuevas generaciones, utilizando para dicho fin, juegos tradicionales.

BILIOGRAFIA

CARRILLO, G. (2012). *Importancia de los Juegos Folklóricos Infantiles en la Enseñanza Preescolar*. Universidad de los Andes, MERIDA.

Contreras, J. (1981). *Técnicas de Recreación*. BUENOS AIRES.

Fernández, Y. M. (2013). *PROPUESTA DE UN PLAN DE COMUNICACIÓN PARA PERFECCIONAR LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE DESARROLLO CULTURAL DEL MUNICIPIO COLOMBIA PARA LA ETAPA 2011-2013*.

FUENTES, M. (2002). La Importancia del Juego Simbólico. *Revista Candidus* .

Gonzalez, J. L. (30 de junio de 2011). *MONOGRAFIAS.COM*. From EDUCACIÓN: <http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml>

HERNANDEZ, N. (2002). El Coeficiente de Proporción de Rangos: Una Alternativa para Calcular la Validez en Instrumentos con Escalamientos. *Universidad de Los Andes* .

MACHADO, R. (1992). *Manual de Educación Física Deportes y Recreación*. CARACAS: ITALGRAFICAS.

Moyles, J. R. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. MADRID: MORATA.

Neira, R. V. (2011). *El Juego en la Educación Escolar*. España.

Piaget, J. (1945). *La jeu en la formation du symbole chez l'enfant*. PARIS.

PIAGET, J. (1971). *Biologie et connaissance: Essai sur les relations entre les régulations organiques et les processus cognitifs*. PARIS: Gallimard.

POGGIOLI, L. (2012). *Estrategias Metacognoscitivas*. CARACAS:

POLAR.

TAPIA, J. A. (1996). *Motivación y aprendizaje en el aula*. MADRID,

ESPAÑA: SANTILLANA.

Venezuela, M. d. (2000). *Currículo Básico Nacional de Educación*.

CARACAS.

ANEXOS

ANEXO No. 1

OBSERVACIÓN No. 1

OBJETIVO

Valorar el tratamiento que los docentes le proporcionan en el desarrollo de las actividades programadas a la utilización de los juegos tradicionales.

CONTENIDO.

1. Objetivo programado para la actividad recreativa.

Bien () Regular () Mal ().

2. Contenido desarrollado.

Bien () Regular () Mal ().

3. Relación entre los objetivos y el contenido desarrollado.

Bien () Regular () Mal ().

4. Motivación de los estudiantes.

Bien () Regular () Mal ().

5. Métodos utilizados en la actividad recreativa.

Bien () Regular () Mal ().

6. Tratamiento a los medios programados.

Bien () Regular () Mal ().

7. Disciplina de los estudiantes en el desarrollo de las actividades.

Bien () Regular () Mal ().

8. Preparación de los docentes para la dirección pedagógica de las actividades.

Bien () Regular () Mal ().

ANEXO No. 2

ENCUESTA No. 1

Encuesta aplicada a los estudiantes.

OBJETIVO

Determinar el criterio de los estudiantes con respecto a las actividades recreativas realizadas en el contexto escolar.

CONTENIDO.

1) ¿En algún momento tu profesor te ha preguntado, cuáles son los juegos que más te gustan?

Si () No ().

2) ¿Son de tu agrado las actividades recreativas programadas en la escuela?

Si () No ().

3) ¿Te sientes contento en todas las actividades recreativas que participas en la escuela? Diga por qué.

Si () No ().

4) ¿Cuándo llegas a la casa le hablas a tus padres de las actividades recreativas realizadas en la escuela?

Si () No ().

5) ¿En la comunidad realizas actividades recreativas, con tus amiguitos, organizada por un profesor? Mencione dos de ellas.

Si () No ().

6) ¿Te gustaría participar en actividades recreativas dirigidas por un profesor en tu comunidad?

Si () No ().

ANEXO No. 3

ENCUESTA No. 2

Encuesta aplicada a padres de familia.

OBJETIVO.

Precisar la opinión de los padres de familia con respecto a las actividades recreativas realizadas por sus hijos en el contexto escolar y en la comunidad.

CONTENIDO.

