



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE LICENCIADO EN
CULTURA FISICA**

TITULO:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS DESTREZAS PSICOMOTORAS
CON NIÑOS DE NIVEL BÁSICO EN LA ESCUELA PARTICULAR
“ANCON”, EN LA CIUDADELA “BEATA MERCEDES MOLINA”**

INVESTIGADORA: MARYORI GEOCONDA PONCE BAQUE

NOMBRE DEL TUTOR: MSC DANIEL ESPINOZA

**DIRECCION DEL PROYECTO: ESCUELA PARTICULAR ANCON
PARROQUIA TARQUI CANTON GUAYAQUIL**

GUAYAQUIL-ECUADOR

2017



APROBACION DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor Lcdo. Daniel Espinoza Man Gin Msc. del Trabajo de Titulación del Tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS DESTREZAS PSICOMOTORAS CON NIÑOS DE NIVEL BÁSICO EN LA ESCUELA PARTICULAR “ANCON”, EN LA CIUDADELA “BEATA MERCEDES MOLINA”** la estudiante **MARYORI GEOCONDA PONCE BAQUE**, ejecuto la presente investigación cumpliendo con sus respectivas normativas y directrices establecidas por el tribunal calificador para obtener la Licenciatura en educación física deporte y recreación, designe. Lo que comunico, para los fines pertinentes.

Guayaquil,

Lcdo.: Daniel Espinoza MAN GIN

TUTOR



APROBACION DEL REVISOR

En mi calidad de revisor Lcdo. Juan Enrique Silva Msc. del Trabajo de Titulación del Tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS DESTREZAS PSICOMOTORAS CON NIÑOS DE NIVEL BÁSICO EN LA ESCUELA PARTICULAR “ANCON”, EN LA CIUDADELA “BEATA MERCEDES MOLINA”** la estudiante **MARYORI GEOCONDA PONCE BAQUE**, ejecuto la presente investigación cumpliendo con sus respectivas normativas y directrices establecidas por el tribunal calificador para obtener la Licenciatura en educación física deporte y recreación, designe. Lo que comunico, para los fines pertinentes.

Guayaquil,

Lcdo.: Juan Enrique Silva

REVISOR



TITULO

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS DESTREZAS PSICOMOTORAS
CON NIÑOS DE NIVEL BÁSICO EN LA ESCUELA PARTICULAR
“ANCON”, EN LA CIUDADELA “BEATA MERCEDES MOLINA,”
PARROQUIA TARQUI, CANTÓN GUAYAQUIL,

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

Decano de la Facultad_

Secretario

Miembros

Miembros

Miembros



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

DECLARACION EXPRESA

“LA RESPONSABILIDAD DE TODO EL CONTENIDO DE ESTA
INVESTIGACION PARA PROYECTO DE GRADO SON DE MI TOTAL
PROPIEDAD, ASI COMO PATRIMONIO INTELECTUAL DE LA MISMA A
LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL”

MARYORI GEOCONDA PONCE BAQUE



DEDICATORIA

Con todo mi cariño a Dios y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que mi camino se terminaba, a usted por siempre mi corazón y agradecimiento. Papa y mama y mi hija que en silencio me supo esperar con paciencia mi ausencia en todo momento que no pude dedicarle el tiempo suficiente que se merecía.

Como un padre siempre te he visto y como una madre también gracias a su sabiduría incluyeron en mí la madurez para lograr mis objetivos de la vida para ustedes esta tesis en agradecimiento por todo su amor gracias.

Gracias a todas esas personas importantes en mi vida que siempre estuvieron listas para brindarme toda su ayuda, ahora me toca regresar un poquito de todo de todo lo inmenso que han otorgado. Todo mi cariño esta tesis para ustedes, amigos, hermanos, y para mis ángeles.

A mis maestros que en este Handan en la vida, influyeron en sus lecciones y experiencias de formarme como una persona de bien y preparada para los retos que se nos vienen en la vida, a todos y cada uno de ellos.

A dios por haberme llenado hasta el punto y haberme dado salud por haber logrado mi objetivo, además de su infinita bondad y amor.

MARYORI GEOCONDA PONCE BAQUE



AGRADECIMIENTO

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

A la Universidad De Guayaquil, y en especial a la Facultad de Educación Física, por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

A mi Consultor de tesis, por su esfuerzo 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, en especial por sus consejos, su enseñanza y más que todo por su amistad, por su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su rectitud en su profesión como docente, por sus consejos, que ayudan a formarte como persona.

A nosotras mismas como compañeras, (os) amigas (as) de clase por haber sabido ser el pilar de cada uno el apoyo incondicional para avanzar a nuestros objetivos y comprender, aportar al crecimiento humano y profesional de cada uno de nosotros.

MARYORI GEOCONDA PONCE BAQUE



TABLA DE CONTENIDO

APROBACION DEL TUTOR	ii
APROBACION DEL REVISOR	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	iv
DECLARACION EXPRESA	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCION	1
CAPITULO I.....	3
1. EL PROBLEMA	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2. FORMULACION Y SISTEMATIZACION.....	4
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	4
1.4 JUSTIFICACIÓN	5
1.5. DELIMITACION DEL PROBLEMA.....	6
1.6. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACION.....	7
1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	7
1.8. SITUACION CONFLICTO PROBLEMÁTICA.....	9
1.9. CAUSAS DE LA SITUACION CONFLICTO	10
1.10. TEMA INVESTIGACION.....	10
1.11. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION.....	11
CAPITULO II.....	12
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
2.2 MARCO TEORICO	13
2.3. MARCO CONTEXTUAL.....	14
2.4. MARCO CONCEPTUAL	14

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA.....	20
2.5. MARCO.....	21
CAPITULO III	23
3.1. <i>METODOLOGIA</i>	23
DISEÑO DE LA INVESTIGACION.....	23
3.2. TIPOS DE INVESTIGACION	23
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	24
3.4 METODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	25
3.5 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	26
3.6. RESPUESTA A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
CAPITULO IV	28
LA PROPUESTA.....	28
4.1. TITULO	28
4.2. JUSTIFICACION	29
4.3. OBJETIVOS	29
4.4. FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN.....	29
4.5. DESCRIPCION.....	30
CONCLUSIONES.....	35
RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
APENDICES O ANEXOS	49



INDICE DE CUADROS

Cuadro n° 1.....	52
Cuadro n° 2.....	53
Cuadro N° 3	54
Cuadro n° 4.....	55
Cuadro n° 5.....	56
Cuadro n° 6.....	57
Cuadro n° 7.....	58
Cuadro n° 8.....	59
Cuadro n° 9.....	60



INDICE DE GRAFICOS

Gráfico n° 1.....	53
Gráfico n° 2.....	56
Gráfico n° 3.....	57
Gráfico n° 4.....	58
Gráfico n° 5.....	59
Gráfico n° 6.....	60



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

TEMA:

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA DESTREZA PSICOMOTORA CON NIÑOS DE NIVEL BÁSICO EN LA ESCUELA PARTICULAR “ANCON” ZONA 5 DISTRITO 7 EN LA CIUDADELA “BEATA MERCEDES MOLINA” PARROQUIA TARQUI, CANTÓN GUAYAQUIL DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS CON NIÑOS DE NIVEL BÁSICO.

Autora: MARYORI GEOCONDA PONCE BAQUE.

RESUMEN

La tesis titulada los juegos tradicionales y la destreza psicomotora en su plan de acciones busca el rescate de los juegos tradicionales y las destrezas psicomotoras en actividades físico –recreativas para los niños del nivel básico de la escuela particular “Ancón” la cual surge para brindar una determinada respuesta oportuna que le permita solucionar la disminución de las costumbres en los niños del uso de los juegos tradicionales así como su desconocimiento sobre dicho tema.

Para finalizar, en las conclusiones donde se reflexionará sobre el alcance de los objetivos, la evolución personal entorno al trabajo y el contenido práctico de este.

JUEGOS TRADICIONALES	DESARROLLO INTEGRAL PSICOMOTOR	RECREATIVO
-------------------------	--------------------------------------	------------



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Autora: MARYORI GEOCONDA PONCE BAQUE

ABSTRACT

The thesis titled the traditional games and the psychomotor skill in its action plan seeks the rescue of traditional games and psychomotor skills in physical activities - recreate for the children of the basic level of the private school "Ancon" which arises to provide a timely response that allows him to solve the decrease of the customs in the children of the use of the traditional games as well as his ignorance on that subject. Finally, in the conclusions where it will be reflected on the attainment of the objectives, the personal evolution around the work and the practical content of this one.

TRADITIONAL GAMES	DEVELOPMENT PSICOMOTOR INTEGRAL	RECREATIVO
----------------------	---------------------------------------	------------



INTRODUCCION

Los juegos tradicionales y las destrezas psicomotoras en los estudiantes son actividades divertidas que son transmitidos de generación en generación y así sucesivamente, y a la vez rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

Según (BAJAÑA, 2008 PAG.116). “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”.

Otro autor quién también habla acerca de los juegos de crianza es) (CALMELS, 2004 PG.14). SEGÚN.

De acuerdo a las características “los juego de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir de un encuentro, de una necesidad. Tienen una extensa variedad de formas y de nombres, variaciones del tema con contenidos similares. El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye la matiz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta”. Los juegos tradicionales son un factor importante en el desarrollo integral, tanto en el área físico-motriz, psicomotor, socio- afectivo, pedagógico; es estimulante y también un medio valioso para calmar las tensiones y el

Desequilibrio. Que comprendan que al realizar los juegos psicomotores y utilizando implementos tradicionales mejoran su capacidad por medio del entrenamiento por la preparación física como una herramienta para fomentar su aprendizaje y el mejoramiento de su calidad de vida y su condición física psicomotora.

Los juegos condicionan la relación entre la educación física y la recreación desde el punto de vista pedagógico, donde se van a desarrollar cualidades motrices tales como: flexibilidad, fuerza, resistencia, velocidad, organismo, y son importantes, por el acondicionamiento sano que generan la dependencia del objetivo previsto por el docente

Flexibilidad.- Nos permite el máximo recorrido de la extensibilidad de los músculos en cada uno de los movimientos.

