



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA**

**CENTRO DE POSTGRADOS
MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE**

**TRABAJO DE TITULACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE MAGÍSTER EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE**

**TEMA: JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES
BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS**

AUTOR: SALINAS VILLAMARIN, VERÓNICA ESTEFANÍA

DIRECTOR: PhD CASTILLEJO OLÁN, RUBÉN

SANGOLQUÍ

2019



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSTGRADOS

CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación, ***“JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS”*** fue realizado por la señorita ***SALINAS VILLAMARIN, VERÓNICA ESTEFANÍA*** el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí 03 de septiembre, 2018

.....

.....
PhD CASTILLEJO OLÁN, RUBÉN

C.C.: 0959094475



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSTGRADOS

AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD

Yo, **SALINAS VILLAMARIN, VERÓNICA ESTEFANÍA**, con cédula de ciudadanía N°1721946091, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: **"JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS"**, es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas. Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz.

Sangolquí 03 de septiembre, 2018

.....

SALINAS VILLAMARIN VERÓNICA ESTEFANÍA
C.C. 1721946091



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGÍA
CENTRO DE POSTGRADOS

AUTORIZACIÓN

Yo, **SALINAS VILLAMARIN, VERÓNICA ESTEFANÍA**, autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, publicar el trabajo de titulación: "**JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL DESARROLLO DELAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS**" en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi responsabilidad.

Sangolquí 03 de septiembre, 2018

.....
SALINAS VILLAMARIN VERÓNICA ESTEFANÍA
C.C. 1721946091

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza en cada caída para continuar en este proceso de obtener una de mis metas personales más deseadas. A madres, Ana María Isabel Carvajal y María del Carmen Villamarin por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Para mí es un honor y orgullo de ser su hija, son las mejores madres. A nuestros hermanas (os) por estar siempre presentes, acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

SALINAS VILLAMARIN VERÓNICA ESTEFANÍA

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes. Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen la unidad educativa particular “la Providencia”, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo. De igual manera mis agradecimientos a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE , mi director el Doctor Rubén Castillejo y el Msc Wilman Guarnizo quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad. Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Lic. Marcelo Cabrera, mi novio, amigo y ahora mi esposo que con su ayuda contante puede terminar mi trabajo de investigación.

SALINAS VILLAMARIN VERÓNICA ESTEFANÍA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|------|
| CERTIFICACIÓN..... | i |
| AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD | ii |
| AUTORIZACIÓN | iii |
| DEDICATORIA | iv |
| AGRADECIMIENTO..... | v |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS..... | vi |
| ÍNDICE DE TABLAS..... | x |
| ÍNDICE DE FIGURAS | xii |
| RESUMEN..... | xiii |
| ABSTRACT | xiv |
| CAPITULO I..... | 1 |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN..... | 1 |
| 1.1. Antecedentes..... | 1 |
| 1.1.1. Planteamiento del problema de investigación..... | 3 |
| 1.1.2. Objetivos..... | 3 |
| 1.1.2.1. Objetivo general..... | 3 |
| 1.1.2.1. Objetivos específicos | 4 |
| 1.1.3. Justificación e importancia..... | 4 |
| 1.1.4. Hipótesis | 8 |
| 1.1.5. Variables de investigación | 8 |
| 1.1.6. Operacionalización de las variables | 8 |
| 1.1.7. Población y muestra | 9 |
| 1.1.8. Métodos de la investigación..... | 10 |

| | |
|--|----|
| 1.1.8.1. Métodos teóricos | 11 |
| 1.1.8.2. Métodos empíricos | 11 |
| 1.1.8.3. Métodos estadísticos | 11 |
| 1.1.9. Recolección de la información | 12 |
| 1.1.10. Tratamiento y análisis estadístico de los datos..... | 12 |
| 1.1.11. Recursos económicos | 12 |
| 1.1.12. Presupuesto..... | 13 |
| 1.1.13. Definición de términos | 13 |
| CAPÍTULO II..... | 15 |
| FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN..... | 15 |
| 2.1. Educación física..... | 15 |
| 2.1.1. Profesor de Educación Física | 15 |
| 2.1.2. Recreación y Tiempo Libre | 16 |
| 2.1.3. Concepciones generales acerca de la Recreación como fenómeno social | 17 |
| 2.1.4. Objetivo general de la Recreación como ciencia | 18 |
| 2.1.5. Recreación Escolar..... | 19 |
| 2.1.6. Principios de las actividades físico-recreativas..... | 19 |
| 2.1.7. Funciones de las actividades físico-recreativas en la comunidad..... | 19 |
| 2.1.8. Beneficios de la práctica de la actividad física en la comunidad..... | 20 |
| 2.1.9. Juegos Tradicionales | 21 |
| 2.1.10. Los juegos tradicionales para el aprovechamiento del tiempo libre..... | 25 |
| 2.1.11. Clasificación de los juegos tradicionales nacionales e internacionales | 26 |
| 2.1.12. Las habilidades motrices básicas en niños entre los 5-6 años. | 28 |
| 2.1.12.1. Habilidades locomotrices | 29 |

| | |
|---|----|
| 2.1.12.2. Habilidades no locomotrices | 30 |
| 2.1.12.3. Habilidades de proyección y recepción | 31 |
| 2.1.13. Caracterización de las edades estudiadas (5-6 años) | 31 |
| 2.2. El programa recreativo como recurso comunitario | 33 |
| 2.2.1. Posibles espacios para recreación. | 35 |
| CAPITULO III..... | 36 |
| PROGRAMA RECREATIVO | 36 |
| 3.1. Juegos/T para el desarrollo de las H/B de los niños de 5 a 6 años. | 36 |
| 3.1.1. Metodología para la elaboración de un P físico-recreativo específico. | 36 |
| 3.1.2. Etapas del P/físico-recreativo con énfasis en J/T Ecuatorianos. | 37 |
| 3.1.3. Actividades físico-recreativas con juegos tradicionales ecuatorianos..... | 39 |
| 3.1.4. Diseño Técnico del programa | 39 |
| 3.1.5. Objetivos..... | 40 |
| 3.1.5.1. Objetivo general..... | 40 |
| 3.1.5.1. Objetivos específicos | 40 |
| 3.1.6. Recursos del Programa | 42 |
| 3.1.7. Planificación Aplicación y Ejecución del Programa..... | 42 |
| 3.1.8. Evaluación y Metodología de aplicación | 44 |
| 3.1.9. Clasificación de J/T ecuatorianos según Habilidades Motrices/B. | 49 |
| 3.1.9.1. Locomotriz | 49 |
| 3.1.9.2. No locomotriz:..... | 53 |
| CAPITULO IV | 64 |
| ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS | 64 |

| | | |
|------------|---|----|
| 4.1. | Evaluación del pre- experimento de aplicación del programa recreativo para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años. | 64 |
| 4.1.1. | Resultados del pre y post test. | 64 |
| 4.1.1.1. | Pruebas de habilidades locomotrices | 64 |
| 4.1.1.2. | Resultados de las pruebas no locomotrices | 65 |
| 4.1.1.3. | Resultados de las pruebas de Proyección y Recepción | 67 |
| 4.1.1.5. | Análisis Estadístico Inferencial | 81 |
| 4.1.1.5.1. | Resultados..... | 81 |
| 4.1.1.7. | Habilidades no locomotrices | 84 |
| 4.1.1.8. | Habilidad proyección/recepción | 85 |
| 4.1.1.9. | Puntuaciones totales de las pruebas de habilidades motrices..... | 87 |
| 4.2. | Conclusiones y recomendaciones | 88 |
| 4.2.1. | Conclusiones | 88 |
| 4.2.2. | Recomendaciones | 89 |
| | BIBLIOGRAFÍA..... | 90 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1. <i>Variable Aplicación de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos</i> | 9 |
| Tabla 2. <i>Variable Habilidades motrices básicas</i> | 9 |
| Tabla 3. <i>Juegos Tradicionales Ecuatorianos</i> | 27 |
| Tabla 4. <i>Juegos Tradicionales Internacionales</i> | 28 |
| Tabla 5. <i>Metas del Programa de juegos tradicionales para niños de 5 y 6 años</i> | 41 |
| Tabla 7. <i>Escala de Calificaciones</i> | 45 |
| Tabla 9. <i>Tabla de valoración global de las habilidades motrices</i> | 48 |
| Tabla 10. <i>Tabla de valoración global de la dimensión Locomotriz</i> | 48 |
| Tabla 11. <i>Tabla de valoración global de la dimensión No locomotriz</i> | 48 |
| Tabla. 12 <i>Tabla de valoración global de la dimensión Proyección / Recepción</i> | 49 |
| Tabla 14. <i>Programación diaria 2</i> | 59 |
| Tabla 15. <i>Programación diaria 3</i> | 60 |
| Tabla 16. <i>Programación diaria 4</i> | 61 |
| Tabla 17. <i>Programación diaria 5</i> | 62 |
| Tabla 18. <i>Programación diaria 6</i> | 63 |
| Tabla 19. <i>Resultados de las pruebas de habilidades locomotrices</i> | 64 |
| Tabla 20. <i>Resultados de las pruebas de habilidades no locomotrices</i> | 66 |
| Tabla 21. <i>Resultados de las pruebas de habilidades de Proyección y Recepción</i> | 67 |
| Tabla 22. <i>Fortaleza de los juegos tradicionales</i> | 68 |
| Tabla 23. <i>Aplicar los juegos tradicionales</i> | 69 |
| Tabla 24. <i>Desarrollo psicomotor</i> | 70 |
| Tabla 25. <i>Estrategia lúdica</i> | 71 |
| Tabla 26. <i>Componentes de las habilidades básicas motrices</i> | 72 |

| | |
|--|----|
| Tabla 27. <i>Desarrollo de habilidades motrices básicas</i> | 73 |
| Tabla 28. <i>Material didáctico</i> | 74 |
| Tabla 29. <i>Cuáles son los juegos tradicionales del Ecuador</i> | 75 |
| Tabla 30. <i>Estrategia lúdica</i> | 76 |
| Tabla 31. <i>Habilidades y destrezas desarrollo psicomotor</i> | 77 |
| Tabla 32. <i>Cultivar la identidad y la cultura en la infancia</i> | 78 |
| Tabla 33. <i>Proceso de enseñanza y aprendizaje</i> | 79 |
| Tabla 34. <i>Diseño y planificación de material didáctico</i> | 80 |
| Tabla 35. <i>Comparación de medias dimensión habilidades locomotrices (T de Student)</i> | 82 |
| Tabla 36. <i>Medias dimensión habilidades no locomotrices (T de Student)</i> | 84 |
| Tabla 37. <i>Medias dimensión habilidades proyección / recepción (T de Student)</i> | 85 |
| Tabla 38. <i>Medias totales dimensión habilidades proyección / recepción (T de Student)</i> | 87 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Medias de la aplicación de las pruebas de habilidades locomotrices | 64 |
| Figura 2. Medias de la aplicación de las pruebas de habilidades no locomotrices..... | 66 |
| Figura 3. Medias de la aplicación de las pruebas de habilidades de proyección y recepción .. | 67 |
| Figura 4. Pregunta 1 | 69 |
| Figura 5. Pregunta 2..... | 70 |
| Figura 6. Pregunta 3..... | 71 |
| Figura 7. Pregunta 4..... | 72 |
| Figura 8. Pregunta 5..... | 73 |
| Figura 9. Pregunta 6..... | 74 |
| Figura 10. Pregunta 7 | 75 |
| Figura 11. Pregunta 8 | 76 |
| Figura 12. Pregunta 9 | 77 |
| Figura 13. Pregunta 10 | 78 |
| Figura 14. Pregunta 11 | 79 |
| Figura 15. Pregunta 12 | 80 |
| Figura 16. Pregunta 13 | 81 |
| Figura 17. Comparación de media dimensión locomotriz | 83 |
| Figura 18. Comparación de media dimensión no locomotriz | 84 |
| Figura 19. Comparación de media dimensión no locomotriz | 86 |
| Figura 20. Medias de las puntuaciones totales de las pruebas de Habilidades/M | 87 |

RESUMEN

Este trabajo se dedicó al estudio y aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos para impulsar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años. Se creó un programa de juegos compuesto por una variedad de ellos previamente seleccionados, aplicándose para evaluar el desenvolvimiento de los niños en sus habilidades básicas. Utilizando una metodología de investigación pre experimental dado que la muestra de estudio es de 38 niños y niñas en determinadas condiciones o estímulos donde se aplica una estrategia en este caso un programa para observar los efectos sobre el rendimiento en las habilidades motrices básicas dentro de los juegos tradicionales ecuatorianos, se aplica el pretest o medición inicial de sus condiciones posteriormente se aplica el programa, para un posttest para evaluar su mejoría o avance a comparación. La motivación para este trabajo se origina en las necesidades de realizar actividades recreativas como los juegos tradicionales ecuatorianos y a su vez involucrar la cultura nacional, aprovechando así el tiempo de los niños para el desarrollo de las habilidades básicas. Al finalizar el proceso investigativo se concluye que la aplicación del programa de juegos recreativos propuestos, aportan significativamente a la mejora de las habilidades motrices básicas.