1) ¿Conoces las preferencias recreativas de sus hijos? De conocerlas mencione dos de ellas.

Si () No ().

2) ¿Qué criterios tiene usted de las actividades recreativas que realizan sus hijos en el contexto escolar? Fundamente su respuesta.

Bueno () Regular () Malo ().

3) ¿Al llegar a la casa los niños hacen comentarios de las actividades recreativas realizadas en la escuela?

Si () No ().

4) ¿Participa frecuentemente en actividades recreativas con sus hijos? De participar mencione dos de ellas.

Si () No ().

5) ¿En la comunidad donde vives, se organizan actividades para los niños, organizadas y dirigidas por personas capacitadas?

Si () No ().

6) ¿Le gustaría que en su comunidad se organizarán actividades recreativas donde tenga la posibilidad de participar usted, conjuntamente con su familia?

Si () No ().

ANEXO No. 4

ENCUESTA No. 3

TEST DE LOS 10 DESEOS, APLICADO A ESTUDIANTES.

OBJETIVO.

Determinar el lugar que ocupa la realización de juegos tradicionales en cada uno de los niños objeto de estudios.

CONTENIDO

Escriba el nombre de los diez juegos que más le guste.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

6) _____

7) _____

8) _____

9) _____

10) _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL
PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 20 de Julio del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">• Se ha pulido el tema y se ha definido el problema principal y los sub problemas correspondientes.	<ol style="list-style-type: none">1. Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente.2. Se hizo una investigación preliminar de campo.3. Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista.4. Se ubicó y planteó el problema general	

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 26 de Julio del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">• Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos.	<ol style="list-style-type: none">1. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos.	

<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó en la confección del marco teórico con la ayuda de la información bibliográfica y del internet. 	<ol style="list-style-type: none"> Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para construir el marco conceptual y referencial. Se discutió sobre la postura teórica a asumir en la investigación. 	
--	---	--

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 2 de Agosto del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se respondió al problema en forma de hipótesis. 	<ol style="list-style-type: none"> Se buscó el fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis. 	
<ul style="list-style-type: none"> Se determinó el mecanismo de verificación de las hipótesis. 	<ol style="list-style-type: none"> Se establecieron las variables de la hipótesis con sus respectivos indicadores a ser verificados. Se elaboró el cuestionario de comprobación de los indicadores de las hipótesis 	

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 10 de Agosto del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se determinó la forma de hacer la aplicación 	<ol style="list-style-type: none"> Se hizo una revisión de la investigación descriptiva. 	

estadística		
<ul style="list-style-type: none"> Se hicieron los cuadros para la recolección de datos. 	<ol style="list-style-type: none"> Se definieron las frecuencias y las representaciones gráficas 	

QUINTA SESIÓN

Babahoyo: 6 al 9 de Septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se ejecutó la investigación de campo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se revisaron certificados y evidencias de la investigación de campo 	
<ul style="list-style-type: none"> Se determinó la forma de hacer la aplicación estadística 	<ol style="list-style-type: none"> Se hizo una revisión de la investigación descriptiva. 	
<ul style="list-style-type: none"> Se hicieron los cuadros para la recolección de datos. 	<ol style="list-style-type: none"> Se definieron las frecuencias y las representaciones gráficas 	
<ul style="list-style-type: none"> Procesamiento y análisis de la información 	<ol style="list-style-type: none"> Se elaboró cuadros estadísticos, gráficos, análisis e interpretación. 	

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo 13 al 16 de Septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se realizó la comprobación de la hipótesis y correlación de variables. 	<ol style="list-style-type: none"> Se aplicaron fórmulas para el chí al cuadrado y correlación de variables. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Se elaboró las conclusiones y recomendaciones 	<p>5. Se elaboró las conclusiones por cada resultado obtenido,</p> <p>6. Conclusión general y específicas</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Se diseñó la propuesta. 	<p>7. Se cumplió con la estructura de la propuesta</p>	