Fuerza.- Nos permite ejercer tensiones para obtener una mejor potencia.

Resistencia.- Es la capacidad de repetir en un tiempo determinado a la fuerza de la intensidad bastante elevada y localizada.

Organismo.- El cuerpo que se adapta a la naturaleza del trabajo.

Velocidad.- Es la capacidad de recorrer ciertas distancias en un mínimo tiempo, que determina la rapidez y sus factores que se aplican con elasticidad y tonicidad muscular.

Existen infinitas definiciones y clasificaciones del juego: habilidad mental, de confrontación, de construcción y simulación, pre- deportivo y de animación, juegos grandes y juegos pequeños, vivenciales de roles de imitación a la vida, recreativos y juegos de ensacado, soga, el gato y el ratón, el lobo, las tres piernas, la rayuela, la gallinita ciega, el pañuelo, el palo encebado, el trompo, la macateta, la cometa, la congelada, carretilla, cincuenta el palo, entre otros y en todos ellos los jugadores se involucran de forma libre, y espontánea.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente estudio decidí realizarlo en la Escuela particular “ANCON” Zona 5 Distrito 7 en la ciudadela “Beata Mercedes Molina” Cantón Guayaquil de la Provincia del Guayas con niños de Nivel Básico.

El siguiente estudio lo considero factible ya que se busca incentivar a los niños ya que con el pasar de los años los niños están reemplazando los juegos por otro tipo de actividad que se están presentando a través de la tecnología y a su vez este estudio tiene el agrado de promover adecuadamente sus destrezas y habilidades a través de los juegos.

Los juegos tradicionales son fruto del paso del tiempo, adaptadas a las características del entorno, transmitidas de generación en generación y de constante evolución; contribuyen los recursos tradicionales que forman parte importante de su cultura y conectan al niño con sus raíces e historias En la cual le permite aumentar su autoestima y desarrollar su nivel socio-afectivo, psicomotor, tales como correr, saltar, lanzar.

Actualmente a nivel mundial dentro de las aulas se utiliza muy poco la creatividad con juegos tradicionales y estrategias de aprendizajes la cual se observa el poco interés de los niños al realizar juegos por la desmotivación y el poco interés de recursos.

Todo esto favorece en la formación de su responsabilidad y la participación individual y colectiva.

Al respecto (SANCHEZ, 1994 PG. 21)

Señala que: “el desempeño de este rol supone que el docente posea conocimiento, habilidades destrezas, actitudes y valores que le permite diseñar y evaluar el proceso de enseñanza y de aprendizaje sobre la base de los fines y los principios de la educación venezolana, del conocimiento del alumno y de su realidad de la teoría de instrucción, del aprendizaje, del conocimiento y del área que enseña a fin de promover la formación integral del educando.”

1.2. FORMULACION Y SISTEMATIZACION

¿De qué manera influye el rescate de los juegos tradicionales en el desarrollo de las destrezas psicomotoras en los estudiantes de nivel básico de la Escuela Particular Ancón?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

Objetivo General

Proponer juegos recreativos tradicionales como estrategia

Aprendizaje significativo en la asignatura de educación física.

Objetivo Especifico

- Promover la participación de los alumnos en los juegos tradicionales como un mecanismo para mejorar su autoestima y el respeto por las normas compartidas.
- Fomentar las relaciones sociales a través del juego tradicional intercultural.
- Diseñar estrategias para mejorar el rendimiento académico de los alumnos.
- Diagnosticar el tipo de estrategia didáctica que utilizan los docentes en el aula para que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo.
- Contrarrestar la agresividad que presentan los niños y recuperar el valor de la tolerancia.

- Reconocer la importancia de los juegos tradicionales.
- Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje.
- Trasladar los valores del juego recreativo al espacio y al recreo y a la clase.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Es importante este proyecto ya que se busca rescatar y promover los juegos tradicionales que se los están desplazando de la vida cotidiana y a su vez realizando e interactuando el niño aprende a integrarse con sus compañeros a ser más participativo y comunicativo.

Los juegos ejercen un rol en la vida del niño en la cual ellos aprenden a desplazarse y a obtener diferente movimiento a través de los juegos. El medio más adecuado para conseguir que los estudiantes asimilen el aprendizaje es a través de estrategias metodológicas que le permitan el fácil acceso al conocimiento que se quiere impartir, por ello, la presentación de esta cartilla didáctica es de gran aplicabilidad por lo que recoge todo un proceso de enseñanza a través de juegos tradicionales usando un lenguaje de fácil entendimiento donde se lleva al niño a reflexionar sobre el comportamiento individual y grupal.

Para abordar la necesidad de llevar a cabo juegos tradicionales en un aula en primer lugar, podemos considerar nuestra propia experiencia con respecto a los juegos psicomotores en el aprendizaje durante nuestra infancia.

De este modo podemos señalar que practicábamos algunos juegos tradicionales con frecuencia tales como “el escondite”, “el puente se ha quebrado”, entre otros. La enseñanza no puede entenderse más que en

relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender.

El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio... de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar. *“La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje”...* (ZABALZA, 2001 PG.191)

1.5. DELIMITACION DEL PROBLEMA

LINEAMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD

La actividad física lúdica y recreativa en el ámbito de la ciencia de la actividad física del deporte

CAMPO: Educación básica

AREA: Pedagógica, Cognitiva, Física Motora. Socio-afectivo.

ASPECTOS: Por considerarse a los juegos tradicionales como un medio divertido tanto para los niños como los padres de familia.

TEMA: Los juegos tradicionales y las destrezas psicomotoras con niños de nivel básico en la escuela particular “Ancón”, en la ciudadela “beata mercedes molina”

TITULO: Manual para el rescate de los juegos tradicionales y el potenciamiento de las destrezas psicomotoras para niños de nivel básico de la escuela particular “ancón”

PROBLEMA: ¿De qué manera influye el rescate de los juegos tradicionales en el desarrollo de las destrezas psicomotoras en los estudiantes de subnivel elemental de la Escuela Particular Ancón?

1.6. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACION

“Los juegos tradicionales psicomotores como recursos metodológicos influyen positivamente en la estimulación de la destreza de niños y niñas del nivel básico

1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Este anexo está sujeto a diferentes tipos de juegos tradicionales ya que se caracterizan por estar constante en la actividad del niño la cual constituye un valor de la variable.

- **Variable independiente.**- los juegos tradicionales

- **Variable dependiente.**- destreza psicomotoras

- **Hipótesis**

Si se determina la importancia de los juegos tradicionales se lograra el desarrollo psicomotor de los niños de la escuela “Ancón”.

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

conceptualización	dimensiones	Indicadores
Variable independiente	Componentes de los juegos tradicionales	*extroversión
Juegos tradicionales		*seguridad
Son acciones que tienen a enseñar al niño a recrear, divertir, dinamizar, y enseñar normas a cumplir.	Características de los juegos tradicionales	*autóctonos
	Destrezas psicomotoras	*simbólicos
		*generacionales
		*costumbres
		*folklórico
		*Diversión
		*imaginación
		*creatividad
		*dinamismo
		*responsabilidad
		*cooperación

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores
Variable dependiente	*Destrezas motoras gruesa	*coordinación Segmentos corporales
Destrezas psicomotoras	*Destreza motora fina	Coordinación Óculo-manual
	Lo socio-afectivo	La atención es una función humana que permite focalizar el interés, emotividad y la inteligencia.

1.8. SITUACION CONFLICTO PROBLEMÁTICA

El proceso escolar trata de conservar, desarrollar, enriquecer las destrezas a través de los juegos con movimientos corporales de tal modo que el niño sienta que a través del juego que se integra y estimula su personalidad tanto ético, emocional, dinámica y social en la educación integral.

Se busca incorporar métodos y técnicas que nos permitan realizar actividades para lograr un mejor desenvolvimiento e integración en los diferentes juegos a realizar con los niños.

Las primera vivencias que vive el niño le permiten desenvolverse en un mejor ámbito por tal motivo no las podemos dejar a un lado ya que esto son sus vivencias de la primera etapa de su vida en la cual el docente debe reforzarlas, reorientarlas o superarlas.

Por su parte (CRESPO, 2006 PG.38), desarrollo psicomotor del educando en investigación efectuada sobre la Importancia de la educación física, planteándose como Objetivo principal demostrar la importancia de la educación física en el nivel Primario, empleando una investigación de campo, de tipo descriptivo, con Una población y muestra conformadas.

La Educación Física no puede estar desarticulada de los
Contenidos, procedimientos y métodos en el nivel de Educación.
El uso de estrategias didácticas propias de la actividad física,
Coordinada por un profesional, facilita el desarrollo psicomotor del
Educativo.

*Es necesario que se articule el área de Educación Física a la
Educación nivel básico pues la constante activación de ésta facilita el
Desarrollo psicomotor del educando.*

1.9. CAUSAS DE LA SITUACION CONFLICTO

Los juegos tradicionales tienen múltiples beneficios, suelen tener un poderoso efecto relajante tanto para los padres como para hijos, va más allá de este concepto en lo que favorece a los pequeños en el área intelectual, psicomotor, cognitivo, auditivo sensorial motriz, socialización e incremento de su autoestima. Dicha experiencia que el niño trae desde que ya tiene conocimiento.

- El docente no debe dejar de motivar a sus alumnos al realizar los diferentes juegos ya que esto le genera beneficios y a su vez le potencializan sus capacidades tanto en lo físico como en lo intelectual.
- Emplear en pequeñas escalas las diversas actividades le serían perjudicial para el desarrollo de los niños ya que no llegarían ni fortalecerían toda su capacidad psicomotora.
- Los alumnos recuerdan con mucho amor a sus maestros que jugaban con ellos el palo encebado las tres piernas entre otros lo cual el docente y el niño jugaban y a la vez se divertían.
- Es un método que se orienta hacia la reafirmación de las cualidades positivas de la personalidad del educando contribuye a reforzar la satisfacción por la tarea cumplida eficazmente, renovando la energía del mismo al mismo tiempo que potencia la aspiración de ser mejor cada día.