PALABRAS CLAVES:

- **JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS**
- **HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS**
- **PROGRAMA RECREATIVO.**

ABSTRACT

This work was dedicated to the study and application of traditional Ecuadorian games to promote the development of basic motor skills in children aged 5 to 6 years, in content related to traditional Ecuadorian games. A game program was created consisting of a variety of previously selected, applied to evaluate the development of children in their basic skills. Using a methodology of pre- experimental research 38 children is subjected to certain conditions or stimuli where a strategy is applied in this case a program to observe the effects on the performance in the basic motor skills within the traditional Ecuadorian games apply the pretest or initial measurement of their conditions later applies the program for a posttest to evaluate their improvement or progress The motivation for this work was given by the needs of recreational activities such as traditional Ecuadorian games and in turn to involve the national culture, thus taking advantage of children's time for their development in these skills by acquiring an improvement in their actions. After applying the proposed program, it was concluded that there is a need to establish a program of games that help the motor development of the children since significant improvements were evidenced in the groups evaluated.

KEYWORDS:

- **TRADITIONAL ECUADORIAN GAMES**
- **BASIC MOTOR SKILLS**
- **RECREATIONAL PROGRAM.**

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Los juegos tradicionales están estrechamente relacionados con la cultura específica de un país, siendo parte, para muchos casos, del patrimonio cultural de una nación y un reflejo de la sociedad (Ruiz R. , 2012)

Muchos de los juegos tradicionales son juegos infantiles clásicos que implican la utilización del propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza u objetos caseros, pudiendo ser esta una disposición regulada o de índole libre (Pedraz & Polo, 1997), pero que en su conjunto son parte de una necesidad de la infancia y un derecho elemental del ciudadano (Linaza, 2013)

La aplicación de juegos tradicionales se ha empleado en algunas investigaciones como recurso popular en contenidos metodológicos alternativos que pueden influir en numerosas aptitudes de la población, como es el caso de la disminución de actitudes agresivas en estudiantes, tal y como afirma Heredia, Marín, & Rodríguez (2013), y como representación social e inclusión de género (Vásquez, 2012).

Para el caso de la actividad física como ciencia, el desarrollo de las habilidades básicas en los niños es parte sustancial del contenido que se estudia, por lo cual el perfeccionamiento metodológico de las habilidades básicas está presente en los distintos programas de educación física según la edad de intervención (Rink, Hall, & Williams, 2010), para lo cual se estudia y aplica programas de estimulación donde se incluyen actividades diversas para el desarrollo de dichas habilidades (Villouta, Muñoz,

Huerta, Cofré, & Peña, 2016) como parte del contenido de cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los juegos tradicionales infantiles pueden influenciar positivamente en el desarrollo de la motricidad infantil, tal y como se afirma en (Pérez C. , 2015), sirviendo de base como una estrategia de intervención efectiva y como propuesta de evaluación de las habilidades motrices básicas, tal y como se demuestra , Ureña, & Alarcón (2008) dado que los juegos de movimiento permiten potenciar el desarrollo del sistema músculo esquelético, a la vez que perfeccionan el hábito motriz siendo un recurso metodológico recurrente incluso para aplicarlo a sujetos con problemas de discapacidad (Peraza & Rodríguez, 2013)

Para potenciar un mejor desarrollo de la educación motriz, se han diseñado numerosas estrategias de intervención como parte del currículum transversal y directamente relacionado con la actividad física, el deporte y la Recreación. Para ello, se realizan orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas, facilitando un determinado aprendizaje en el estudiante de manera que se pueda potenciar dicho aprendizaje de forma óptima (Mora, 2010, págs. 221-236)

Una de las estrategias para el aprendizaje óptimo de las habilidades motrices básicas pudiera partir de uso de juegos tradicionales ecuatorianos, el cual permitiría no solo potenciar dichas habilidades, si no rescatar y mantener las tradiciones de todo un pueblo (Parra, 2010), contribuyendo al desarrollo de una cultura general integral desde la infancia. Para ello, se ha realizado una búsqueda de los antecedentes de investigación en el Ecuador, destacándose las obras de Ríos, Simbaña, & Alexandra (2011) sobre la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de las

habilidades básicas, describiéndose e implementándose algunos de ellos descritos en obras tales como la concebida por Fausto (1980) y por Segovia (1995), las cuales son parte sustancial de las fiestas tradicionales del país (Escobar & Escobar, 2009), así como investigaciones que implementan los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa (Pérez C. , 2015), o el uso de recursos educativos tales como el cuento infantil para el rescate de los juegos tradicionales (Hidalgo, 2014) por solo citar algunos de los más relevantes.

Dicha consulta bibliográfica evidencia que, desde el punto de vista de las experiencias investigativas en el Ecuador, no se ha establecido una estrategia para potenciar las habilidades motrices básicas desde la implementación de juegos tradicionales ecuatorianos, lo cual evidencia la novedad de esta propuesta investigativa.

1.1.1. Planteamiento del problema de investigación

¿Cómo desarrollar habilidades motrices básicas mediante el uso de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos, en niños de 5 a 6 años de edad, de la Unidad Educativa Particular “La Providencia”?

1.1.2. Objetivos

1.1.2.1. Objetivo general

Aplicar un programa de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos, en niños de 5 a 6 años de edad, de la Unidad Educativa Particular “La Providencia”, para mejorar sus habilidades motrices básicas.

1.1.2.1. Objetivos específicos

- 1) Identificar las concepciones teóricas y metodológicas que sustentan el diseño e implementación de un programa de juegos recreativos tradicionales y su vínculo con el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños.
- 2) Caracterizar el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de 5 a 6 años de edad, de la Unidad Educativa Particular “La Providencia”.
- 3) Diseñar un programa de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos, en niños de 5 a 6 años de edad, de la Unidad Educativa Particular “La Providencia”.
- 4) Evaluar el impacto del programa de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de 5 a 6 años de edad, de la Unidad Educativa Particular “La Providencia”.

1.1.3. Justificación e importancia

La Recreación en el devenir histórico ha constituido una prioridad básica del ser humano, manifestándose de diferentes formas en el de cursar del tiempo, lo cual revela su importancia para el hombre, la sociedad y la vida en general; el origen de la misma se remonta a los comienzos de la humanidad, con la necesidad de emplear el tiempo de ocio no vinculado con las actividades directas en la producción de bienes y servicios.

Las condiciones objetivas que determinan su aparición de forma concreta, surgen con la industrialización, etapa en la que comienza a utilizarse el término Recreación; es decir, la sociedad humana desde sus más remotos orígenes no ha estado ajena a la presencia del hecho recreativo como algo fundamental, en el que se ha puesto de manifiesto su espíritu recreativo y lúdico, que en sus comienzos aparece como

celebraciones rituales, en las cuales el grupo social expresa su sentimiento religioso, siendo parte de la cultura de una nación, y de los contenidos de numerosos juegos tradicionales que aún perduran.

Estas manifestaciones fueron evolucionando en correspondencia con los cambios ocurridos en las diferentes formaciones económico-sociales. De esta manera, el concepto moderno de la Recreación es visto con un sentido más social, en la medida que considera su impacto no únicamente sobre el desarrollo de la personalidad individual, sino que este trascienda al ámbito local y propicie dinámicas de mejoramiento y auto dependencia de las comunidades, a partir de los indicadores y beneficios que deben ser garantizados en la calidad de vida, la cual expresa su dimensión humana sustentada en la lúdica, las actitudes y la libertad de elección por parte de quien se recrea.

Es por ello, que la Recreación como fenómeno social, desempeña un papel trascendental por sus valores específicos en el desarrollo de la personalidad y la cultura, debido a que toma en cuenta el concepto de integralidad del hombre como ente biológico, psicológico y social, donde el individuo aprende haciendo sobre sus propias experiencias, convirtiéndose en un medio integral de aprendizaje, que contribuye a prepararlo para la vida en sociedad. Cualquier actividad que se realice en el tiempo libre y aporte características positivas a la personalidad, debe ser considerada como recreativa.

Desde el ámbito sociocultural, el contexto lúdico-recreativo constituye un componente de excelencia para la trasmisión de la herencia cultural de una generación a otra, que permanece viva y se reproduce constantemente. Sin embargo, en el orden

personal este representa una actividad primordial que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, de sus intereses y estados anímicos que ayudan a la formación de hábitos, habilidades, y destrezas.

La aplicación de los juegos tradicionales nos introduce al maravilloso mundo infantil, son aquellos juegos que pasan de generación en generación de los abuelos a los padres y de los padres a los hijos. Son aquellos juegos que no pasan de moda y que no están escritos en ningún libro que tenemos la oportunidad de compartir estas pequeñas experiencias de juegos con nuestros alumnos que en nuestra niñez nos llevaron de paz y alegría. Los juegos tradicionales es la esencia en el desarrollo integral de la infancia; es decir, han sido una realidad que acompaña al hombre desde que este existe.

Jugar es la principal actividad de los niños y responde a la necesidad de actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea. Los cuales destacan como elementos esenciales, propios de los juegos tradicionales: su expresión a través de la acción o actividad voluntaria más natural de los seres humanos y en especial una necesidad de la infancia, caracterizada por la satisfacción, así como el crecimiento y desarrollo físico, intelectual, social o afectivo de los niños y las niñas con límites fijos de espacio y tiempo, es por ello que el objetivo fue desarrollar las habilidades motrices de los niños mediante la aplicación de un programa de juegos tradicionales ecuatorianos el mismo que ayudo al desarrollo de las habilidades locomotrices, no locomotrices y de proyección.

En el trabajo de aplicación se abordó al programa de juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de las habilidades básicas, tomando en cuenta su

objetividad e importancia que se tiene en los programas de la Educación Física donde se incorporan, como parte de los contenidos curriculares y de forma particular para el desarrollo de la motricidad, las capacidades físicas y habilidades motrices básicas y específicas.

Además, se hace referencia a los espacios y el tiempo en que tiene lugar este tipo de actividades lúdicas, pero en sentido general se especifica el entorno escolar, no así otros como puede ser la familia o la comunidad y el empleo del tiempo libre como escenario donde se desarrollan. Por otra parte, si bien se considera que “los juegos tradicionales son juegos que se conocen desde siempre y que son parte prioritaria en la intervención educativa por su carga emocional y de movimiento donde ayuda a llenar un vacío en el campo bio-psicopedagógico, en donde no existe a nivel institucional un aprovechamiento del patrimonio cultural intangible y de las manifestaciones lúdicas en el proceso educativo

Lo anterior justifica la necesidad de realizar una investigación regional sobre la aplicación de actividades físico-recreativas con énfasis en contenidos relacionados con los juegos tradicionales ecuatorianos y la potencialidad que estos pueden tener en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños.

Por otra parte, la importancia del estudio se justifica en el hecho de que la Recreación constituye una necesidad de gran relevancia para el hombre, por cuanto desarrolla el máximo sus potencialidades y particularmente en los niños y niñas sometidos a estudio, contribuyendo a su formación integral, mediante un Programa Recreativo de juegos tradicionales para favorecer la formación integral con el aprovechamiento del tiempo libre que tributa al desarrollo bio-psíquico-social y conduce

a su crecimiento personal y al desarrollo o perfeccionamiento de sus habilidades motrices básicas, mediante el desarrollo de los componentes motrices, afectivos, volitivos y cognitivos, sobre la base de la práctica lúdico-recreativo, además de incentivar la tolerancia y la comunicación contextualizada en el rescate de la herencia cultural en los usos lúdicos y costumbres de la región con la integración de los diferentes actores comunitarios.

1.1.4. Hipótesis

La aplicación de un programa de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos, en niños de 5 a 6 años de edad, de la Unidad Educativa Particular “La Providencia”, SI mejorará sus habilidades motrices básicas. (Ha1)

La aplicación de un programa de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos, en niños de 5 a 6 años de edad, de la Unidad Educativa Particular “La Providencia”, NO mejorará sus habilidades motrices básicas. (Ha0)

1.1.5. Variables de investigación

Las variables a investigar se relacionan a continuación:

- 1) Juegos recreativos tradicionales ecuatorianos
- 2) Habilidades motrices básicas

1.1.6. Operacionalización de las variables

- **Variable independiente:** Aplicación de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos.

- **Variable dependiente:** Habilidades motrices básicas.

Tabla 1.

Variable Aplicación de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos.

| Definición | Dimensiones | Indicadores | Instrumento |
|---|-----------------------------------|---|--------------------|
| Actividad llena de sentido y significación, que desempeña una importante función cultural. Johan Huizinga citado por (Ministerio del Deporte, 2010) | Juegos tradicionales ecuatorianos | Conocimiento del juego Desconocimiento del juego | Encuesta |

Tabla 2.

Variable Habilidades motrices básicas

| Definición | Dimensiones | Indicadores | Instrumento |
|--|------------------------|--------------------|--------------------------|
| Serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptor. | Locomotriz | Marcha | Test motor |
| | | Correr Saltar. | Ozerestski |
| | No | Equilibrio | Test motor |
| | Locomotriz. | Giro. | Ozerestski |
| | Proyección / recepción | Lanzar Coger | Test motor Ozerestski |

1.1.7. Población y muestra

La presente investigación de tipo pre- experimental, estudiará a un grupo de niños y niñas de la Unidad educativa particular “La providencia”, fundada en el año 1872 por las hermanas de la providencia y de la inmaculada concepción con el objetivo de propiciar el desarrollo integral y armónico de todas de todas las capacidades del estudiante como

ser trascendental, de acuerdo con el evangelio de Jesús y lograr la excelencia académica.