SEPTIMA SESIÓN

Babahoyo del 26 al 30 de septiembre y del 3 al 5 de octubre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> • Se elaboró el informe final con las normas y esquemas propuestos por el CIDE. 	<p>8. Se elaboró los tres cuatro capítulos del informe final de investigación incluido anexos.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Correcciones sugeridas por el lector. 	<p>9. Se realizaron las modificaciones sugeridas por el lector.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de las diapositivas y Ensayo de la sustentación. 	<p>10. Expuso con fundamentos científicos y uso de las TICS.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Se realizó el informe final del sistema URKOND. 	<p>11. El informe URKOND es favorable.</p>	

Lcdo. Juan Miguel Luperón Terry, Msc



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Msc. Iván Montalvo Villalva
DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
Msc. Golda López Bustamante
COORDINADORA DE LA CARRERA CULTURA FÍSICA

Presente.-

De mis consideraciones:

En mi calidad de director del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el consejo directivo con oficio CCF-160, con fecha 19 de octubre del 2016, del Sr (a) (ita) **Gladys Rocío Chileno Cano**, cuyo título es:

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.

Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con los estudiantes una vez concluido el Informe Final del Proyecto de Investigación.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre	Gladys Rocío Chileno Cando
Numero de Cedula	120604908-0
Teléfono	0982789673
Correo Electrónico	Gladyscando1987@gmail.com
Dirección domiciliaria	Parroquia Ricaurte – Cantón Urdaneta.
DATOS ACADEMICOS	
Carrera estudiante	Cultura física
Fecha de Ingreso	8 de septiembre del 2016
Fecha de culminación	28 de octubre del 2016
Título del Trabajo	LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE 12 A 13 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA POTOSÍ DEL CANTÓN URDANETA, PROVINCIA DE LOS RÍOS EN EL AÑO 2016.
Título a obtener	Licenciatura en ciencias de la educación mención cultura física
Líneas de Investigación	Actividad Física y Salud
Apellido y Nombre tutor	Lcdo. Juan Miguel Luperón Terry, Msc.
Relación de dependencia del docente con la UTB	Docente tiempo completo
Perfil Profesional del Docente	Magíster en planificación evaluación y acreditación de la educación superior
Fecha de certificación del proyecto de investigación	29 de octubre del 2016

Atentamente

Lcdo. Juan Miguel Luperón Terry, Msc.

**MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

ESTUDIANTE: **GLADYS ROCIO CHILENO CANDO**

CARRERA: **Cultura Física** FECHA:

TEMA: Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo cultural de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí del Cantón Urdaneta, Provincia de Los Ríos en el año 2016.

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE LAS HIPÓTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR (UNA POR INDICADOR)	CONCLUSIÓN GENERAL
Los juegos tradicionales inciden positivamente en el desarrollo cultural de los estudiantes de 12 a 13 años de la Unidad Educativa Potosí del Cantón Urdaneta, Provincia de Los Ríos en el año 2016.	VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos tradicionales	Monitorear Horas invertidas Nuevos recursos Conocimientos	¿Son de tu agrado las actividades recreativas programadas en la escuela? ¿En algún momento tu profesor te ha preguntado, cuáles son los juegos que más te gustan? ¿Te sientes contento en todas las actividades recreativas que participas en la escuela?	1) Los docentes estudiados en el desarrollo de las actividades programadas no utilizan variantes de juegos tradicionales y de una a otra actividad no hacen cambios. 2) Los estudiantes, sólo manifiestan tener preferencia por el juego de la soga, el futbol, saltar y correr fundamentalmente, por ser estos los más utilizados por los educadores objeto de estudios con mayor frecuencia.
	VARIABLE DEPENDIENTE El desarrollo Cultural	Optimizar Conocimientos Didácticas	¿En la comunidad donde vives, se organizan actividades para los niños, organizadas y dirigidas por personas capacitadas? ¿Le gustaría que en su comunidad se organizarán actividades recreativas donde tenga la posibilidad de participar usted, conjuntamente con su familia? ¿Disciplina de los estudiantes en el desarrollo de las actividades ?	

PROPUESTA: Guía metodológica para el diseño de un programa de juegos tradicionales.

RESULTADO DE LA DEFENSA:

.....

ESTUDIANTE

DOCENTE MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DOCENTE MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DOCENTE MIEMBRO DEL TRIBUNAL

SUSTENTACIÓN DEL PROYECTO