1.10. TEMA INVESTIGACION

Los juegos tradicionales y la destreza psicomotora en los estudiantes de la escuela particular “Ancón” zona 5 distrito 7 en la ciudadela “Beata Mercedes Molina” Parroquia Torquí, cantón Guayaquil de la provincia del

Guayas con niños de nivel básico, los mismos que se encuentran en pleno desarrollo motor.

1.11. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION

¿Cómo clasificaría usted como padre promover a su hijo a realizar actividad física?

¿De qué manera afectan los juegos procedentes del extranjero?

¿Se debe utilizar la tecnología para difundir lo costumbristas y ancestral de nuestro país?

¿Cuáles son los juegos tradicionales populares?

¿Se ha perdido las convivencias sociales entre generaciones?

¿Cómo consideras los juegos tradicionales dentro de la educación?

¿Cómo lograríamos como docente hacer un buen equipo de juego?

¿Cree usted que por medio de los juegos tradicionales logramos incentivar a los niños?

¿Cómo eran en ante los juegos tradicionales?

¿Qué es el juego y que significa para el niño?

CAPITULO II

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Se han realizado una cantidad de estudios longitudinales para investigar los tipos de juegos tradicionales psicomotores que les permitan al niño y a los maestros llegar a la conclusión en que la actividad física es beneficiosa para su salud en la cual es de suma importancia mantenernos activos SEGÚN (MUJICA, LAS DIFERENTES FORMAS DE DISTRACCION, 2004)

Los juegos “sirven de diferentes formas o maneras, ya sea de distracción, como competencia, para el desarrollo de sus habilidades y destrezas” unión grupal compenetración con las demás personas de nuestro alrededor.

Tanto los juegos tradicionales durante mucho tiempo atrás continúan perdurando, transmitiéndose de generación en generación, de padres a hijos y sujetó algunos cambios pero manteniendo siempre su esencia natural .estos juegos no se encuentran escritos en libros y tampoco tienen autor conocido, pero aparece en diferentes momentos o épocas del año se definen como aquellos juegos propios de una región o nacionalidad, repetida de manera espontánea. En todas las partes del planeta ha aparecido sociedades humanas los juegos han estado presentes como una manera de imitar la actividad laboral, social etc. De la misma manera los juegos tradicionales cuentan con determinado aspecto histórica y socio culturales, los cuales no ayudan a entender la naturaleza de los mismo en relación con su contenido, estructura y funcionamiento, como a de comprender nuestra historia y cultura de nuestro pueblo. Los juegos tradicionales se repiten a lo largo del tiempo, podemos encontrar diferencias relacionadas con su forma de participación, diseño, utilización o cualquier aspecto que caracteriza la cultura de cada región, época,

momento, etc. Encontramos muchas modalidades psicomotoras gruesa y fina y aunque en ocasiones parezca que algunos de estos juegos tienen a desaparecer en determinadas épocas se pueden observar de nuevo las prácticas de los mismos. Los juegos tradicionales son una fuente de transmisión tanto de conocimiento, de tradiciones y culturas de otra época o sistema socioeconómico la razón de reactivar estos juegos es a hondar en las raíces y así comprender mejor los juegos.

SEGUN (HUIZINGA, 1972)

El juego: “actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría”.

Estos juegos promueven la independencia del niño y fomenta el juego activo frente a la cultura de fomentar el sedentarismo de la obesidad.

Para analizar el concepto de educación física es necesario hacer un recorrido en la historia, bien sintetizado con el fin de observar cómo se cambia y así conservar su importancia e implicancia en la obtención de altos niveles de salud.

Para tal efecto, (TAMAYO, 2005 PG 13) se expondrán las distintas concepciones de la aparición evolución y desarrollo de educación física siguiendo la exposición de. (ZAGALEY, 2001 PG.4)

2.2 MARCO TEORICO

En el marco teórico del estudio se presentan diferentes teorías del aprendizaje fundamentadas principalmente en la corriente constructivista de Piaget y Vygotsky, las cuales fueron de gran utilidad para planificar

juegos tradicionales conducentes al fortalecimiento del desarrollo integral del niño en edad preescolar.

La información obtenida permitió identificar, la deficiente actualización docente en materia de juegos tradicionales, escaso uso de los mismos para facilitar el desarrollo integral de los niños, inadecuada organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje, entre otras, las cuales inciden desfavorablemente en el rendimiento escolar.

2.3. MARCO CONTEXTUAL

La escuela particular "Ancón" se encuentra ubicada en la Ciudadela Beata Mercedes Molina, la institución cuenta con 12 aulas, cada aula tiene, iluminación adecuada, los pupitres que usan los niños son bancas pequeñas donde ello

Se acomodan bien y sin dificultad para realizar sus actividades escolares, hay una oficina, que es la de la directora, cuenta ayudas didácticas tales como, 6 computadores, la institución cuenta con Una directora, 10 docentes, no hay secretaria, tiene los servicios públicos completos, tiendas de barrio, panaderías, sus habitantes provienen en la mayoría de la San Francisco, Portón, Villa Bonita, la mayoría de las casas son de material con piso de cerámica y es de estrato 2.

El plan de institucional del P.E.I es un requisito primordial para todos los establecimientos educativos, el cual contiene los elementos que nos permite conocer la vida perspectiva de la institución educativa de la escuela particular "Ancón":

2.4. MARCO CONCEPTUAL

CONCEPTO DE JUEGO

Los juegos tradicionales permiten una flexibilidad y una sana diversión para incidir en los niños un nivel óptimo de desarrollo de su personalidad

y alcanzar valores con el juego ya que se los está perdiendo con el pasar del tiempo.

Hay que agregar que el juego es uno de los recursos del ser humano para divertirse, se, y evolucionar espiritualmente y emocionalmente.

En la relación de la exposición de recreación, existen escritores que refuerzan (VYGOTSKY, 1995-1983 PG.205) .y se Asocian con otros científicos que le den importancia al ámbito educativo tanto en lo pedagógico, como el progreso general del niño.

Por otra parte la teoría del ejercicio preparatoria de (CAR, 2008)

Expresa que “el juego es una preparación para la vida”.

Es importante realizar una acción educativa a través del juego, para influir en la actividad escolar del niño, así, se propenderá a crecentar los agentes socializadores y las actitudes positivas del niño y la niña.

De tal modo que este proyecto se comprobara que la propuesta en la práctica del juego puede influir mucho eficacia en la actitud social de lo estudiante; esto significa que se logara la atención y la participación durante la clase. Visto de este modo existe una propuesta técnica por parte d los docentes para ellos, es necesario crear una guía en lo que se promoverá el juego psicomotor en los niños.

LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIAS

Tienen un valor educativo, por cuanto facilita al niño niña adquieran el proceso intelectual que le permita hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar. Y dentro del objetivo lograr el máximo desarrollo integral del niño.

El juego y el desarrollo emocional.- a Livia tensiones, integración grupal desarrollo espiritual, autodisciplina liderazgo, cooperación.

El juego y el desarrollo cognitivo.-se considera para la definición del progreso cognoscitivo, una proporción en su enfoque organizado a modo eficaz para la comprensión. Y el aspecto ordenado, se busca emprender las dos principales etapas: el psicomotriz y el táctico, la cual se establece entre los primeros años de edad el ejercicio integral busca empezar nociones de asimilación, ajuste para la cual busca equilibrar un problema.

El juego apasionado e íntegro.- busca fomentar en el niño una relación que le permita sociabilizar e integrarse con el ambiente que lo rodea. Esta integración se establece en dos dimensiones una interna lo cual tiene que ver con las emociones del propio niño.

Los juegos en sus destrezas psicomotoras

Los niños se incorporan con los juegos en sus actividades diarias y para ende su aprendizaje será más satisfactorio.

A los niños y niñas les encanta jugar y su aprendizaje será más divertido y emotivo.

A los niños les encanta inventar juegos .ya que durante los juegos los niños aprenderán lo que representa la naturaleza y su fragilidad.

En fin los juegos integran y satisfacen a los niños en la cual busca lograr una mejor ejecución a través de los efectos.

Según (JACQUIN, 1954 PG.58)

El Juego: “actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente justo que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al inicio el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad la sitúa antes sus propios ojos y antes los de los demás.

Por tanto entendemos por juego aquella actividad que posea las siguientes características:

- Actividad pura o autotilia. Es decir con finalidad en sí misma.
- Actividad espontánea. De aparición repentina y que no requiere aprendizaje previo.
- Actividad placentera. Entendiendo el término placer en un doble sentido: físico y moral o de consecución de metas.

Por juegos entendemos aquellas manifestaciones lúdicas que poseen las siguientes características:

- Actividades limitadas espacio-temporalmente.
- Actividades que poseen reglas que condicionan el comportamiento del jugador.
- Actividades donde intervienen la destreza física, la estrategia y el azar o cualquier combinación de éstos.

La educación en sus aspectos motivacionales y efectivos.- el aprendizaje no solo está relacionado con aspectos cognitivos, como tradicionalmente ha sido entendido sino con sus aspectos afectivos y motivacionales, el supuesto es que el aprendizaje y la motivación están en una relación social. Crear espacios estimulantes y de confianza en los que los estudiantes se sienten valorados y seguros y puedan expresar sus emociones a través del juego.

Finalidades de los juegos tradicionales.- formar niños y niñas sanas y sanas participativas, creativas espontáneas y capaces de pensar por sí mismos de tomar decisiones y de resolver problemas y de aprender a desenvolverse en su vida cotidiana.

Con valores de identidad personal, cultural, de respeto autoestima y cuidado del entorno de amor al realizar ejercicios divertidos llevando la convivencia.

Afirma: (BLAZQUEZ, 1999 PG.9) “el juego es la clasificación de los juegos motrices” los niños por medio de los juegos logran ser más creativos y a

su vez motivados para desarrollar las diferentes practicas empleadas por el docente.