El colegio está dedicado a la enseñanza de nivel primario y secundario, que se preocupa por la protección, salud y seguridad de los estudiantes la cual está comprometida a, garantizar el éxito de la gestión de prevención de riesgos laborales, cumplir con las leyes y normas de seguridad y salud ocupacional nacional y de convenios, implantar y mejorar continuamente un sistema de gestión basado en lineamientos del sistema nacional de gestión(SGP) como herramienta y cuidado de los recursos humanos y materiales de la institución.

El nivel socio económico de la institución es medio y las normas se rigen en base al código de convivencia institucional.

Para realizar el pre- experimento se tomó en cuenta que las habilidades básicas se desarrollan en el rango etario de 4 a 7 años, por ello se trabajó en la primaria con los 38 niños y niñas de los primeros de básica de los paralelos A-B en las edades comprendidas de 5 a 6 años.

Previo a la investigación se empezará tomando una prueba inicial a los 38 niños y niñas de la institución, se utilizará una adaptación del test motor de Ozeretski Guilmain. Posteriormente se aplicará el mismo test a la muestra, después de la aplicación del programa de recreación de juegos tradicionales ecuatorianos después de lo cual se evaluarán los resultados.

1.1.8. Métodos de la investigación

La investigación empleará:

1.1.8.1. Métodos teóricos

- a) **Análisis-Síntesis:** Durante toda la investigación se utilizará este método para el análisis de las diferentes actividades físico-recreativas en los juegos tradicionales ecuatorianos y para evaluar las habilidades motrices básicas necesarias para su ejecución, es decir; los juegos tradicionales que pueden trabajarse con los niños y niñas de 5 y 6 años de edad, como también los diferentes antecedentes e incidencias actuales en el ámbito de la intervención comunitaria.
- b) **Sistémico, estructural y funcional:** se utilizará en la elaboración del programa recreativo., teniendo en cuenta su estructura y componentes fundamentales.

1.1.8.2. Métodos empíricos

- a) **La encuesta:** se aplicará en la modalidad de cuestionario para identificar los conocimientos de los docentes de la población en estudio, respecto a los juegos tradicionales ecuatorianos y su relación con el desarrollo de habilidades motrices básicas.
- b) **Método de la medición:** se utilizará una matriz de medición de las habilidades motrices básicas con el objetivo de obtener información numérica que permita su análisis mediante procesos estadísticos, la cual se aplicará a los grupos de control y tratamiento.

1.1.8.3. Métodos estadísticos

- a) **El análisis porcentual:** para describir los datos generales de mayor interés.
- b) **Medidas de tendencia central:** para determinar indicadores centrales que sirven para la descripción básica de la muestra.

- c) **Estadísticas no paramétricas:** se empleará la establecer las correlaciones pertinentes entre las variables estudiadas, determinando la existencia significativa o no de sus influencias.

1.1.9. Recolección de la información

Los datos básicos serán recolectados por el investigador principal y las colaboradoras, estas últimas representadas por dos docentes titulares de aula, que tienen conocimiento en pedagogía, desarrollo de habilidades motrices y adicionales trabajan diariamente con los estudiantes facilitando la implementación del programa.

1.1.10. Tratamiento y análisis estadístico de los datos

La investigación al emplear algunas medidas de tendencia central empleará el paquete de Office de Microsoft, específicamente los gráficos y la programa Excel en su versión 2013. Por otra parte, para realizar las correlaciones pertinentes se empleará el SPSSv21, el cual permitirá determinar estadísticamente la existencia o no de mejoras significativas en el proceso estudiado, especificándose el desarrollo de las habilidades motrices básicas por medio de las actividades físico-recreativas con juegos tradicionales ecuatorianos.

1.1.11. Recursos económicos

En el siguiente esquema se especifica los recursos económicos que probabilísticamente se necesitarán para llevar a cabo la investigación. Estos recursos están divididos en aquellos que debe gestionar el investigador (recursos propios) y los que deben gestionar la institución educativa.

1.1.12. Presupuesto

El resumen de la inversión económica calculado sobre la base de un supuesto teórico se describe a continuación:

1.1.13. Definición de términos

- 1) **Recreación física:** Según la RAE Recreación es la “Acción y efecto de recrear” y recrear es “el acto de divertir, alegrar o deleitar”, teniendo en cuenta esta definición se puede decir que Recreación física es la realización o práctica de actividades que proporcionan, diversión y participación social voluntaria, permitiendo el desarrollo de la personalidad y capacidad creadora, a través de actividades lúdicas, socioculturales.
- 2) **Tiempo libre:** es aquella parte del tiempo que resta a partir de la relación trabajo-descanso en las actividades laborales, domesticas, fisiológicas y de transportación que se realiza por libre opción, no obligatorias, a voluntad propia de los individuos
- 3) **Aprovechamiento del tiempo libre:** es la utilidad o uso racional del tiempo que la persona dedica a las actividades de contenido físico-recreativo en beneficio de su enriquecimiento personal para el disfrute de la vida, en forma individual o colectiva, apoyándose en funciones básicas como: el descanso, la diversión, socialización, creatividad en función del desarrollo integral de su personalidad.
- 4) **Juegos Tradicionales:** son juegos que a pesar del tiempo transcurrido siguen perdurando de generación en generación, manteniendo su esencia relacionada a la producción oral del pueblo. A través de ellos, se desarrollan habilidades básicas y capacidades motrices como la rapidez, la fuerza, entre otros.

- 5) **Programa recreativo:** es la vía esencial para la organización, ejecución y control de las actividades de contenido físico, deportivas y recreativas, el cual procura a través de basamentos científicos, lograr como meta la ocupación provechosa del tiempo libre de la población.
- 6) **Juegos recreativos tradicionales:** son aquellos juegos que han existido y perduran desde hace muchos años atrás, que se realizan sin ayuda de ningún juguete ni instrumento tecnológico, sino que se practican con el propio cuerpo o con materiales de la naturaleza o caseros.
- 7) **Habilidades motrices básicas:** son habilidades generales o básicas que realiza el ser humano. También se denota como una capacidad adquirida por aprendizaje, el cual realiza uno o varios patrones motores fundamentales a partir del cual el sujeto podrá realizar habilidades más complejas.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Educación física

La educación física es una experiencia de aprendizaje progresiva e inclusiva que forma parte del currículo escolar en la educación infantil, primaria y secundaria; esta experiencia que se ofrece a los niños y jóvenes por medio de las clases dadas en educación física debe adaptarse para ayudar a los estudiantes a adquirir las habilidades psicomotrices, de comprensión cognitiva y de aptitudes sociales y emocionales que se requieren para tener una vida físicamente activa. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2015)

2.1.1. Profesor de Educación Física

Un profesor de educación física debe tener como principio primordial el de enseñar; por consiguiente las competencias básicas que debe tener es competencias metodológicas que se base en los conocimientos adquiridos de su especialidad y aplicarlo en la didáctica, contar con cualidades y capacidades que garanticen una mejora en su pedagogía al momento de aplicar en la ejecución o en la acción; tener la capacidad de comprender las relaciones entre la enseñanza con los elementos que integran el área destinada para las actividades físicas; contar con una competencia técnica y de práctica a la mano de la moral al momento de impartir clases y en las evaluaciones del desempeño de sus estudiantes; dar apoyo a sus estudiantes y guía para la mejora e inclusión del desarrollo constante de la actividad física. (Caballero, 2013)

2.1.2. Recreación y Tiempo Libre

La Recreación tiene como objetivo fundamental, desde el contexto educativo, brindar a los estudiantes un conjunto de actividades que involucre todo su entorno, familia, compañeros de clase, entre otros, es decir, de forma independiente establezcan prácticas que llenen de forma satisfactoria el tiempo libre. La idea es implementar la Recreación en la cotidianidad, no solo del trabajo, sino en la sociedad y a nivel cultural, hacer un compartir de conocimientos de una manera más didáctica, donde la diversión va a la par del aprendizaje, mejorando así las relaciones interpersonales, las capacidades de desarrollo intelectual y las capacidades de quienes participan en el círculo recreacional deportivo. (Osorio & Rico, 2005)

La Recreación ha sido concebida como una herramienta necesaria para el desarrollo humano, es un proceso que involucra de forma activa a las personas, generando cambios en lo subjetivo y en lo social, aportes para el desarrollo individual, además de, potenciar la realización de otras necesidades.

Sobre lo anteriormente descrito, (Moreno & Rodriguez, 1997). plantea la importancia que tiene la puesta en práctica de estrategias centradas en el juego y el deporte, que aporten mejoras al proceso recreativo, por lo que podría mejorar la capacidad de adquisición de conocimientos por parte de los individuos, haciéndolo de una forma diferente a la tradicional.

Entre tanto, se destaca la definición hecha por (Weber, 1969) donde subraya que el tiempo libre, deben ser aquellos momentos, en los que un individuo, logre despejar su mente de complicaciones externas, y pueda acceder libremente a una toma de decisiones, en el que y como, haga inversión de su tiempo.

Desde un enfoque prospectivo, la Recreación, el deporte y la educación física, deben adaptarse a los nuevos cambios que la sociedad va imponiendo, es decir, con el paso evolutivo del hombre, estas disciplinas deben transformarse y adaptarse a medida que lo hace el ser humano; y un tiempo libre en el cual no se ha hecho uso de actividades educativas recreacionales y deportivas logrando así, una mejor interacción e integración de las personas en las distintas áreas donde se desempeñen, haciendo de ese tiempo un tiempo de calidad. (Osorio & Rico, 2005).

Es por todo lo antes expuesto, que se hace indispensable lograr cambios estructurales en la planificación de estrategias y propuestas que estén comprometidas con el espíritu transformador que mantiene la educación en el presente siglo, en donde el tiempo libre y la Recreación son parte fundamental para lograr realizar una buena inversión de ese tiempo libre.

2.1.3. Concepciones generales acerca de la Recreación como fenómeno social

Adentrándose a esta terminología Social, es importante que haya una Recreación bien planificada debido a las condiciones sociales actuales, para así, poder cumplir con los objetivos de dicha sociedad.

Así mismo, se parte de diferentes ideas, puntos de vista y conceptos sobre la Recreación en el ámbito social, que al final conllevan en un objetivo importante, el cual es, promover la socialización por experiencias vividas, por diferentes tipos de sentimientos que logran expresar gracias a la realización de una actividad recreativa. (Moreno & Rodriguez, 1997).

Desde el punto de vista social la Recreación es un fenómeno integrador de experiencias para el individuo porque absorbe, fortalece y proyecta su propio ritmo de vida, es un instrumento para mejorar la mente, adquirir habilidades, mejorar la aptitud física y contribuye al desarrollo personal y de la comunidad. (Moreno & Rodriguez, 1997).

Sobre la base de las ideas anteriormente expuestas, la Recreación debe lograr satisfacciones por medio de los adelantos que la creación humana produce, lograr una nueva orientación de concebir a la Recreación, como una vía expedita que coadyuve a la formación de un sujeto capaz de interactuar y comunicarse con el mundo social que lo rodea, contribuyendo así y de forma individual a mejorar su calidad de vida.

2.1.4. Objetivo general de la Recreación como ciencia

Dentro del mundo científico, la Recreación tiene como objetivo fundamental, crear estrategias que intervengan en la sociedad, para que de una forma sistemática, investigar que problemas sociales puedan ser atacados desde la actividad recreativa, y con ello, lograr soluciones y transformaciones en el entorno social intervenido. (Zapata, 2001).

Se trata hacer saber que la Recreación desde un punto de vista profesional, puede llegar a cumplir un papel muy importante para la sociedad, tomando en cuenta el enriquecimiento y desarrollo del proyecto de vida individual y de quienes lo rodean con sensibilidad social, con la capacidad de aprender a liderar sus propios procesos de desarrollo humano. De este modo, se asume la Recreación como proceso que potencia el desarrollo humano y promueve hábitos de vida saludables.

2.1.5. Recreación Escolar

Según Espiga (2013) la recreación escolar surge de la educación infantil que generalmente se relaciona con la “educación no formal” donde regularmente se establece o se aplica como un modelo de intervención educativa que se ejecute a largo plazo; se caracteriza por desarrollarse basándose de las situaciones, vivencias y experiencias que ayudan a la persona aprender con autonomía en el uso de su tiempo, es decir, es una educación que se realiza en el tiempo libre. Esta recreación se da por el desarrollo de proyectos que ayuden al estudiante validando y haciendo énfasis en el cumplimiento de objetivos sea a nivel individual o grupal, donde se hacer referencia a una pedagogía de proyecto.

2.1.6. Principios de las actividades físico-recreativas

Las actividades en el ámbito físico-recreativo han logrado involucrarse dentro de la sociedad debido a principios que mejoran la calidad de vida de las personas que involucran lo lúdico con lo recreacional. De acuerdo a Senent (2008), estos elementos son: deparan bienestar, facilitan la comunicación interpersonal, desarrollan la creatividad, expanden los horizontes personales, potencian la realización personal y aumentan la autoestima.

2.1.7. Funciones de las actividades físico-recreativas en la comunidad

En el marco de la educación física y la Recreación, las actividades diseñadas y puestas en marcha para el beneficio de los habitantes de una comunidad determinada, cumplen ciertas funciones que conlleven a consolidar una nueva concepción del hombre, en lo educativo y en lo social; por ello, las actividades físico-recreativas, cumplen el rol protagónico de integrar a toda la comunidad a la práctica del deporte y la

Recreación, desde una perspectiva educacional permanente, incorporar de forma progresiva al proceso de socialización a nivel científico y lograr en el ámbito comunitario, una mayor concientización de los beneficios que genera la práctica sistemática de la actividad físico-deportiva y una cultura recreacional bien definida. (Senent, 2008).

Por ello, las funciones de las actividades físico-recreativas dependen de gran medida de una planificación que responda a los intereses comunes e individuales, tratando de conservar el carácter motivacional y recreativo de la actividad comunitaria. En general, no solo se trata de la socialización, mejorar las relaciones interpersonales o aprender de una forma más divertida y didáctica, sino también de incorporar a niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad, a una participación activa en la problemática de la sociedad, logrando un mejor entendimiento de la situación social y cultural.

2.1.8. Beneficios de la práctica de la actividad física en la comunidad

Uno de los beneficios identificables es la vinculación e integración social que favorecen estos encuentros entre los habitantes de la comunidad, que a través de estas experiencias y prácticas físico-recreativas logran una mayor interacción entre ellos. Estas prácticas generan condiciones para la identidad, participación y creatividad, al representar para las personas de la comunidad oportunidades de participación más flexibles que indudablemente aportan una mejor calidad de vida.

A la par, al realizar este tipo de actividad físico-recreativa se está promoviendo en la sociedad una vida más saludable, puesto que, con la realización de esfuerzos físicos se logra mantener en mejor estado, ciertas funciones orgánicas.

Al respecto, las actividades físicas al igual que la práctica deportiva, generan enormes beneficios para mantener un estado saludable y más activo en las personas logran hacer de estas actividades un hábito sin embargo según (Casimiro, 1999) “El hecho de que una persona reconozca como adecuada la práctica de actividad física para la salud, no constituye un factor decisivo para que realice la misma, tal y como demuestran los estudios sociológicos realizados en adolescentes, los cuales relacionan la práctica de actividad física con una mejor salud, pero la mayoría son sedentarios” (Ministerio de Educación Perú)

Lo que se quiere lograr es poder unir todas estas razones con la de aprender, participar de forma activa en la sociedad, expresar las ideas y sentimientos acerca de temas determinados y así mismo, conferirle al ejercicio el mejoramiento del estilo de vida del individuo, entonces, se abarcan varios puntos importantes que juntos hacen del ser humano un mejor ente social capaz de desarrollar proyectos con ideas innovadoras.

2.1.9. Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales, son aquellos que se transmiten de generación en generación, dado su origen que se remonta a tiempos lejanos, por lo que, en la actualidad, las instituciones y entidades de carácter público y privado, han mostrado su preocupación de que estas actividades recreativas no pierdan vigencia entre los habitantes de las comunidades, sino que más bien, logren conservar su trascendencia cultural y de tradiciones en un país.

De igual forma, existen algunas características que, en el momento de la aparición de estas actividades tradicionales, marcaron la relación cultural de estos juegos con sus practicantes, como la conducta lúdica de los niños y de los animales con los que coexistían, conocer la manera de sobrevivir, a través del juego adquirirían modelos conductuales de supervivencia y trabajo, ejemplo de ello, el tiro con arco, lanzamiento de jabalina, entre otros. Así mismo, en tiempos remotos, los ecuatorianos se preparaban para conflictos bélicos, se hacía necesaria la defensa de la propiedad; otro elemento caracterizador, es el culto y creencias mágico-religiosas, donde los nativos se acercaron al trabajo y al culto o la religión para buscar explicaciones a los hechos que les ocurrían a diario. (Lavega, 2000).

De esta manera, definimos los juegos tradicionales como aquellas prácticas, en las que se conjuga la motricidad y lo lúdico, donde la reglamentación está caracterizada por la cultura local, alejándose de los estándares y estereotipos presentes en otras manifestaciones internacionales. (Lavega, 2000).

Los juegos tradicionales tienen como objetivo primordial, contribuir con el perfeccionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje, desde su etapa de planificación hasta su desarrollo metodológico. De esta manera, se convierten en actos pedagógicos, donde son incluidos ciertos contenidos que desarrollan la función creativa (imaginación del niño) y que se apoyan sobre el mundo perceptivo, sensorial y cultural, propio de las actividades corporales. (Trigueros, 2002)

De igual forma, se tiene que resaltar la importancia de los juegos tradicionales como medio de la Educación Física, pues los mismos, coadyuvan al desarrollo multilateral en

los diferentes periodos evolutivos del ser humano, constituyen un instrumento de gran significancia para el perfeccionamiento de cualidades positivas de la personalidad de los niños y tienden a despertar satisfacciones y alegrías que son valiosas desde el punto de vista de una formación atlética variada, así como logran valiosos avances en gran parte de sus movimientos corporales.

Dependiendo de una aplicación adecuada de estas actividades, irían en aumento, las posibilidades de lograr una movilidad general satisfactoria en los niños, así como una efectiva adquisición de capacidades para aprender y practicar diversos juegos deportivos. (Trigueros, 2002).

Asimismo, es de destacar la función de los juegos tradicionales, pues se convierten en elementos generadores de la trasmisión y conservación de las manifestaciones, tradiciones y valores arraigados de la cultura popular. De igual forma, estos juegos permiten una mayor conservación de las tradiciones y herencia lúdica, además de incidir positivamente en la socialización entre miembros de diferentes generaciones. Considerando todo lo anteriormente planteado, se hace necesario la promoción y consolidación de estas actividades propias del patrimonio cultural ecuatoriano. (Trigueros, 2002).

Por otro lado, se plantea la posibilidad de plasmar los juegos tradicionales en la malla curricular educativa, sin embargo, para que el juego tradicional adquiera la consideración de estar en el área de educación física, pasa primeramente por una revisión previa de las necesidades de los recursos y espacios que solamente puede brindar un análisis del contexto, acorde con las posibilidades que posteriormente propicie el entorno para la práctica de estas actividades lúdicas. De esta manera se

dotará a los estudiantes y alumnas de recursos para poder enriquecer sus tiempos de ocio y sacar provecho adecuado a las posibilidades de Recreación que le brinda su hábitat específico, porque la educación física debe tener un claro objetivo fuera del horario escolar, y es el de dar utilidad a lo aprendido, reforzando los aprendizajes adquiridos y contribuyendo al mantenimiento y transmisión del patrimonio cultural y lúdico.

En este sentido, el proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene como tarea, desarrollar estrategias que permitan que los estudiantes, se conviertan en participantes activos dentro del transcurrir generador de conocimientos, otorgándole un rol de guía al docente, todo esto enmarcado dentro de un proceso socializador, donde la integración social de los involucrados, el trabajo grupal y el establecimiento del respeto a todo lo que lo rodea, son el fin a alcanzar. (Gutiérrez , 2007).

Las investigaciones recientes sobre los juegos y deportes tradicionales, destacan diversas clasificaciones, para el desarrollo del presente estudio, se tomara en cuenta, la descrita por (Lavega, 2000), quien plantea dos: la primera conceptualizada por la interacción motriz, caracterizada por la acción automática de los movimientos, es decir, la repetición e imitación de estereotipos ya establecidos y la segunda que maneja el criterio de relación con el medio físico, en esta fase, la realización de los juegos van a estar definidos por un medio estable, es decir, actividades en las que el entorno no ofrece situaciones inseguras para el accionar motriz y los juegos en un medio inestable, que son aquellos que sí ofrecen incertidumbre, exigiendo a los practicantes constantes cambios adaptados al medio donde se encuentren realizando cualquier acción con el cuerpo.

En este sentido, resaltamos el gran número de juegos motores que existen, unos que se caracterizan por la coordinación de sus movimientos y otros por su fuerza y prontitud. De igual forma, están los juegos sociales, actividades lúdicas que tienen como objetivo principal, crear un sentido de responsabilidad grupal, espíritu e institucional en las personas que los practican.

2.1.10. Los juegos tradicionales para el aprovechamiento del tiempo libre

Los juegos tradicionales tienen una serie de características fundamentales que permiten ser atractivos para su aprovechamiento en el tiempo libre: jugar para divertirse, producción de felicidad, libertad, diversión y comodidad al ser practicado, sus reglas son fáciles y motivadoras, mantiene una fuerte relación entre los participantes, lo cual, conlleva a una socialización, acercamiento e integración con el medio que lo rodea. El practicar estos juegos, son de una u otra forma, un estilo de vida basado en la cultura y tradiciones propias de una región o territorio determinado. (Jiménez, 2008, págs. 1-8).

El propósito del tiempo libre, es ofrecer a las personas diversas posibilidades de darle valor a lo cotidiano, es por eso que se hace necesario el uso y aprovechamiento de los juegos tradicionales, como actividades que permitan al individuo, una mejor y más completa formación general e integral, además de favorecer la aparición de nuevos talentos en lo deportivo o artístico. De igual forma, permite la vinculación a los niños, adolescentes y a la familia en general a su entorno comunitario.

El tiempo libre como factor fundamental en el desarrollo integral y en el proceso de socialización del individuo, incide para que las personas logren de una forma independiente, tomar decisiones correctas en cuanto a la escogencia de actividades, de

carácter recreativo, lúdico o deportivo, tomando en cuenta factores como la edad, el contexto familiar, el contexto social, entre otros. El acceso a entornos de tiempo libre de calidad que permitan un mejor desenvolvimiento individual y social, es un derecho que tiene toda persona sin ningún tipo de discriminación, convirtiéndose este espacio temporal en un elemento clave para mejorar la calidad de vida.

El propósito del tiempo libre es ofrecer a los seres humanos múltiples posibilidades de darle valor a lo cotidiano, las experiencias creativas y lúdicas o la vivencia de valores tales como libertad, participación, solidaridad o comunicación. El uso del tiempo libre en el ámbito educativo, implica la búsqueda del perfeccionamiento personal y por ende de la comunidad. Esta acción debe hacerse realidad a través de la actividad física y mental, y en la medida que se agrupan, proporcionarán una situación formativa óptima.

2.1.11. Clasificación de los juegos tradicionales nacionales e internacionales

Desde los inicios de la convivencia social, los ecuatorianos han puesto en práctica el saber popular, de allí se extraen los juegos populares, que no son más, que la expresión de los sentimientos más profundos y valores sociales como el compañerismo y de convivencia, que los habitantes del país meridional han desarrollado a lo largo de su existencia, elementos de trascendencia originaria que no han permitido la pérdida de estas actividades de gran motivación y profundo arraigo popular, por los efectos de la llamada globalización. (Galarza Cordero & Parra Buestan, 2010).

Los juegos tradicionales tienen su esencia caracterizada por su estrecha vinculación con lo autóctono, a las costumbres desarrolladas en lugar de nacimiento. Asimismo, algunas de estas actividades, con el tiempo se convirtieron en juegos

tradicionales, los cuales mantienen una real competencia con otros deportes convencionales, como ejemplos podemos citar: el trompo, los mata achaquitos, las canicas, la salta sogas, el pan se quemó, kiwi, chanca la lata, entre otros. (Galarza Cordero & Parra Buestan, 2010).

Tabla 3.
Juegos Tradicionales Ecuatorianos

| JUEGOS TRADICIONALES | | | | | |
|--|--|--------------------|-----------------------------------|--------------------------------|-----------------------|
| CONCEPTO | IMPORTANCIA | CLASIFICACIÓN | | NACIONAL - ECUADOR | |
| Son prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local | Expresan la forma de pensar, sentir y actuar de su pueblo | Interacción motriz | Juegos tradicionales psicomotores | El Palo encabado. | Volar cometas |
| | Son juegos asociativos | | Juegos socio motores | Las ollas encantadas | El cinturón escondido |
| | Se practica para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los demás | El medio físico | Medio estable | El baile de las sillas | La rayuela |
| | Busca la participación de todos | | Medio inestable | El baile del palo | La raya |
| | Da importancia a las metas colectivas | | | El Baile del Tomate | Los trompos |
| | Busca eliminar la agresión física contra los demás | | | La carrera de los Ensacados | Las bolas o canicas |
| | Interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, amistad, solidaridad | | | Carrera del Huevo y la Cuchara | El elástico |
| | Crecimiento y desarrollo físico, intelectual, social y afectivo del niño | | | Carrera de coches de madera | Macatetas |
| | | | | Carrera de tres Pies | El Ecuavoley |
| | | | | La rueda (o el aro) | El juego del cuarenta |
| | | | Saltar la sogas | Rondas infantiles | |
| | | | Sin que te roce | Juguetes popular | |

Fuente: Tomado de (Galarza Cordero & Parra Buestan, 2010) y (Valenzuela & López, 2008).