Cualidades del nivel básico.- incentivar y a su vez fomentar en los niños valores y que le permitan realizarse como personas para el bien para el futuro la cual se necesita tener niños sanos alegres creativos independientes y capaces de resolver los problemas que se le presenten en su diario vivir.

Brindar amor hacia las demás personas de convivencia y de comprensión.

Objetivos de la educación primaria.- brindar a los niños un aprendizaje que le propicie y a su vez potencialice sus capacidades psicomotoras en su rendimiento para que sean capaces escalar sus objetivos propuestos.

De la misma forma (BRITO, 2010 PG.51) en su trabajo titulado “estrategias de enseñanza para desarrollo de aprendizajes significativos en los alumnos de nivel básico de la escuela particular “Ancón” la presente investigación se trazó como objetivo desarrollar aprendizajes significativos en los niños el uso de estrategias psicomotoras basándose en las teniendo como objetivo general desarrollar aprendizajes significativos teorías del aprendizaje

Según (VIGOTSKY, 1998)

En los niños. Y su objetivo específico indagar e identificar las “estrategias de enseñanza realizadas por el docente en el aula de clases” para un aprendizaje significativo y asertivo por los niños.

La afectividad es considerada como esencial, ya que tiene como el fin potenciar el desarrollo de niño tanto social, emocional, cognitivo y del lenguaje, debe estar presente en todas sus actividades y momentos que se planifiquen en la práctica pedagógica.

El juego le facilita al niño las interacciones placenteras y naturales las cuales permiten que el niño conozca su entorno.

Áreas de aprendizajes

Según (ZABALZA M. A., 2010 PG.77)

“La calidad en la educación Infantil”, busca el desarrollo integral a través de los aprendizajes o juegos que le fundamenten al desarrollo psicomotor tanto cognitivo y socio afectivo del niño.

En el área físico motriz

Desarrollar y estimular los elementos que intervienen en el desarrollo psicomotor: esquema corporal, literalidad, equilibrio, nociones espacios temporales, coordinación motriz. Estimulando el desarrollo desde os patrones básicos de motricidad hasta llegar a los patrones más complejos.

En el área social

Promover a través de las actividades físico deportivas un proceso de socialización y convivencia armónica entre los practicante de dichas actividades; en donde se van a fomentar y cristalizar grandes valores personales como son la solidaridad, el respeto y la cooperación.

En el área psicológica

La Cultura Física va ayudar al desarrollo psicológico de las personas, desarrollando agilidad mental, seguridad, autoestima, estabilidad emocional y el desarrollo de esfuerzos volitivos. Que de una u otra manera estas actividades nos van ayudar a tomar conciencia y aceptación de nuestro cuerpo fortaleciendo nuestro autoestima.

En el área moral

De una u otra manera la cultura física va a propiciar al individuo valores morales. Cabe recalcar que la ciencia es un potenciador y fortalecedor de valores que dentro de esta área están consolidados. Es capaz de formar principio, convicciones y conductas que están inmersos en todas las

manifestaciones de la cultura física. Podemos establecer los valores morales inmersos dentro del proceso de enseñanza y desarrollo de la Cultura Física

Sinceridad.

Valor

Honestidad

Capacidad intelectual

Valentía

Disciplina consciente

PERSEVERANCIA

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Se busca establecer técnicas ajustadas para discernir mejor las acciones sobre los diferentes contenidos.

El docente siempre debe estar capacitándose para buscar nuevos medios, destrezas y gestiones pedagógicas, que le permitan desenvolverse para su innovación,

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

El ejercicio físico puede influir en la autoestima mediante agentes como El aumento de la forma física.

El logro de objetivos.

Sensaciones de bienestar somático.

Una sensación de competencia, dominio o control.

La adopción de conductas saludables asociadas.

Experiencias sociales.

La atención experimental.

El refuerzo por medio de personas significativas.

Directrices para mejorar la adhesión al ejercicio

Una vez comprobado los efectos beneficiosos de una práctica física continúa y sistemática, nos queda apuntar una serie de directrices que marquen las pautas de actuación de aquellos profesionales dedicados a la actividad física y que tienen entre sus objetivos mantener la motivación continúa entre sus practicantes, fomentando así la adhesión al ejercicio: (&GOULD, 1996).

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO Y SOCIAL.

La educación física trasciende al ámbito del sistema educativo y se instala en la sociedad, en todos sus niveles.

Se encuentra:

Normalmente consideramos el deporte como un medio de integración social (no a nivel de alta competición).

La escuela debe de transmitir valores positivos a los alumnos, que luego deben de ser aplicados en la vida. (Objetivo principal).

Un maestro debe de transmitir: Actividad, conceptos, aptitud y procedimientos).

2.5. MARCO

LEY DEL DEPORTE ECUATORIANO

CAPÍTULO I

LAS Y LOS CIUDADANOS

Art. 11.- De la práctica del deporte, educación física y recreación.- Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación

física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y DE LA ADOLESCENCIA

TÍTULO II

DERECHOS, GARANTÍAS Y DEBERES

Capítulo III.- Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

CAPITULO III

3.1. METODOLOGIA

DISEÑO DE LA INVESTIGACION

En la presente investigación se ha considerado el enfoque cuantitativo ya que este nos permite ver la realidad desde el punto de vista específico, y nos da a conocer a través de los sentidos y de la razón como es la situación de la realidad.

También se basa en la cualitativa debido a que con esta exploramos y describimos la realidad, además requiere de un profundo entrenamiento del comportamiento humano ya que es a investigación se encuentra en la no practica de los juegos tradicionales de las habilidades de y destrezas de los estudiantes, igual este enfoque se basa en método de recolección de datos.

Investigación de campo

Esta investigación se realizó en la escuela particular “Ancón “

El presente trabajo de investigación utilizo la investigación de campo por lo tanto esta investigación se la realizo en el lugar hecho y el investigador toma en contacto con la realidad, lo cual le ayuda a tener información sobre la problemática de los juegos tradicionales en la habilidades y destrezas de los niños.

3.2. TIPOS DE INVESTIGACION

Explicativa: causa los juegos tradicionales efecto las destrezas y psicomotora.

Descriptivo: como a firma dankle que “los estudios descriptivos buscan identificar las características más importantes de las personas o comunidades objeto de estudio”.

Exploratoria: tiene su propia identidad

Evaluativa: son las metodologías de la observación relacionadas a los análisis donde podremos valorar los resultados.

La evaluación: la presente evaluación sea establecido mediante investigaciones en la cual nos han propiciado los docentes y sus respectivos representantes que nos han hecho llegar sus diferentes inquietudes.

De comprobación: se busca examinar el siguiente proyecto a través destrezas que nos permitan elaborar normas de las diversas inexactitudes que se desarrollan en el establecimiento.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población.- los datos extraídos lo hemos tomado de la población la cual lo constituyen los padres de familia en consideración que tienen de uno a dos hijos en el establecimiento educativo – estudiantes que asisten a clases 252), personal docente y directivas de la escuela particular “Ancón”.

Cuadro n° .1: Población

ENCUESTA	POBLACION	PORCENTAJE
PERSONAL DOCENTE NIVEL BASICO	6	5%
AUTORIDADES DE LA INSTITUCION	2	2%
PADRES DE FAMILIA	105	93%
TOTAL POBLACION	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

MUESTRA.- Es un prototipo de modelo significativo que nos permite establecer y determinar datos de una teoría en estudio de la (población o muestra).

Cuadro n° .2: Muestra

ENCUESTA	MUESTRA	PORCENTAJE
PERSONAL DOCENTE NIVEL BASICO	6	5%
AUTORIDADES DE LA INSTITUCION	2	2%
PADRES DE FAMILIA	105	93%
TOTAL MUESTRA	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

3.4 METODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Los métodos básicos y esenciales para la presente investigación son:

Métodos científicos: es científico porque se aplica técnicas porque se permite comprobar hechos, investigativo y obtener soluciones a los problemas.

Método empírico: se utiliza para captar directamente los juegos tradicionales y los índices en sus destrezas psicomotoras.

Método de la observación: este método se utiliza en todo trabajo de la investigación se dialoga con los involucrados y se detecta como los juegos tradicionales afecta a las destrezas psicomotoras. De su desarrollo.

Método teórico e histórico: el investigador dialoga con los involucrados para saber cómo es el problema en su totalidad y la realidad del mismo para lograr posibles soluciones.

Método analítico y sintético: visto el problema nos permite analizar el contacto de los juegos tradicionales y el contexto de los juegos tradicionales en destreza psicomotora del niño.

Método exploratorio: el trabajo de la investigación permite conocer sobre la problemática del desconocimiento y nos permite conocer nuevas fórmulas para desarrollar nuevos juegos tradicionales en su destreza psicomotora al momento de ejecutar sus juegos.

Método deductivo e inductivo sistemático: con este método nos permite trabajar para dar posibles soluciones con el afán de dar soluciones a las unidades educativa “ANCON” para practicar los juegos tradicionales.

La inducción: consiste en ir en los casos particulares a la generación.

La deducción: de ir en lo general a lo particular el proceso deductivo no es suficiente para explicar el conocimiento. es útil para la lógica y la matemática, de donde son los conocimientos de la ciencia pueden aceptarse como verdaderos por definición.

Algo similar ocurre con la inducción que solamente se puede usar a partir del enunciado articular se puede demostrar el valor de verdad del enunciado general. La combinación de ambos métodos significa la aplicación de ambos métodos significa la aplicación de ambos métodos.

3.5 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los directivos de dicho establecimiento lo vieron de forma agradable que se realice consecutivamente diversos trabajos que les permitan desarrollar la importancia de realizar diversas actividades que involucren a los estudiantes para un mejor desenvolvimiento. En los juegos tradicionales y sus destrezas psicomotoras.

De la escuela particular “ANCON” ya está bajo la responsabilidad en el MANUAL PARA EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL POTENCIAMIENTO DE LAS DESTREZAS PSICOMOTORAS PARA NIÑOS DE NIVEL BÁSICO DE LA ESCUELA PARTICULAR “ANCÓN”.