Tabla 4.
Juegos Tradicionales Internacionales

| JUEGOS TRADICIONALES INTERNACIONALES | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------|-----------------|------------------------------|-----------------------|
| ESPAÑA | MEXICO | ARGENTINA | CHILE | BRASIL | PERU |
| El escondite | Avión | Martín Pescador | El luche | El escondite o esconderijo | Las canicas |
| La gallinita ciega | Brincar la cuerda | El tira y afloja | Payaya | Rayuela o amarelinha | El trompo |
| La rayuela | El teléfono descompuesto | Las tabas. | Las bolitas | Pilla- pilla o Pega-pega | El juego de las ligas |
| La comba | Bote pateado | La gallinita ciega | Corre el anillo | La peteca | El juego del hilo |
| El juego del pañuelo | La víbora de la mar | El gran bonete | La del diez | Cinco Marías | Las estatuas. |
| | | | | Gallinita ciega o Cabra-cega | |

2.1.12. Las habilidades motrices básicas en niños entre los 5-6 años.

En este apartado, se hace necesario resaltar la diversidad de clasificaciones que existen sobre las habilidades básicas locomotrices, de las cuales y por su estrecha vinculación con la presente investigación, se destaca la realizada por (Ruiz L. , 2004), quien plantea actividades como andar, correr, saltar, galopar, deslizarse, entre otras, que tiene como base de accionar la locomoción; de igual forma, señala las habilidades que se basan en el manejo y dominio corporal en el espacio, llamadas no locomotrices: equilibrarse girar, inclinarse, etc. Y por último puntualiza otras habilidades motrices que se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de objetos: recibir, lanzar, golpear, batear, atrapar, entre otras.

2.1.12.1. Habilidades locomotrices

- **Marcha**

Esta destreza es definida por (Ruiz L. , 2004), como aquella habilidad caracterizada por la búsqueda de un equilibrio constante. En ella, el niño mantiene una falta de coordinación en sus movimientos, que hacen que esta inestabilidad provoque una mayor flexión de cadera y rodillas, base más amplia y apertura de brazos. Plantea que a medida que el infante practica esta actividad es capaz de desplazarse de manera libre y autónoma por la superficie, tomando mucho más automatismo con el pasar del tiempo, ya que va adquiriendo una mayor fortaleza en los mecanismos sensorio-motores que permiten un mejor equilibrio y una mayor coordinación de su movimiento.

Por otro lado, Wickstrom (1990), define la marcha como un movimiento que se produce con el apoyo de las extremidades inferiores de forma alterna y sucesiva, sobre la superficie en la que se traslada.

Este movimiento llevado a cabo por el cuerpo que se desplaza de un punto a otro del espacio, es uno de los más importantes en la etapa inicial de crecimiento del ser humano, el niño por medio de esta habilidad va desarrollando un mejor desplazamiento y lo hace automáticamente.

- **Correr**

Sobre esta habilidad (Wickstrom, 1990), manifiesta en sus escritos, que esta destreza permite al niño, desplazarse de forma eficaz y que se realiza a partir de la marcha, pero con un grado de aceleración.

Por otro parte, (Wickstrom, 1990), plantea que la carrera, es una forma locomotora que basa su funcionamiento en la máxima energía que el cuerpo desarrolla,

apoyándose naturalmente al igual que la marcha en las piernas, sobre una determinada área.

Esta habilidad, se caracteriza por realizarse a mayor velocidad, diferenciándose de la marcha y es considerada como una destreza muy importante en el crecimiento físico del individuo, y particularmente en los niños en edad preescolar.

- **Saltar**

Es conceptualizada como un patrón locomotor, cuyos modelos elementales son la marcha y la carrera. A diferencia de los anteriores movimientos, el salto exige otros niveles de impulso, equilibrio y coordinación de movimientos mucho más complejos, sin apartar los elementos psicológicos como el valor y la confianza. (Wickstrom, 1990).

De esta forma, se resalta que el salto, forma parte de las habilidades que tienen mayor incidencia en el desarrollo físico y mental del niño, ya que a medida que el infante va creciendo, va adquiriendo nuevas destrezas que adapten sus patrones de comportamiento.

2.1.12.2. Habilidades no locomotrices

Son aquellos movimientos que se realizan sin avanzar al estar de pie, de rodillas, sentado o recostado e implican el girar el eje del cuerpo alrededor de algo fijo. Está caracterizada primordialmente por el manejo y dominio del cuerpo en el espacio, sin realizar ningún movimiento. (Ruiz L. , 2004).

- **Equilibrio**

Esta habilidad es definida por Blázquez & Ortega (1984) como la capacidad que poseen los individuos de mantenerse sin ninguna alteración, en la proyección del centro

de gravedad sobre una base fija. De igual forma, afirman que habilidad guarda una íntima relación con la coordinación y la manipulación, dado que, estas necesitan del equilibrio para mantener la posición de su cuerpo. (Ureña N. , 2008)

- **Giro**

Relacionado al movimiento que permite orientar al sujeto en el espacio próximo, así como desarrollar el equilibrio, en conjunto con otras habilidades motoras básicas. Según (Sánchez, 1984) el trabajo de giros se debe plantear con situaciones lúdicas elementales, con medios de seguridad adecuados.

2.1.12.3. Habilidades de proyección y recepción

- **Lanzamiento**

“Es toda secuencia de movimientos que impliquen arrojar un objeto al espacio con uno o ambos brazos” (Wickstrom, 1990).

- **Coger**

La actividad de atrapar (o coger) consiste en reducir el impulso de un objeto lanzado utilizando para ello brazos y/o manos. “Cuando un niño quiere coger un objeto, primero la palma y los dedos toman contacto con el objeto, y los receptores imitaran impulsos nerviosos efectivamente de este contacto y de esa parada de los flexores, si el niño afloja esta acción experimenta a nivel visual y táctil que no coge el objeto, ya que precisa de cierto esfuerzo muscular para mantenerlo” (Gallego del Castillo, 2010).

2.1.13. Caracterización de las edades estudiadas (5-6 años)

Los niños con edades comprendidas entre los 5 y 6 años, se caracterizan por el empleo de mucha energía al momento de jugar, es esta etapa de transición, donde

dejan el ámbito preescolar para pasar al contexto de la educación primaria, momentos de reales cambios en los patrones de conducta, motricidad y aprendizaje.

- Desarrollo físico y motriz del niño entre los 5 y 6 años
 - **Mayor coordinación y control en sus movimientos corporales.**
 - **Equilibrio sobre las puntas de los pies varios minutos.**
 - **Salta y brincan con soltura, sus**
 - Puede recortar con tijeras con facilidad.
 - Son capaces de vestirse y desvestirse sin ayuda.
 - El conocimiento de su esquema corporal aumenta
- **A nivel conductual y emocional:**
 - Identidad sexual.
 - Necesitan referentes estables a construir su personalidad
 - A esta edad los niños todavía son egocéntricos
 - Participan en juegos con otros niños de su misma edad y les gusta su compañía.
 - El juego simbólico, el juego de roles, jugar a hacer de o a ser, es el juego que predomina

El lenguaje entre los 5 y 6 años

- Su vocabulario se amplía enormemente
- Son capaces de decir su nombre completo y la dirección dónde viven.
- Son capaces de expresar verbalmente su estado de ánimo
- En su forma de hablar ya parece un adulto, combinando frases.

- Preguntan constantemente deseosos de saber y conocer todo cuanto puedan.
- Les gusta que les respondamos con respuestas claras, prácticas,
- Les entusiasma hablar con los adultos.
- Les divierten las adivinanzas, chistes y juegos de palabras.
- Entienden el argumento de bastantes cuentos sencillos.

2.2. El programa recreativo como recurso comunitario

A nivel mundial, la implementación de programas recreativos, se han realizado en concordancia con los intereses de cada sociedad, adaptados a las diversas formas de ver la vida. El momento recreador no se desarrolla en base a las condiciones económicas, sociales, culturales de una determinada zona geográfica, es ejecutado por verdaderos conocedores del área de la Recreación, que toman en cuenta cada uno de los aspectos vinculantes con la comunidad que poseen los individuos.

En este sentido, los programas recreativos poseen un periodo de accionar que va a depender del grado de aceptación entre los participantes; el objetivo del proceso de programación recreativa, es el de crear una oferta que sea garante de lograr que los practicantes se movilicen de una forma educativa y creativa, tomando en cuenta una nueva infraestructura recreativa y el desarrollo amplio de las capacidades individuales y grupales, pero sobre todo para el interés de las comunidades. (Teruel, 2011).

Según Teruel (2011), un programa de actividades recreativas debe tener un carácter de amplitud, las prácticas son orientadas a lograr que quienes las desarrollen, logren proyectar las habilidades adquiridas en el transcurso de su vida, sin que esto se

constituya en inclinarse por la ejecución de un solo tipo de actividades, sino que debe existir un equilibrio entre lo actual y lo futuro. Las actividades recreativas, son instrumentos que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, se convierten en hábitos para la vida.

Un programa recreativo, tiene diversos puntos favorables para la transformación conductual en los practicantes desde la comunidad, los cuales son definidos de la siguiente forma:

- Elevar los niveles de participación de los habitantes en actividades planificadas por la propia comunidad.
- Ser un medio socializador que permita la interrelación entre los miembros de la comunidad.
- Propiciar un ambiente de formación, en el que se desarrollen mejores hábitos y valores ciudadanos.
- Fortalecer la Recreación comunitaria, para permitir la participación según los intereses y posibilidades de los propios habitantes.

Es de gran relevancia la incorporación de este tipo de juegos en la programación de Educación Física, porque supone un mejor cumplimiento de objetivos de cualquier ámbito, ya sea físico, de motricidad, afectivo o social. De igual forma, con estas actividades, se logran transmitir valores culturales, facilita el aprendizaje de los contenidos de enseñanza propios de una región.

2.2.1. Posibles espacios para recreación.

El Ministerio de Educación en su normativa define como espacio propicio para la recreación del estudiante el “RECREO” o receso, en el cual el estudiante es libre de realizar cualquier actividad ajena a la labor de aprendizaje, relacionando con la definición de “tiempo libre” será el espacio propicio para implementar actividades de recreación.

La Unidad Educativa Particular” La Providencia” en su código de convivencia define el horario de receso de los estudiantes partes del estudio con inicio a las 10 am y finalización a las 10:45 am, para efectos de la aplicación del programa recreativo se utilizarán 30 minutos de los 45 disponibles.

La asignatura de expresión corporal se caracteriza por realizar actividades libres con guía del docente, por lo tanto, también es un espacio propicio para el desarrollo de actividades recreativas según el horario de clases definido la misma se dicta durante 2 días con una carga horaria de 45 minutos (para efectos de la aplicación del programa recreativo se utilizarán 30 minutos de los 45 disponibles) la cual se distribuirá según el cronograma de ejecución del programa recreativo.

CAPITULO III

PROGRAMA RECREATIVO

3.1. Juegos/T para el desarrollo de las H/B de los niños de 5 a 6 años.

3.1.1. Metodología para la elaboración de un P físico-recreativo específico.

Todo programa de actividades físico-recreativas, debe ser orientado al desarrollo de la población, comprendiendo acciones que en su ejecución resulten de gran atractivo para quienes vayan destinadas, y no solo tomando en cuenta esa función, sino el de hacer de estas actividades lo más formativas posibles, cuyos resultados puedan medirse por las posibilidades de crecimiento y desarrollo integral que ofrezcan.

Los principales fundamentos metodológicos que sustentan las actividades planificadas para un programa físico-recreativo, están orientadas a partir de las concepciones que sustentan autores como (Pérez A. , 2003), quien resalta estas actividades como una dedicación voluntaria de las personas en su tiempo libre, basándose en la investigación, elaboración y desarrollo de un modelo que sea viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales. De igual forma, este proyecto de programa debe tener una adecuada información seleccionada debidamente, para que cumplan con los objetivos que se persiguen alcanzar.

Asimismo, es importante que, dentro del programa, este bien definido el ámbito comunitario en el cual se van a ejecutar las actividades del programa.

De igual forma, un programa de actividades físico-recreativas planteado por Rodríguez (2009), es definido por los elementos metodológicos que se esbozan a

continuación: debe tener un alto grado de pertinencia, los resultados del programa son respuestas a necesidades reales, deben realizar soluciones concretas a problemas que se presenten en una determinada zona, que logren incidir favorablemente en el bienestar de las personas. De igual forma, debe poseer un alto estándar de validez, en donde la verificación de los objetivos para los cuales fue creado, este en consonancia con las metas establecidas.

Otro de los fundamentos metodológicos, es la factibilidad, en este aspecto, se debe tomar en cuenta, si los objetivos establecidos podrían llevar el resultado a la praxis, sin recurrir a un excesivo uso de materiales y recurso humano para su ejecución. De igual forma, se destaca la aplicabilidad del programa, que el mismo tenga bastante claridad para el resto de las personas, en caso tal, que otros deseen conocerlo y a su vez, utilizarlo con el fin de comprobar su eficiencia. Su puesta en práctica debe tener un contexto generalizado, es decir, manejar los costos que conllevan la investigación y su respectiva utilización dentro de cualquier ámbito geográfico. Por último y no menos importante, es realizar la valoración de lo nuevo, cuando es original el programa de actividades físico-recreativas, para ser más atractivo en la preferencia de las personas a las cuales va a ir dirigido.

3.1.2. Etapas del P/físico-recreativo con énfasis en J/T Ecuatorianos.

Las etapas contempladas en la elaboración y ejecución de un programa físico-recreativo, están caracterizadas por su flexibilidad, pues su proceso de adaptación es en base a condiciones de infraestructura, espacio, edad, género, entre otros elementos. Según (Fuentes J, Zamora C, & Limonta V, 2015), la planificación de la Recreación física, se realiza bajo cinco etapas.