De los estudiantes de educación física deporte y recreación de Las Universidad de Guayaquil y el tutor encargado o de las tutorías conformando el comité de expertos.

- a. **ENCUESTA.-** esta labor se la impulso mediante una conferencia que realice con interrogantes, para su vez plantear una ajustada labor con los docentes.
- b. **OBSERVACIÓN.-** busca estrategias que nos permitan el dominio adquisitivo que tiene al realizar destrezas psicomotoras para lograr una educación física más emotiva a través de los juegos.

3.6. RESPUESTA A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

Es así que la aplicación de las destrezas psicomotoras del niño aportara a su crecimiento etc.

La motivación genera que los niños desarrollen sus habilidades y destrezas por la cual me he involucrado en rescatar los diversos juegos tradicionales que a medida que pasa el tiempo los vamos dejando a un lado por los diferentes juegos e innovaciones que nos presenta la tecnología y por ende estamos dejando nuestros culturas por la tecnología y no debería ser así ya que estas tradiciones vienen de nuestros abuelos que jugaban en sus tiempos luego nuestros padres y ellos no nos la van dejando como reliquia y a su vez esta va de generación en generación.

CAPITULO IV

LA PROPUESTA

MANUAL PARA EL RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL POTENCIAMIENTO DE LAS DESTREZAS PSICOMOTORAS PARA NIÑOS DE NIVEL BÁSICO DE LA ESCUELA PARTICULAR “ANCÓN”.

4.1. TITULO

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LAS DESTREZAS PSICOMOTORAS CON NIÑOS DE NIVEL BÁSICO EN LA ESCUELA PARTICULAR “ANCÓN”, EN LA CIUDADELA “BEATA MERCEDES MOLINA”.

Se refiere en primer término al potencial físico que poseen los niños al desarrollar su capacidad ya que con los juegos se incentiva e enriquece de una a otra manera la forma de pensar y de actuar.

En este sentido, la presente investigación se ubica en la teoría psicogenética.

Señala (PIAGET, 1971 PG.89)

En “el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño”. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego. Aunque si bien pueden observarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. Para Piaget el juego constituye un verdadero revelador de la evolución cognitiva del niño

4.2. JUSTIFICACION

Es necesario que los niños requieran más hacia la práctica de actividades físicas para el desarrollo integral y armónico del mismo, además le permite lograr un estilo de vida más saludable, le genera amistades y les sirve de diversión y entretenimiento. Al desarrollar juegos tradicionales.

4.3. OBJETIVOS

Objetivo general

Proponer una manual de actividades que permitan la participación de los niños en actividades físicas, deportivas y recreativas usando los juegos tradicionales con el fin de mejorar su participación en las actividades, que los va a ayudar a mejorar y coordinar sus destrezas psicomotoras para generarles un estilo de vida más saludable.

Objetivo específico

- Aplicar juegos tradicionales físico, para contribuir a la satisfacción de las necesidades físico - recreativas de los niños.
- Elevar el nivel cultural de la actividad física, deportiva y recreativa en los niños
- Desarrollar actividades físico recreativas que contribuyan al aprovechamiento del tiempo libre de los niños.
- Inducirlos a desarrollar sus habilidades motrices.

4.4. FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN

La propuesta es factible por cuanto cuenta con todos los pasos bien especificados y además tiene el aval de la aprobación por parte de tutor que asesora el proyecto.

4.5. DESCRIPCION

El análisis utilizado es el descriptivo inferencial y el estadístico porcentual, ya que se sustenta sustentado en los resultados de la investigación y los mismos son organizados de manera que permite evidenciar las característica más resaltantes para luego establecer las conclusiones respecto a las situaciones presentadas en cada caso, lo que conduce a proponer alternativas para optimizar la participación deportiva como medida para mejorar la calidad de vida y lograr un estilo de vida más saludable en los niños.

La actividad física

Es el movimiento humano intencional que como unidad existencial busca el objetivo de desarrollar su naturaleza y potencialidades no solo físicas, sino psicológicas y sociales en un contexto histórico determinado.

Es cualquier actividad que haga trabajar el cuerpo más fuerte de lo normal. Considerando que algunos autores poseen enfoques diferentes sobre la actividad física es pertinente aclarar que según (A, 2010 PG.12).

Define a la” actividad física como las acciones que realiza un individuo”. De manera sistematizada y cuando se habla de física se relaciona al cuerpo humano de manera general para el logro de un fin determinado.

Ejercicio Físico

Se considera al conjunto de acciones motoras-musculo-esqueléticos. El ejercicio físico puede estar dirigido a resolver un problema motor concreto. Las acciones motoras pueden ser agrupadas por la necesidad de desarrollar alguna cualidad física como la fuerza, la velocidad, coordinación, flexibilidad y resistencia.

EL JUEGO Y SUS VALORES EDUCATIVOS

(RAE, EL JUEGO, 1984 PG.28) Lo define así:

- Juego: Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
- Jugar: Hacer algo por espíritu de alegría, y con el sólo fin de entretenerse o divertirse. Travesear, retozar. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometido a reglas, ya medie o no en él interés.

Juego popular

Cuando localizamos un juego a menudo, ya sea en general (diversas edades y géneros) o en un sector de población concreto (personas ancianas, población escolar...) ese juego lo podemos denominar popular. En este caso, popular significa que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilo de vida locales, lo han incorporado a su cotidianeidad.

Juego tradicional

Aquellos juegos que los conocemos desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar lo recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo, y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones. De este modo son juegos tradicionales aquellos que han participado en un proceso de transmisión y que han tenido continuidad durante un período histórico.

Los juegos rayuela, churro-va, bolos, juegos de pelotas, las tabas, el escondite... son algunos ejemplos de este conjunto de prácticas tradicionales.

Después de estas consideraciones los juegos conocidos y representativos en una zona o época determinada los vamos a denominar juegos populares y/o tradicionales, en función de si combinan representatividad (muy practicados) con temporalidad (proceso de transmisión entre diversas generaciones o grupos de personas).

Los juegos son actividades que favorecen **Conocimiento y desarrollo corporal**: desarrollo de la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.

Estructuración Espacial: a través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.

Estructuración Temporal: los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.

Enriquecimiento del lenguaje: mediante los diálogos en los juegos se adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.

Formación integral de la persona: los valores educativos de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas:

Motora:

Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, Persecuciones, saltos...).

Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas).

Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).

Psicomotora:

Aumenta la coordinación dinámica general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).

Desarrolla la percepción corporal (conoce los segmentos corporales y la posibilidad de movimientos)

Se produce un ajuste postural (según los gestos y acciones en el juego).

Organiza la representación espacio-temporal (evoluciones en espacios variados y con ritmos diferentes).

Socio motora

Se produce una colaboración grupal.

Existe un espíritu de iniciativa. Consigue su propio control emocional.

En los escolares primarios debe incentivarse el desarrollo del proceso de la imaginación, dándole la posibilidad a los niños de que creen libremente sus cuentos, dibujos, historias, que ejerciten la imaginación en los juegos a través de las dramatizaciones, en las competencias deportivas, etc.

Predominan los motivos vinculados con el presente, es decir su actividad se rige por motivos y hechos inmediatos. Los motivos por el juego ocupan un lugar importante.

Hay un surgimiento de motivos muy vinculados a la actividad escolar

Aptitud Física

Es la capacidad del cuerpo humano para satisfacer las exigencias del ambiente y de la vida cotidiana. La aptitud física es un estado del cuerpo y de la mente que ayuda a desarrollar una vida dinámica y positiva. La aptitud física se desarrolla y se mantiene a través de ejercicios motrices que promueven la fuerza muscular, la energía, el vigor, el buen funcionamiento de los pulmones y del corazón.

Misión.-

Contribuir en la formación integral del niño del nivel básico potenciando permanentemente su desarrollo psicomotor creativo, afectivo, y social, cognitivo así como los valores tomando en cuenta mucho las características y el interés que se desenvuelve a través de los juegos.

Visión.-

Tiene como finalidad rescatar los juegos tradicionales aquellos juegos que nos divertíamos en nuestra infancia ya que con el pasar de los tiempos los niños y los adultos los estamos dejando de practicar.

CONCLUSIONES

Los Juegos Tradicionales en la actividad físico-recreativa en niños de nivel básica se sustentan por los Principios e ideas referidos a la importancia y necesidad del juego para los niños como parte de su formación Integral psicomotora.

- Los docentes tienden a romper el paradigma tradicional
- Creen que una estrategia como esta debe ser muy bien orientada.
- Los juegos no son utilizados como estrategia de aprendizajes más bien en algunas ocasiones se hace para las evaluaciones en clases.
- No existe el manejo dirigido del tiempo libre.

El diagnóstico y los instrumentos de constatación básica permitieron comprobar que los niños de nivel básico poseen escasos conocimientos sobre los juegos tradicionales.

El plan de acciones encaminado a rescatar los juegos tradicionales en los niños de nivel básico de la Escuela particular "ANCON" ha tenido excelente acogida

RECOMENDACIONES

- Implementación de jornadas de capacitación sobre los juegos tradicionales como estrategia en el proceso de aprendizaje.
- Propiciar encuentros en donde el docente y el discente como espacios facilitador para fortalecer la implementación de los juegos tradicionales dentro del proceso educativo de los niños.
- Invitar a los docentes a utilizar el material que existe en la institución a través de proyectos psicomotores.
- Crear comités en los cursos para la organización de juegos tradicionales que pueden ser utilizados en el tiempo libre como loterías, domino, parques, ajedrez, rompecabezas.
- Que Los Adolescentes Sean Motivados Por Los Padres Y Representantes, En El Proceso De Las Prácticas De Actividades Físicas, Deportivas Y Recreativas, Como Alternativa De Evitar El Sedentarismo, Y Por Consiguiente Mejorar Su Estado De Salud Físico Y Corporal.
- Que Se Promuevan Las Prácticas De Actividades Físicas, Deportivas Y Recreativas En los estudiantes, Por Cuanto Estas Prácticas Propician Un Desarrollo Sano Y Seguro.
- Que Los Entes Gubernamentales Participen En Este Tipo De Actividades Orientando A Los estudiantes Hacia Las Prácticas Deportivas Y Dotándoles De Materiales Deporte.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES EN EL PLAN DE JUEGOS TRADICIONALES

Objetivo General: Fomentar el desarrollo integral de los niños(as) nivel básico de la escuela “ANCON” a través de la ejecución de juegos tradicionales

NOMBRE: TRES PIERNAS

Organización: Por pares

Objetivo o idea:

Es un juego divertido que busca la integración de las personas y este a su vez consiste en amarrarse las piernas con su pareja y al sonar el silbato por la persona encargada este debe de llevar coordinación y velocidad con su compañera (o) de fórmula para poder lograr su meta establecida que es ganar.

Reglas: amarrarse los pies con su pareja

Lugar: cancha

Material necesario: Cuerda



Variante: Esperar su turno

NOMBRE: LAS ESTATUAS

Organización: todos participan

Idea objetivo:

Este juego consta de formar un grupo grande de personas y este a su vez es divertido y al realizar estos tipos de juegos estamos logrando integrar a los niños y a su vez mantenerlos activos, participativos. Ya que con esto tendremos resistencia. Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que más tiempo duro.

Reglas: no moverse

Lugar: cancha

Material Necesario: Grabadora, CD de música



Variante: atencion

NOMBRE:LA SOGA

ORGANIZACION: Grupo pequeño

Objetivo idea:

Este juego se basa en tres jugadores las cuales se reparten de la siguiente manera dos niñas toman la cuerda de la punta y la otra integrante se pone delante de la cuerda para realizar el salto atraída por el canto que realizan sus compañeras y con este juego las niñas logran tener estabilidad con su cuerpo y coordinación psicomotora.

Reglas :no pisar la cuerda

Lugar: Patio

Material: Soga

Variante: de tres a más personas.



NOMBRE:EL GATO Y EL RATÓN

Organización: Grupo grande

Objetivo idea:

Consiste en que los niño (as) formen un grupo grande y se agarren de sus manos y designar dos compañeros uno dentro del circulo y el otro participante fuera de este y dar a girar el circulo sin soltarse las manos para que el que está afuera no logre meterse. Hasta cuando le toque su turno.

Reglas :no soltarse de las manos



Variante: dentro y fuera

Lugar: Patio, cancha

NOMBRE:LA CARRETILLA"

ORGANIZACION: Por parejas

Objetivo idea:

Este juego trata de fuerza agilidad equilibrio ya que se juega por parejas la cual se detalla de la siguiente manera una niña le coge las piernas y la otra niña se sostiene con sus manos y al sonar el silbato se procede a correr y al llegar al lugar determinado se proceden a cambiar de función y tendrán que regresar de la misma forma..

Gana aquella pareja que llega primero.

Lugar: Patio, cancha

Regla:no soltar las piernas de su compañero

Variante: equipo de dos personas.



NOMBRE:LA RAYUELA"

Organización: Individual

Objetivo idea:

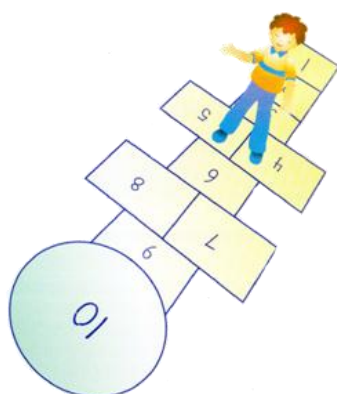
Este juego se desarrolla realizando en el piso una rayuela en la cual, los niños se forman uno detrás del otro y el que esta primero lanza el objeto designado y este tendrá que saltar con un pie Para llegar hasta el final de la rayuela y regresar y dar el turno a su compañero siguiente con este juego el niño desarrolla su equilibrio y coordinación físico motora.

Lugar: Patio, cancha

Material: Tiza

Regla: no tocar la linea

Variante: alternando los pies.



NOMBRE: LAS ESCONDIDAS

ORGANIZACIÓN: Todos juegan

Objetivo idea:

Con este juego se logran integrar los niños y por supuesto siempre hay en todo juego hay un líder y este da las respectivas instrucciones como de hasta donde no más se deben esconder y luego proceder a jugar los participantes buscan a esconderse para que no los encuentren y si el encuentra el niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar. Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.

Regla: buscar un escondite.

Variante: correr y tocar la madrina.

Lugar: cancha o aula.



NOMBRE: LA GALLINA CIEGA

Organización: Grupo

Objetivo idea:

Se elige a un jugador y se le procede a vendar los ojos con un pañuelo. Y los jugadores forman un círculo. Y los jugadores que hacen de gallinita ciega se colocan o a un costado de él. Y se empieza de la siguiente manera:

Adonde están los jugadores responden la gallina

" se le procede a dar tres vuelta "y los demás amigos caminan

Alrededor de él. La gallina toca a cualquiera y esta debe darle las descripciones de su amigo y así podrá adivinar quién es. Si adivina el nombre de la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente se continúa con el juego.

Regla: vendarle los ojos

Variante: darle tres vueltas y proceder a caminar dentro del círculo y tocar a un compañero y adivinar quién es.

Lugar: Patio

Material: Pañuelo



NOMBRE:EL LOBITO"

Organización: Grupo

Objetivo idea:

Con este juego se hace integrar a los niños ,bueno el juego trata de formar un circulo en donde los niños se tienen que agarrar de las manos y girar se designa a un niño cualquiera para que haga el papel del lobo y sus demás compañeros continúan el juego .

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo aparezca y nos comerá.



Lugar: Patio cancha.

Regla: formar un círculo y no soltarse de las manos.

Variante: correr.

NOMBRE: LOS ENSACADOS

Organización: Individual

Objetivo idea:

Este se desarrolla con la ayuda de un docente o los mismos integrantes bueno este consisten en tener un saco en la cual el niño o el participante tendrán que meterse dentro del saco y estar agrupados en un solo lugar formando una línea y esperar la voz del silbato y salir saltar hasta el lugar indicado y regresar y llegar a la meta.

Material: saco

Regla: formar una fila y meterse dentro del saco.

Variante: correr sin caerse.

Lugar: cancha



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- &GOULD, W. (1996).
- A, A. (2010 PG.12).
- BAJAÑA. (2008 PAG.116).
- BLAZQUEZ. (1999 PG.9). *El juego motor como actividad física*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>
- BRITO, V. (2010 PG.51).
- CALMELS. (2004 PG.14).
- CAR. (2008). *El juego como escuela de la vida*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- CRESPO. (2006 PG.38).
- HUIZINGA. (1972).
- HUIZINGA. (1995 PG.4).
- JACQUIN. (1954 PG.58).
- MUJICA. (2004).
- MUJICA. (2004).
- OMS. (1986).
- PIAGET, J. (1971 PG.89).
- PUENTES. (1995 PG.4). Obtenido de studylib.es/doc/4495284/8-rae-titulo--el-juego-de-circuitos-como-propuesta
- RAE. (1984 PG.28).
- RAE. (1984 PG.38).
- SANCHEZ. (1994 PG. 21).
- TAMAYO. (2005 PG 13).
- VIGOTSKY, A. Y. (1998).
- VYGOTSKY, P. C. (1995-1983 PG.205).
- ZABALZA. (2001 PG.191).
- ZABALZA, M. A. (2010 PG.77). Obtenido de redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/viewFile/181/pdf
- ZAGALEY. (2001 PG.4).

PAGINAS WEB

- **WWW.MONOGRAFIAS .COM**
 - www.google.com
 - <http://educacion.gob.ec/upo>
 - http://www.buena tareas.com/search_result-php?
 - [http://www.monografias.com/dos111/juegos tradicionales – deporte – todos – alternativa-su rescate](http://www.monografias.com/dos111/juegos-tradicionales-deporte-todos-alternativa-su-rescate)
 - [http://www.monografias.com/trabajos 101/manual-/juegos tradicionales.](http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales)
-
- File: `///c:/user/user/pinturec /tesis % 20 de % 20%donde 20% sacando %20variable .pdf.`
 - File: `///c:/user/user/pinturec/fche_lcf _303.pdf.`
 - El deporte /con revista digital. Año 17 .N169.buenos aires junio 2011.

APENDICES O ANEXOS

ENCUESTA

La presente encuesta está formulada y dirigida para dar a conocer los diferentes juegos tradicionales a la comunidad de la escuela particular “ANCON”

Universidad de Guayaquil

Facultad de Educación física

Instrucciones:

La investigación que se presenta está formada para dar a conocer los diferentes juegos tradicionales y sus destrezas psicomotoras en los juegos a realizarse en la escuela particular “ANCON” según corresponda.

Marcar con una (*) en la casilla que corresponda al literal que mejor exponga su criterio tomando en cuenta su criterio. Muy satisfactorio

4. En Desacuerdo

1. Totalmente de acuerdo 3.Poco interés

2. Muy de acuerdo 4 Indiferente

	ENCUESTA	TA	MA	PI	I	Total
1	¿Le gustaría practicar los juegos tradicionales?	50	53	10	0	113
2	¿Existe espacios para la práctica de los juegos tradicionales?	53	53	7	0	113
3	¿Conoce usted tipos de juegos tradicionales?	67	46	0	0	113
4	¿Cree usted que por medio del juego el niño desarrolla sus destrezas psicomotoras?	64	47	2	0	113
5	Cree usted ¿Que los juegos tradicionales están desapareciendo con el pasar del tiempo?	61	52	0	0	113

6	¿Considera que los juegos tradicionales incentivan al niño y lo hacen más participativo?	60	49	4	0	113
7	¿Cree usted que los niños están dejando los juegos por estar en la tecnología?	71	41	1	0	113
8	¿Desde su punto de vista como ve que su hijo pase más tiempo en el internet en vez de desarrollar alguna actividad física recreativa?	42	58	13	0	113
9	¿Qué juegos tradicionales de los que usted se acuerde le gustaba más y porque?	60	53	0	0	113
10	¿Considera usted que los juegos tradicionales ayudan al niño a explorar cosas nuevas?	77	36	0	0	113

Encuestas dirigidas a Directivo, docentes y representantes legales

¿Le gustaría practicar los juegos tradicionales?