La primera etapa, denominada: caracterización de las necesidades recreativas, tiene como objetivo principal, identificar las necesidades recreativas que se producen en los problemas de los habitantes de la comunidad, entre ellos, se destaca el nivel de integración entre los mismos. En este sentido, se elaboran diversas formas de observación en el campo, en el cual se van a desarrollar las actividades físico-recreativas, investigando si existen actores profesionales en la educación física que puedan colaborar y ser integrados, además de si existe la práctica de alguna actividad de Recreación o deportiva.

En la segunda etapa, se diseñan los objetivos y el contenido de las actividades recreativas, en base al contexto comunitario, sus preferencias y gustos, todo esto a través de un diagnóstico inicial que se haga de la estructura comunitaria. Esta revisión debe pasar por cuantos, y cuales recursos cuenta la comunidad, desde el talento humano hasta los recursos materiales, tomando en cuenta, las destrezas desde lo profesional para integrarlos a los objetivos propuestos. De igual forma, establecer las actividades físicas y deportes recreativos en base a las necesidades ya identificadas en la primera etapa, para de esta forma, cumplir con la formulación de los objetivos recreativos basados en un contexto circunstancial.

De esta forma, está la tercera etapa, en la cual se realiza el diseño metodológico, sobre un proceso reflexivo que trata de integrar lo adquirido en las prácticas físico-recreativas con las teorías previamente consultadas. En este momento del desarrollo de las actividades recreativas, se hace indispensable determinar con que procedimientos y técnicas se van a llevar a cabo, siempre tomando en cuenta, la preparación de los

facilitadores en Educación física, las estrategias para movilizar a las personas de la comunidad, en base a lo estudiado y diagnosticado en las dos primeras etapas.

En una cuarta etapa, se procede a ejecutar el programa de actividades, a partir de una integración entre los objetivos planteados, el contenido ya establecido y las indicaciones de orden metodológico. Esta instrumentación por parte de los profesionales de la Educación, física, Recreación, va a ser definida principalmente por las indicaciones metodológicas, pues estas, marcaran el camino a seguir para alcanzar los fines diseñados con un contenido basado en lo teórico y las experiencias de los habitantes de la comunidad.

Como quinta y última etapa, está la evaluación de la factibilidad de perfeccionar la planificación de la Recreación física, a través de diversas metodologías investigativas. Se intenta comprobar los alcances logrados, determinar las insuficiencias que probablemente puedan quedar y sus posibles soluciones; dicha comprobación se realiza a través de un proceso sistemático, reflexivo y crítico, cuyos resultados se traducen al realizar una toma de decisiones, para ajustarlos de acuerdo a los objetivos propuestos.

3.1.3. Actividades físico-recreativas con juegos tradicionales ecuatorianos.

3.1.4. Diseño Técnico del programa

Nombre

Programa recreativo de juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades básicas de los niños de 5 a 6 años.

Fecha de inicio

Enero de 2018

3.1.5. Objetivos

3.1.5.1. Objetivo general

Elaborar un programa recreativo que desarrolle las habilidades básicas de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular “La Providencia“

3.1.5.1. Objetivos específicos

1. Identificar los principales juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de la de las habilidades básicas de los niños de 5 a 6 años de edad.
2. Contribuir a la utilización de materiales didácticos en función de los juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de las habilidades básicas de 5 a 6 años el año lectivo 2017 - 2018.
3. Practicar los juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de las habilidades básicas.
4. Aplicar el programa recreativo de juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de las habilidades básicas.
5. Evaluar los resultados ex-ante y ex-post obtenidos del programa de los juegos tradicionales ecuatoriano en el desarrollo de las habilidades básicas de los niños de 5 a 6 años

Metas

Tabla 5.

Metas del Programa de juegos tradicionales para niños de 5 y 6 años

| Habilidades 100% | Indicador 100% | Juego tradicional 100% |
|------------------------|----------------|------------------------|
| Locomotorices | Marchar | Vaca Loca |
| | | Tres piernas |
| | Saltar | El elástico |
| | | Los ensacados |
| | | Gato y ratón |
| No locomotrices | Equilibrio | Las cogidas |
| | | zancos |
| | | La rayuela |
| | Giro | El baile de la escoba |
| | | Los aviones |
| Proyección | Lanzar | El sapo |
| | Coger | Los marros |

Duración del programa

3 meses

Espacios

Institución-Espacios libres

Beneficiarios

Niños y niñas de 5 y 6 años de edad que participen en el programa

Criterios de Comprobación

Hoja de programación diaria

3.1.6. Recursos del Programa

Recursos Humanos

- Niños y niñas de 5 y 6 años de edad
- Docente Instructor

Recursos Materiales:

- Disfraz de la vaca loca
- Lana
- Elástico
- Sacos de yute
- Tarros de leche en polvo, soga, papel contact de diseños
- Tizas, ficha
- Escobas
- Papel bond, tizas
- Palos de béisbol
- Sapo de cartón

3.1.7. Planificación Aplicación y Ejecución del Programa

El programa de juegos recreativos consta de planes diarios los cuales se realiza los días lunes, miércoles y viernes de 8:00 am a 8.30 am con una duración de 3 meses iniciando desde la segunda semana de febrero hasta a primera semana de mayo.

Tabla 6.
Planificación del programa de Juegos Tradicionales

| Habilidades | Componentes | Nombre del juego | | | | | | | | | | | | Material Requerido | Lugar | |
|---------------|-----------------|------------------|-----------------------|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|--------------------|---|------------------|
| | | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 | S8 | S9 | S10 | S11 | S12 | | | |
| Locomotorices | Marchar | Vaca loca | x | | | | | x | | | | | | | Disfraz de la vaca loca | Patio |
| | | Tres piernas | | | x | | | | | | x | | | | Lana | Patio |
| | | El elástico | x | | | | | x | | | | | | | Elástico | Patio |
| | Saltar | Los ensacados | | | x | | | | | | x | | | | Sacos de yute | Patio |
| | | Gato y Ratón | | x | | | | | x | | | | | | Sin material | Patio |
| | Correr | Las cogidas | | | | x | | | | | | x | | | Sin material | Patio |
| | | Zancos | | x | | | | | x | | | | | | Tarros de vacíos, sogas, papel contact de diseños | Patio |
| | No locomotrices | Equilibrio | La rayuela | | | | x | | | | | x | | | Tizas, ficha | Patio |
| | | | El baile de la escoba | | | x | | | | | | x | | | Escobas | Aula |
| | | Giro | Los aviones | | | | | x | | | | | x | | Papel bond, tizas | Aula |
| | | | Los marros | | | x | | | | | | | x | | | Palos de béisbol |
| | Proyección | Coger | El sapo | | | | | x | | | | | x | | Sapo de cartón | Aula o patio |

3.1.8. Evaluación y Metodología de aplicación

Para la evaluación del pre- experimento es necesario especificar qué, el programa, así como el desarrollo de los juegos por parte de los estudiantes no serán evaluados, teniendo en cuenta que durante el desarrollo del mismo lo más importante son la diversión, el descanso y desarrollo, de la población parte del pre -experimento.

En el diseño de las pruebas que componen el instrumento para medir las habilidades motrices de los niños y niñas entre 5 - 6 años de edad, se adaptaron las características planteadas en los ejercicios que componen el test de coordinación motora por Ozeretski Guilmain, el cual permitió que las actividades planteadas sean lo más valederas posibles en función a los referentes teóricos que sustentan las habilidades motrices y la edad específica de los sujetos en estudio.

En este sentido, los ejercicios planteados son sencillos y aplicables a las capacidades motrices que deben tener los niños en este rango de edad, asimismo son susceptibles a la observación por parte del investigador, en el cual se establecieron los indicadores de las conductas que se esperan realice el niño, en función a los contenidos que se incorporan en las clases de educación física para este grado y nivel de educación.

La escala de la evaluación se basará en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Capítulo III. De la calificación y la promoción, artículo 194, donde se expone que las calificaciones ayudan para hacer referencia al cumplimiento de los objetivos planteados que se establecen en el currículo y en los estándares de aprendizaje nacional. En este caso se usará para los objetivos de la aplicación del

programa propuesto, debido a que la escala permitirá asignar valores numéricos que podrán ser contrastados e identificar debilidades, incremento o decremento de las habilidades motrices básicas. A continuación, se presenta las calificaciones según la escala del Reglamento:

Tabla 7.
Escala de Calificaciones

| <i>Escala cualitativa</i> | <i>Escala cuantitativa</i> |
|--|-----------------------------------|
| <i>Domina los aprendizajes requeridos</i> | 9,00-10,00 |
| <i>Alcanza los aprendizajes requeridos</i> | 7,00-8,99 |
| <i>Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos</i> | 4,01-6,99 |
| <i>No alcanza los aprendizajes requeridos</i> | ≤4 |

Para la corrección del instrumento se procedió a establecer intervalos de puntuación los cuales integran las interpretaciones que manifiesta el proceso de evaluación con puntuaciones oscilantes entre 0 y 10 puntos donde cero implica que no alcanza los niveles de habilidades motrices básicas requeridas para su edad y 10 supera las habilidades motrices básicas requeridas para su edad.

El pre- experimento evaluará el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, a través de la aplicación de un instrumento de medición que permita, mediante una escala numérica identificar los niveles de desarrollo de habilidades motrices básicas de los estudiantes, antes y después de la aplicación de un programa recreativo. Esta evaluación tendrá como objetivo, identificar el aporte de un programa recreativo de juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de habilidades motrices básicas.

Tabla 8.

Instrumento de Evaluación de Habilidades Motrices Básicas

| # | Prueba | Descripción | Indicadores | Ponderación |
|-----------------|----------------------------|--|-----------------------------|----------------------------------|
| 1 | Marcha Adelante | El niño se colocara sobre una línea en el suelo y se le solicita que se desplace caminando hacia adelante aproximadamente 3 metros (De frente) | Alterna manos y pies | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Mantiene la vista al frente | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Simula una línea recta | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Fluidez al caminar | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Ritmo constante | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | | |
| 2 | Marcha Atrás | El niño se colocara sobre una línea en el suelo y se le solicita que se desplace caminando hacia atrás aproximadamente 3 metros (De espalda) | Alterna manos y pies | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Mantiene la vista al frente | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Simula una línea recta | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Fluidez al caminar | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Ritmo constante | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | | |
| Subtotal | | | 10 puntos | |
| 3 | Salto unipodal (izquierdo) | El niño debe desplazarse con saltos en el pie izquierdo hacia adelante aproximadamente 3 metros | Fluidez al saltar | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Apoya ambos pie | Realiza = 0 No lo realiza = 1 |
| | | | Se tropieza | Realiza = 0 No lo realiza = 1 |
| | | | | |
| 4 | Salto Unipodal (derecho) | El niño debe desplazarse con saltos en el pie derecho hacia adelante aproximadamente 3 metros | Fluidez al saltar | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Apoya ambos pie | Realiza = 0 No lo realiza = 1 |
| | | | Se tropieza | Realiza = 0 No lo realiza = 1 |
| | | | | |
| 5 | Salto Bipodal | El niño debe desplazarse con saltos pies juntos hacia adelante aproximadamente 3 metros | Fluidez al saltar | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Separa los pies | Realiza = 1 No lo realiza = 0 |
| | | | Se tropieza | Realiza = 0 No lo realiza = 1 |
| | | | | |
| Subtotal | | | 9 puntos | |
| 6 | Correr | El niño debe correr 20 | Alterna manos y | Realiza = 1 |

| | | | |
|-----------|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| | metros los más rápido posible | pies | No lo realiza = 0 |
| | | Mantiene la vista al frente | Realiza = 1 |
| | | | continuación |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Simula una línea recta | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Fluidez al correr | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | <i>Subtotal</i> | 4 puntos |
| 7 | Equilibrio | El niño debe mantenerse sobre su pie derecho durante 5 segundos y luego con su pie izquierdo | Se mantiene sin bajar el otro pie |
| | | | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Se mantiene si caerse | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | <i>Subtotal</i> | 2 puntos |
| 8 | Giro a la derecha | Se marca un círculo en el suelo y el niño debe girar a la derecha sin salir del círculo | Ubica su lateralidad |
| | | | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Se mantuvo dentro del círculo | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| 9 | Giro a la izquierda | Se marca un círculo en el suelo y el niño debe girar a la izquierda sin salir del círculo | Ubica su lateralidad |
| | | | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Se mantuvo dentro del círculo | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | <i>Subtotal</i> | 4 puntos |
| 10 | Lanzar | Lanzar la pelota de hacia adelante | Direcciona la pelota al blanco |
| | | | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Realiza el movimiento con fluidez | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Abarca la distancia solicitada | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | <i>Subtotal</i> | 3 puntos |
| 11 | Coger | Coger la pelota | Buena coordinación óculo manual |
| | | | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Toma la pelota antes de que toque el suelo | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | Utiliza ambas manos | Realiza = 1 |
| | | | No lo realiza = 0 |
| | | <i>Subtotal</i> | 3 puntos |
| | | Puntuación Total | 35 puntos |

Fuente: adaptado del test de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain

Tabla 9.*Tabla de valoración global de las habilidades motrices*

| Interpretación | Ponderación | Intervalo |
|--|--------------------|------------------|
| Supera las habilidades básicas requeridas | 10 | 29 - 35 |
| Domina las habilidades básicas requeridas | 9 | 22 - 28 |
| Alcanza las habilidades básicas requeridas | 7 - 8 | 14 - 21 |
| Está próximo a alcanzar las habilidades básicas requeridas | 5 - 6 | 7 - 13 |
| No alcanza los niveles básicos requeridos | ≤ 4 | 0 - 6 |

Tabla 10.*Tabla de valoración global de la dimensión Locomotriz*

| Interpretación | Intervalo |
|--|------------------|
| Supera las habilidades básicas requeridas | 21 - 23 |
| Domina las habilidades básicas requeridas | 16 - 20 |
| Alcanza las habilidades básicas requeridas | 11 - 15 |
| Está próximo a alcanzar las habilidades básicas requeridas | 6 - 10 |
| No alcanza los niveles básicos requeridos | 0 - 5 |

Tabla 11.*Tabla de valoración global de la dimensión No locomotriz*

| Interpretación | Intervalo |
|--|------------------|
| Supera las habilidades básicas requeridas | 6 |
| Domina las habilidades básicas requeridas | 4 - 5 |
| Alcanza las habilidades básicas requeridas | 3 |
| Está próximo a alcanzar las habilidades básicas requeridas | 1 - 2 |
| No alcanza los niveles básicos requeridos | 0 |

Tabla. 12*Tabla de valoración global de la dimensión Proyección / Recepción*

| Interpretación | Intervalo |
|--|-----------|
| Supera las habilidades básicas requeridas | 6 |
| Domina las habilidades básicas requeridas | 4 – 5 |
| Alcanza las habilidades básicas requeridas | 3 |
| Está próximo a alcanzar las habilidades básicas requeridas | 1 - 2 |
| No alcanza los niveles básicos requeridos | 0 |

3.1.9. Clasificación de J/T ecuatorianos según Habilidades Motrices/B.

3.1.9.1. Locomotriz

Juego Nº 1 “LA VACA LOCA”

Lugar: Patio

Material necesario: disfraz de vaca

Organización: Grupo grande

Regla del juego: Se terminará el juego cuando la vaca loca embiste a 8 niños.

Objetivo: Experimentar diferentes acciones del cuerpo.

Desarrollo del juego:

Se elige a un jugador que hace las veces de “vaca loca”. La vaca loca” persigue para embestir al resto de compañeros; éstos torea a la “vaca loca” improvisando una capa.

Se selecciona varios participantes, uno de ellos hace de vaca loca, los demás hacen un círculo y cantan la canción, la vaca loca la vaca loca tiene cabeza y tiene cola y hace muuuu, todos corren y la vaca va a investir a los niños.

Variante: Cada vez que embista a un compañero deberá sentarse y cantar la canción de la vaca loca y volverá a jugar.

Juego Nº 2 “TRES PIERNAS”

Lugar: Patio- Aula

Material necesario: Maquen –lana

Organización: Por parejas

Regla del juego: todas las parejas deberán llegar a la meta.

Objetivo: Interiorizar los segmentos corporales inferiores.

Desarrollo del juego

Se trazan una línea recta con tiza, a una distancia de diez metros, que será donde deben llegar los niños, la meta. Los niños y niñas están en parejas, amarrados la pierna izquierda de uno con la derecha del otro. A la señal del pito, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

Variante se puede trazar un circuito en figuras para que se ponga a prueba su sincronización para competir.

Juego Nº 3 “EL ELÁSTICO”

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo pequeño

Regla del juego: Nombrar los días de la semana mientras saltan y pisan el elástico, el elástico debe seguir subiendo, primero en los pies, tobillos, piernas, caderas, etc.

Objetivo: Potenciar la conciencia corporal en el juego.

Desarrollo del juego

Se organiza los grupos de 5 a 7 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas nombrando los días de la semana, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para diferentes series.

Primero deben saltar a la altura de los pies, los niños más pequeños y se les aumenta la complejidad, luego en las rodillas, cadera, axilas etc. También se les puede hacer jugar con las manos.

Variante: Al momento de saltar en el elástico se puede cantar los meses del año.

Juego Nº 4 “LOS ENSACADOS”

Lugar: Patio

Material necesario: sacos de yute

Organización: Individual

Regla del juego: Los participantes deberán a la línea trazada que será la meta.

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

Desarrollo del juego

Los participantes se colocan en una línea recta, se pongan el saco de yute; se colocan hasta la cintura y, dada la señal, saltan a la línea de llegada que será la meta.

Variante: Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana.

Juego Nº 5 “EL GATO Y EL RATON”

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Regla del juego: uno de los estudiantes seleccionado por los compañeros, se convierte en el ratón, el ratón debe alcanzar al gato que también será seleccionado por sus compañeros,

Objetivo: Desarrollar el control tónico en situaciones de suspenso en el juego.

Desarrollo del juego

Los niños y niñas forman un círculo mientras se cogen las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera.

Luego entre ellos cantaran ña canción: ¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye.

Juego Nº 6 “LAS COGIDAS”

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo grande

Regla del juego: El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa se terminará el juego.

Objetivo: Potenciar el control motor.

Desarrollo del juego

Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A; al escuchar el pito tratará de coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como salvamentos en el que no podrán permanecer más de 18 segundos.

Los jugadores cogidos son ubicados en un círculo, llamado congelador que aún pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros.

Variante: mientras más pequeño sea el grupo, se puede escoger a un niño o dos para que coja al grupo.

3.1.9.2. No locomotriz:

Juego N° 7 “LOS ZANCOS”

Lugar: Patio

Material necesario: tarros de leche con sogas

Organización: Individual

Regla del juego: Debe tener un punto de entrada y salida, los niños deberán llegar a la meta sin caerse de los zancos.

Objetivo: Estimular el equilibrio corporal en actividades dinámicas.

Desarrollo del juego

Los zancos se construyen con tarros de leche y sogas.

El primer reto de los participantes es subirse a los zancos y lograr caminar con equilibrio sin caerse. La competencia consiste en subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.

Variante: También se pueden construir con palos de eucalipto y sogas delgadas sujetadas en la parte superior con pegamento.

Juego Nº 8 “LA RAYUELA”

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, una ficha (objeto pequeño)

Organización: Individual

Regla del juego: Si el lanzamiento no ha sido correcto, salta en el mismo puesto y sigue el siguiente participante.

Objetivo: Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela.

Desarrollo del juego

Hay distintas formas y estilos de jugar a la rayuela, se realiza de figuras, animales, etc.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, donde haya dos cajones debe saltar en dos pies, a excepción del que tiene el objeto arrojado.

Variante: Otras clases de rayuela pueden ser, EL PAYASO, EL INDIO, LA BARCA.

Juego Nº 9 “BAILE DE LA ESCOBA”

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Escoba, grabadora, CD's de música

Organización: Grupo grande

Regla del juego: El participante que baila con la escoba puede dársela a cualquier compañero, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de lugar y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.

Objetivo: Estimular la motricidad gruesa con música.

Desarrollo del juego

Los participantes bailarían en un círculo, a excepción de uno que lo hace con la escoba en medio del círculo, cuando se para la música da la escoba a uno de sus compañeros y se cambian de puesto.

Juego Nº 10 “LOS AVIONES”

Lugar: aula

Material necesario: Papel

Organización: Individual

Regla del juego: Todos los niños deben elaborar un avión de papel, se termina el juego cuando todos lo tengan y lo hagan volar.

Objetivo: Representar un avión en el papel elaborando sus dobleces correctamente.

Desarrollo del juego

Consiste en que los participantes deben fabricar aviones de papel, pintarlos y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos.

Variante: Se puede decorar a los aviones con vistosos colores, lentejuelas, escarchas, papel brillante etc.

Juego N° 11 “LOS MARROS”

Lugar: Patio

Material necesario: Palo, pelota liviana

Organización: Grupo pequeño

Regla del juego: Si los bateadores no batean la pelota hasta tres veces continúa el siguiente.

Objetivo: Desarrollar toda la movilidad corporal.

Desarrollo del juego

Para jugarlo se forman equipos de tres personas cada uno, es necesario un espacio abierto (cancha) en el que se dibuja o se pega un cuadrado, luego cinco o seis círculos a su alrededor, formando un semicírculo. Dentro del recuadro se ubica un equipo y fuera de éste el equipo contrario los bateadores lanzan la pelota y si esta es atrapada en el aire por el jugador contrario, éstos deben poner las pelotas en los botes del equipo contrario y pasan a jugar como servidores.

El bateador debe tener una pelota liviana para que pueda ser lanzada fácilmente, así evitar lesiones.

Juego N° 12 “EL SAPO”

Lugar: Aula o patio

Material necesario: un sapo de cartón, un objeto en forma de sapo y 5 tillos o fichas por niño.

Organización: Individual

Regla del juego: A una distancia prudencial los jugadores arrojan ordenadamente, 10 tillos o 10 fichas de acero, dentro de la boca del sapo. Gana el jugador que introduce más fichas o tillos dentro del sapo.

Objetivo: Potenciar la dominancia lateral.

Desarrollo del juego

Este juego también es jugado por los adultos, quienes organizaban campeonatos interesantes de sapo. Para jugar con los niños, se coloca en el suelo un objeto que parezca la boca arriba de un sapo, los niños deben insertar en una distancia determinada las fichas dentro de la boca del sapo.

Variante: En este caso se utiliza un cajón especial con varios casilleros.

3.1.10. Programación diaria del programa

Tabla 13.**Programación diaria 1**

| TEMA: | | Programa Recreativo | | | | | |
|-----------------------------|--------------|---|--------------------|---------------|-----------|---|----------------|
| OBJETIVO:- | | Aplicar juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades básicas | | | | | |
| TIPO DE EXPRESION | | LUDIC A | TIPO DE RECREACION | PEDAGOGICA | | | |
| HABILIDAD | ACTIVIDAD | DESCRIPCION DE ACTIVIDADES | TIEMPO | MATERIALES | FECHA | VARIANTE | EVALUACION |
| Locomotriz - marchar | La vaca loca | Se elige a un jugador que hace las veces de "vaca loca". La vaca loca" persigue para embestir al resto de compañeros; éstos tolean a la "vaca loca" improvisando una capa. | 30 minutos | sacos o telas | S1; S7 | Cada vez que envista la vaca loca a un compañero todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó. | Trabajo grupal |
| Locomotriz - Saltar | El elástico | Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series. | 30 minutos | Elástico | S1; S7 | Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la "mantequilla" para hacer resbalar el elástico en el suelo. | |

Tabla 14.
Programación diaria 2

| TEMA:- | | Programa Recreativo | | | | | |
|---|--------------|--|--------------------|------------|------------|---|----------------|
| OBJETIVO:- Aplicar juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades básicas | | | | | | | |
| TIPO DE EXPRESION | | LUDICA | TIPO DE RECREACION | | PEDAGOGICA | | |
| HABILIDAD | ACTIVIDAD | DESCRIPCION DE ACTIVIDADES | TIEMPO | MATERIALES | FECHA | VARIANTE | EVALUACION |
| Locomotoriz - correr | Gato y ratón | Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. | 30 minutos | Ninguno | S2; S8 | Ninguna | Trabajo grupal |
| No Locomotriz - equilibrio | Zancos | El primer reto de los zancos es subirse y lograr caminar con equilibrio sin caerse. La competencia consiste en subirse a las veredas, correr y trepar las lomas. | 30 minutos | | S2; S8 | También se pueden construir los zancos con latas de conservas y soga delgada sujetadas en la parte superior con pegamento y tapas | |

Tabla 15.
Programación diaria 3

| TEMA:- Programa Recreativo | | | | | | | |
|---|--------------------|---|------------|------------------------------------|------------|--|----------------|
| OBJETIVO:- Aplicar juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades básicas | | | | | | | |
| TIPO DE EXPRESION | | | LUDICA | TIPO DE RECREACION | PEDAGOGICA | | |
| HABILIDAD | ACTIVIDAD | DESCRIPCION DE ACTIVIDADES | TIEMPO | MATERIALES | FECHA | VARIANTE | EVALUACION |
| No locomotriz - giro | Baile de la escoba | Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón. | 30 minutos | Escoba, grabadora, disco de música | S3; S9 | | Trabajo grupal |
| Proyección - Lanzar | Los marros | Para jugarlo se forman dos equipos de tres personas cada uno, es necesario un espacio abierto (cancha) en el que se dibuja un recuadro, luego cinco o seis círculos a su alrededor, formando un semicírculo. Dentro del recuadro se ubica un equipo y fuera de éste el equipo contrario. Cada jugador debe pasar por todos y cada uno de los círculos hasta retornar a la meta y siempre evitando ser topado con la pelota. Al cumplirse la vuelta de todos los participantes, se gana el juego. Los bateadores lanzan la pelota y si esta es atrapada en el aire por el jugador contrario, éstos pierden y pasan a jugar como servidores. | 30 minutos | | S3; S9 | El bateador impulsa la pelota con la mano, por lo que ésta tenía que ser muy liviana y suave para no lesionar al jugador. Las pelotas se confeccionan con trapo por ser más baratas. | |