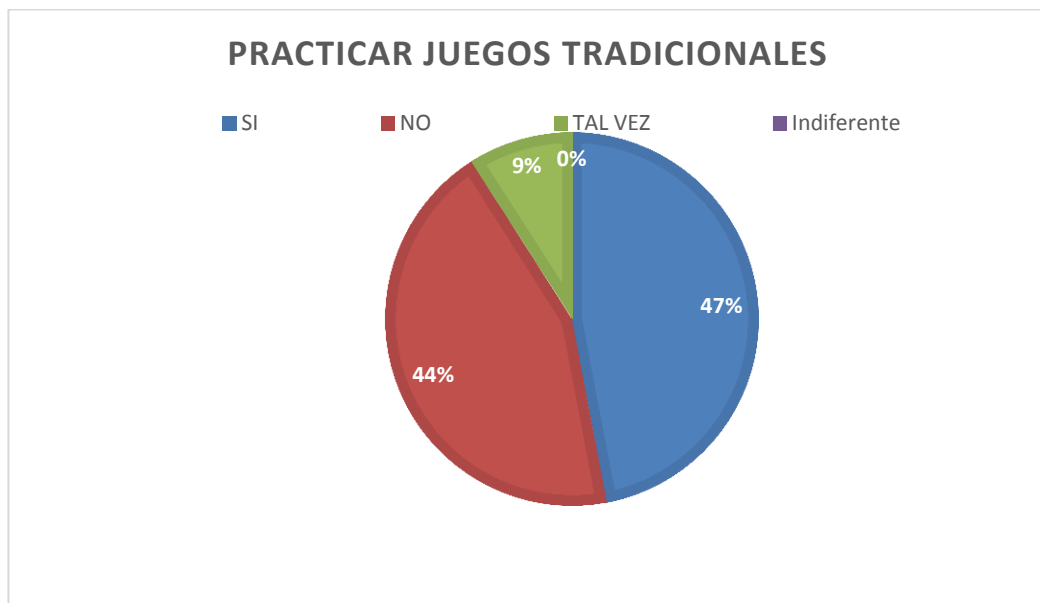
Cuadro n° 1.

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	53	47%
NO	50	44%
TAL VEZ	10	9%
INDIFERENTE	0	0%
Total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular "Ancón".

Grafico n°1



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular "Ancón".

Análisis: La presente encuesta da que un 47% si está de acuerdo en que practiquen los juegos tradicionales y el 44% no le dieron importancia a los juegos.

¿Existe espacios para la práctica de los juegos tradicionales?

Cuadro n° 2

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	53	47%
NO	53	47%
TAL VEZ	7	6%
INDIFERENTE	0	0%
Total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Grafico n° 2.



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Análisis: La presente encuesta realizada nos dice que un 47% de los encuestados si está de acuerdo que existan espacios recreativos en las instituciones para que los niños se distraigan y el 47% de los demás nos indicó también estar de acuerdo mientras que un 6% tal vez lo tome en cuenta y el 0% le fue indiferente

Conoce usted ¿Tipos de juegos tradicionales?

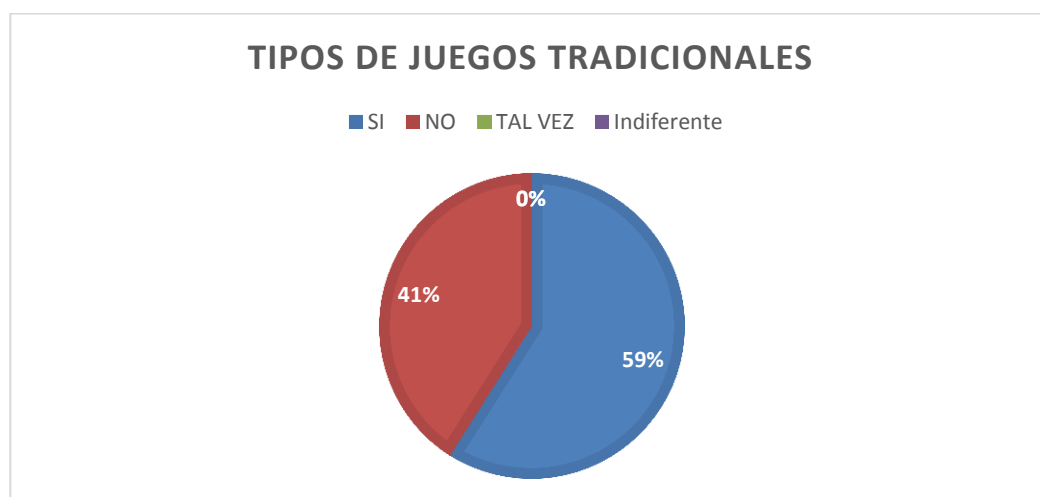
Cuadro n° 3

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	67	59%
NO	46	41%
TAL VEZ	0	0%
INDIFERENTE	0	0%
Total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”

Gráfico n° 3



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”

Análisis: La presente encuesta tiene como propósito saber si los padres conocen de los tipos de juegos tradicionales que existen y dándonos como resultado que un 59% si conocen de los juegos tradicionales y un 41% no le dieron importancia a la encuesta.

¿Cree usted que por medio del juego el niño desarrolla sus destrezas psicomotoras?

Cuadro N° 4

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	64	57%
NO	47	42%
TAL VEZ	2	1%
INDIFERENTE	0	0%
Total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Gráfico n° 4.



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Análisis: La presente encuesta nos da que un 57% si está de acuerdo que por medio del juego el niño desarrolla sus destrezas psicomotoras y un 42% no le dio importancia ya que no sabía.

Cree usted ¿Qué los juegos tradicionales están desapareciendo con el pasar del tiempo?

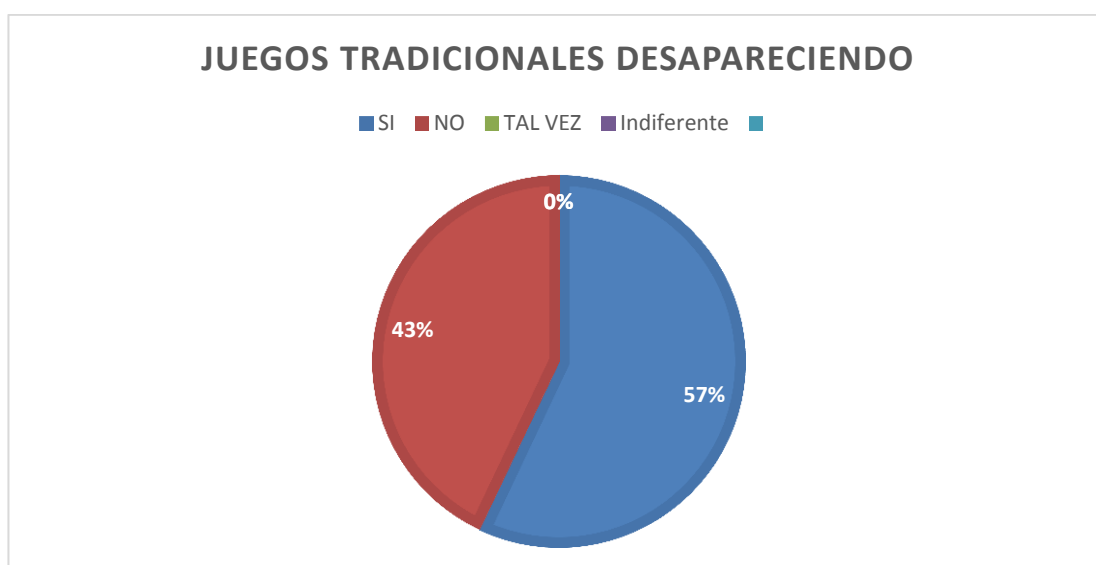
Cuadro n° 5

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje	
SI	61	54%	
NO	52	46%	
TAL VEZ	0	0%	
INDIFERENTE	0	0%	
total	113	100%	

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Gráfico n° 5.



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Análisis: La siguiente encuesta da que un 54% si está totalmente de acuerdo que los juegos tradicionales están desapareciendo con el pasar del tiempo y un 46% no creen que los juegos están desapareciendo.

¿Considera que los juegos tradicionales incentivan al niño y lo hacen más participativo?

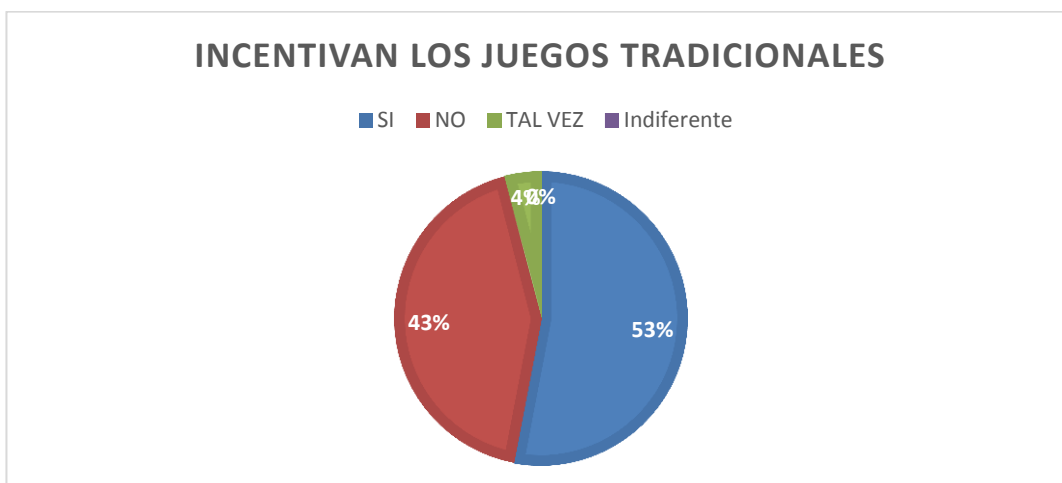
Cuadro n° 6

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	60	53%
NO	49	43%
TAL VEZ	4	4%
INDIFERENTE	0	0%
Total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Gráfico n° 6



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Análisis: La presente encuesta realizada no dio como resultado que un 53% si está de acuerdo que se incentive a realizar juegos tradicionales dentro del salón que dando un 43% no estar de acuerdo ya que dicen que las aulas no constan con espacio suficiente para realizar este tipo de actividad.

¿Cree usted que los niños están dejando de jugar por estar en la tecnología?

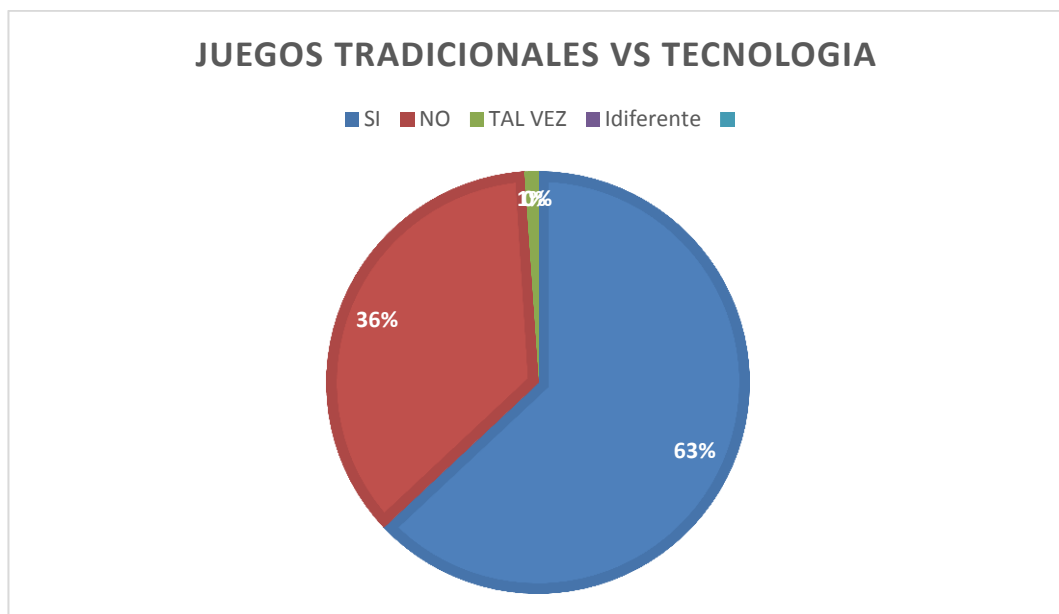
Cuadro n° 7

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	71	63%
NO	41	36%
TAL VEZ	1	1%
INDIFERENTE	0	0%
Total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Gráfico n° 7



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Análisis: De acuerdo al gráfico un 63% dio como respuesta que si está dejando atrás los juegos por la tecnología ya que los padres no los incentivan a realizar estas actividades y un 36% no le hizo caso omiso.

¿Desde su punto de vista como ve que su hijo pase más tiempo en el internet en vez de desarrollar alguna actividad física recreativa?

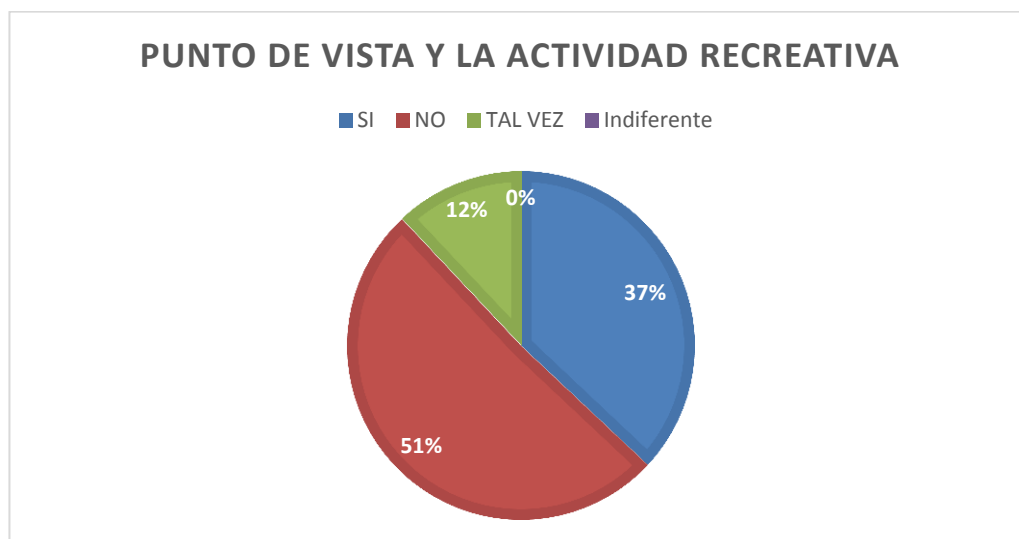
Cuadro n° 8.

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	42	37%
NO	58	51%
TAL VEZ	13	12%
INDIFERENTE	0	0%
Total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Gráfico n° 8.



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Análisis: Se observó que un 51% al presentarle dicha pregunta a los docentes y padres si están de acuerdo que los niños están más interesados por jugar en lo que les presenta la tecnología y un 42% no creen que al estar los niños en estos juegos los están motivándolos e enseñándoles valores y no es así los están volviendo sedentarios.

¿Qué juegos tradicionales de los que usted se acuerde le gustaba jugar más y porque?

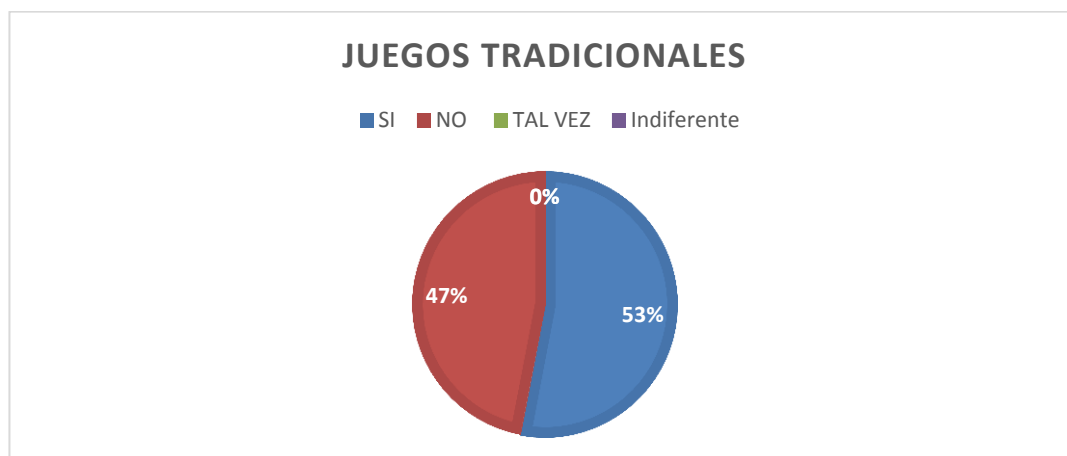
Cuadro n° 9.

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	60	53%
NO	53	47%
TAL VEZ	0	0%
INDIFERENTE	0	0%
Total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Gráfico n° 9.



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Análisis: La siguiente encuesta se estimó que un 53% aún se recuerda que tipo de juego tradicional le gustaba más en su tiempo dándonos como resultado el juego del ensacado ya que dice que a través de este juego desarrolla sus habilidades psicomotoras y un 47% nos comenta que en aquellos tiempos jugaban todos los juegos ya que eran divertidos no tenían alguno en especial.

¿Considera usted que los juegos tradicionales ayudan al niño a explorar cosas nuevas?

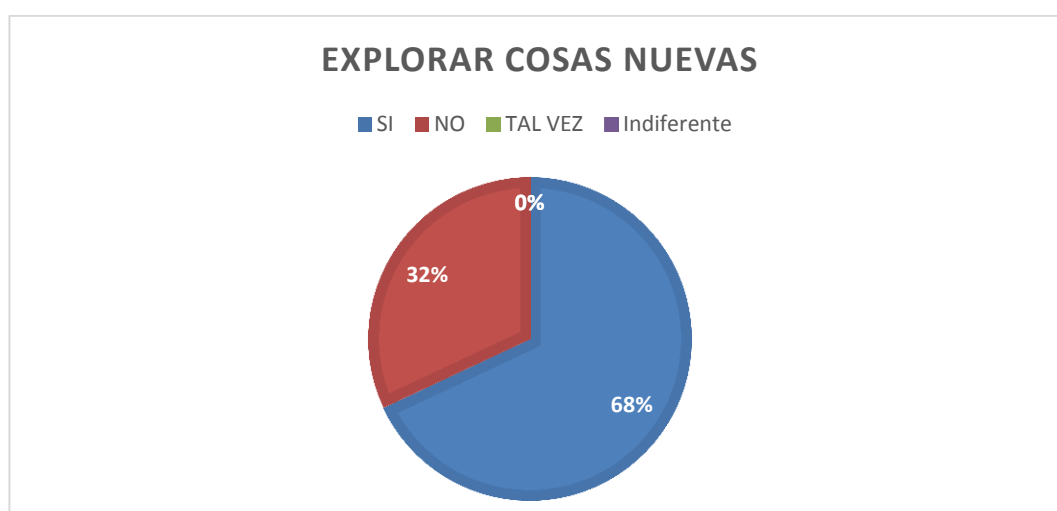
Cuadro n° 10.

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
SI	77	68%
NO	36	32%
TAL VEZ	0	0%
INDIFERENTE	0	0%
total	113	100%

Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Gráfico n° 10.



Desarrollado por: Maryori Geoconda Ponce Baque

Fuente: Escuela Particular “Ancón”.

Análisis: Un 68% de los encuestados si cree que el niño explora cosas nuevas a través del juego que dando un 32% no satisfecho ya que dice que es mentira que el niño con el juego desarrolle o explore nuevas estrategias.