Tabla 16.*Programación diaria 4*

| TEMA:- | | Programa Recreativo | | | | | |
|-----------------------------|---------------|--|--------------------|------------|------------|---|----------------|
| OBJETIVO:- | | Aplicar juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades básicas | | | | | |
| TIPO DE EXPRESION | | LUDICA | TIPO DE RECREACION | | PEDAGOGICA | | |
| HABILIDAD | ACTIVIDAD | DESCRIPCION DE ACTIVIDADES | TIEMPO | MATERIALES | FECHA | VARIANTE | EVALUACION |
| Locomotriz - marchar | Tres piernas | Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada | 30 minutos | Cordón | S4; S10 | Trazar un circuito en zigzag o en círculo para que se ponga a prueba su sincronización para competir. | Trabajo grupal |
| Locomotriz - Saltar | Los ensacados | Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan gana quien llegue primero a la meta señalada | 30 minutos | costales | S4; S10 | Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana. | |

Tabla 17.*Programación diaria 5*

| TEMA:- | | Programa Recreativo | | | | | |
|---|-------------|---|------------|--|---------|---|----------------|
| OBJETIVO: Aplicar juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades básicas | | | | | | | |
| TIPO DE EXPRESION | | LUDICA | | TIPO DE PEDAGOGICA | | RECREACION | |
| HABILIDAD | ACTIVIDAD | DESCRIPCION DE ACTIVIDADES | TIEMPO | MATERIALES | FECHA | VARIANTE | EVALUACION |
| Locomotriz - correr | Las cogidas | Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A; a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos. | 30 minutos | Ninguno | S5; S11 | Cuando el grupo es pequeño, se puede elegir a una sola persona para que coja a los participantes del juego. | Trabajo grupal |
| No locomotriz - Equilibrio | La rayuela | Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero. | 30 minutos | Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño) | S5; S11 | Otras clases de rayuela son EL AVION, EL GATO | |

Tabla 18.*Programación diaria 6*

| TEMA:- | | Programa Recreativo | | | | | |
|---|-------------|---|------------|---|------------|--|----------------|
| OBJETIVO:- Aplicar juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades básicas | | | | | | | |
| TIPO DE EXPRESION | | LUDICA | | TIPO DE RECREACION | | PEDAGOGICA | |
| HABILIDAD | ACTIVIDAD | DESCRIPCION DE ACTIVIDADES | TIEMPO | MATERIALES | FECHA | VARIANTE | EVALUACION |
| No locomotriz - giro | Los aviones | Fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos. | 30 minutos | Papel | S6; S12 | Se puede decorar a los aviones con vistosos colores. Además, se los puede construir con papel de reciclaje. | Trabajo grupal |
| Proyección Coger | El sapo | Para jugar con los niños, se coloca en el suelo un objeto que parezca la boca arriba de un sapo. | 30 minutos | Un objeto que parezca boca arriba de un sapo, 10 tillos o fichas por niño | S6; S12 | Se puede construir con los niños un gran sapo con materiales reciclables, así los niños y niñas tendrán más interés en participar de este juego. | |

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Evaluación del pre- experimento de aplicación del programa recreativo para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años.

4.1.1. Resultados del pre y post test.

4.1.1.1. Pruebas de habilidades locomotrices

Tabla 19.

Resultados de las pruebas de habilidades locomotrices

| Pruebas | Marcha Adelante | | Marcha Atrás | | Salto Unipodal Derecho | | Salto Unipodal Izquierdo | | Salto Bipodal | | Correr | |
|-------------------|-----------------|------|--------------|------|------------------------|------|--------------------------|------|---------------|------|--------|------|
| | Pre | Post | Pre | Post | Pre | Post | Pre | Post | Pre | Post | Pre | Post |
| Media | 3,42 | 4,21 | 2,53 | 3,95 | 1,32 | 2,34 | 1,53 | 2,18 | 1,97 | 2,47 | 1,87 | 3,29 |
| Desviación | 1,46 | 0,87 | 1,87 | 0,84 | 0,77 | 0,71 | 0,80 | 0,80 | 1,03 | 0,65 | 1,07 | 0,96 |
| Mínimo | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Máximo | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |

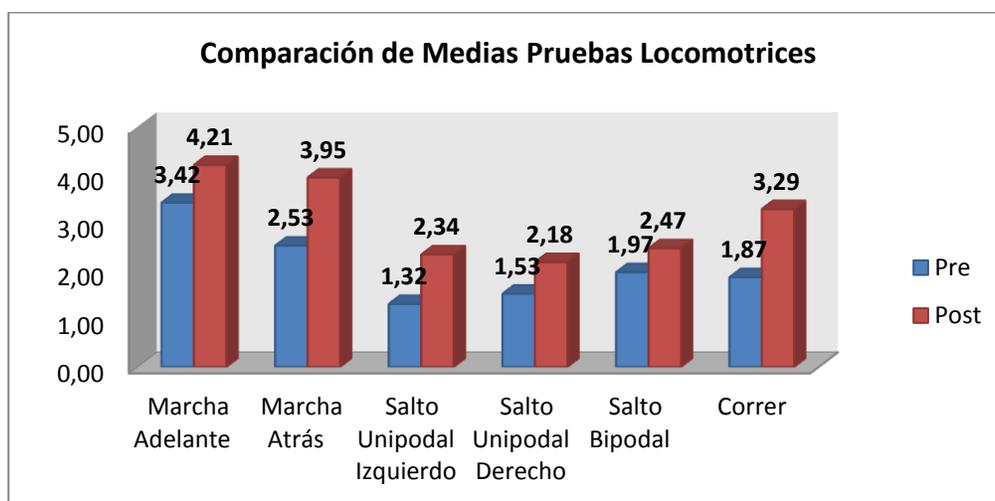


Figura 1. Puntuaciones medias de la aplicación de las pruebas de habilidades locomotrices

Análisis e interpretación

Se muestra en la tabla 16 y figura 2 los resultados de las pruebas de habilidades locomotrices arrojando que en la habilidad de marcha adelante una media en el pre de 3,42 puntos y en el post se incrementó a 4,21 puntos, por su parte en el prueba de marcha atrás se obtuvo antes del tratamiento una media de 2,53 puntos y después de la aplicación aumento a 3,95 puntos, tomando en consideración que la mayor puntuación en esta prueba es de 5 puntos se infiere que los estudiantes pasaron de tener un moderado desarrollo de las habilidades de marcha a un alto desenvolvimiento.

En la prueba de salto unipodal pie derecho una media en el pre de 1,32 puntos y después de la aplicación aumento a 2,34 puntos, asimismo en la prueba de salto unipodal con pie izquierdo se obtuvo una media en el pre de 1,53 puntos que se incrementó en el post a una media de 2,18 puntos y en la prueba de salto bipodal se obtuvo una media en el pre de 1,94 puntos y ascendió en el post a 2,47 puntos; lo resultados antes mencionados reflejan que la habilidad de salto mejoro luego de la aplicación del tratamiento.

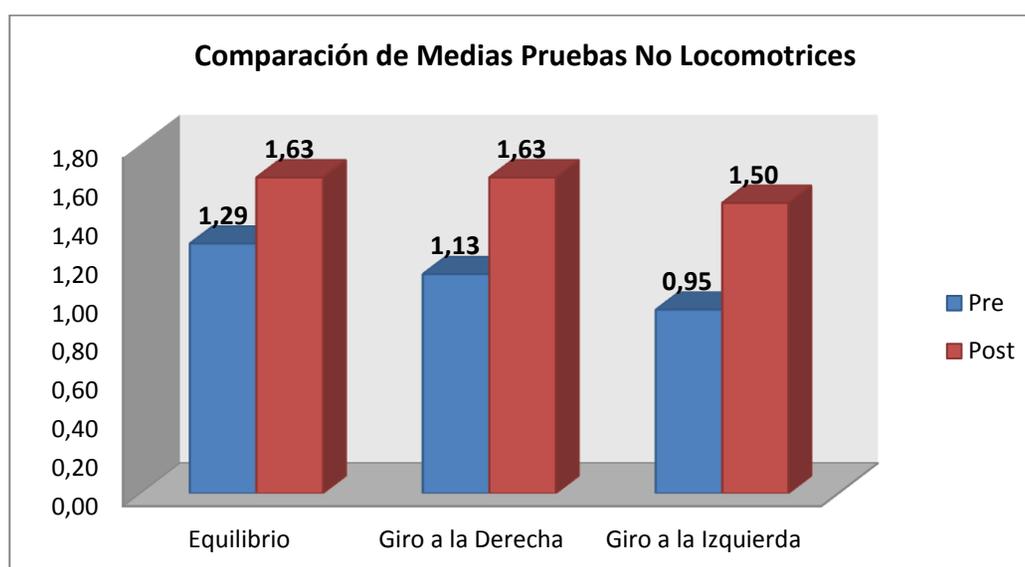
Por último, en la prueba de correr se obtuvo en el pre una media de 1,87 puntos y después de la aplicación de los juegos se obtuvo una media mayor de 3,29 puntos, lo que indica un aumento de la habilidad de correr luego de la aplicación del tratamiento.

Los resultados mencionados reflejan que las puntuaciones de las pruebas de marcha, salto y correr presentaron un incremento luego de la aplicación del tratamiento, pasando de moderado desarrollo a un alto desenvolvimiento en las pruebas.

4.1.1.2. Resultados de las pruebas no locomotrices

Tabla 20.*Resultados de las pruebas de habilidades no locomotrices*

| Pruebas | Equilibrio | | Giro a la Derecha | | Giro a la Izquierda | |
|-------------------|------------|------|-------------------|------|---------------------|------|
| | Pre | Post | Pre | Post | Pre | Post |
| Media | 1,29 | 1,63 | 1,13 | 1,63 | 0,95 | 1,50 |
| Desviación | 0,69 | 0,63 | 0,81 | 0,49 | 0,70 | 0,65 |
| Mínimo | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Máximo | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

**Figura 2.** Puntuaciones medias de la aplicación de las pruebas de habilidades no locomotrices**Análisis e interpretación**

Se observa en la tabla 17 y figura 3 los resultados de las habilidades no locomotrices, obteniéndose en la prueba de equilibrio una media en el pre de 1,29 puntos y después de la aplicación del tratamiento se observó un incremento con una media de 1,63 puntos, en la prueba de giro a la derecha se obtuvo una media antes del tratamiento de 1,13 puntos y después un aumento a 1,63 puntos y en la de giro a la izquierda se connota una media en el pre de 0,95 puntos y en el post de 1,50 puntos lo

que evidencia un incremento en el desarrollo de las habilidades no locomotrices antes y después de la aplicación del tratamiento. Tomando en consideración de la mayor puntuación en cada una de estas pruebas es de 2 puntos se infiere que los estudiantes del grupo experimental tenían moderadas habilidades de equilibrio y giro hacia ambos lados, posterior a la aplicación del tratamiento se observa un alto desenvolvimiento en las pruebas.

4.1.1.3. Resultados de las pruebas de Proyección y Recepción

Tabla 21.

Resultados de las pruebas de habilidades de Proyección y Recepción

| Pruebas | Lanzar | | Coger | |
|-------------------|--------|------|-------|------|
| | Pre | Post | Pre | Post |
| Media | 1,55 | 2,47 | 1,97 | 2,50 |
| Desviación | 0,89 | 0,69 | 0,82 | 0,60 |
| Mínimo | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Máximo | 3 | 3 | 3 | 3 |

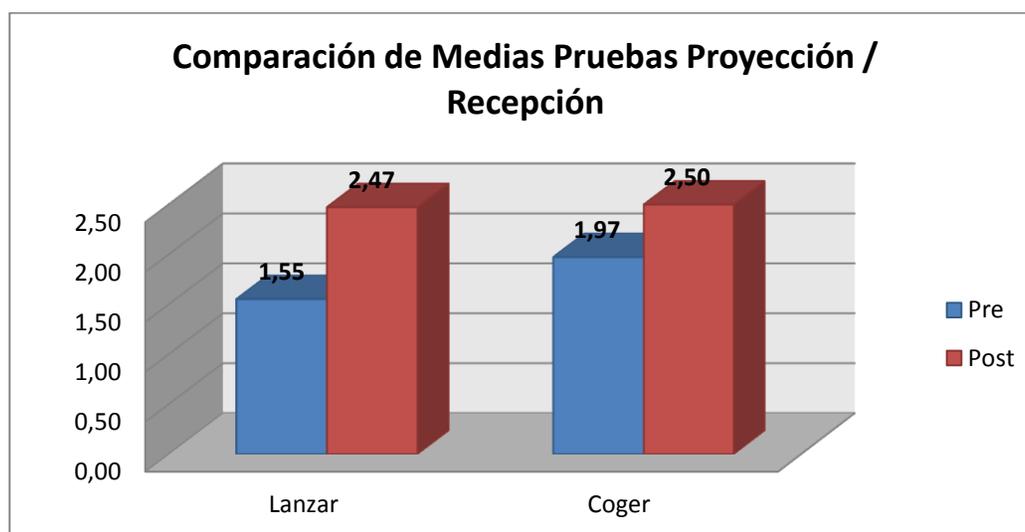


Figura 3. Puntuaciones medias de la aplicación de las pruebas de habilidades de proyección y recepción

Análisis e interpretación

Se puede apreciar en la tabla 18 y figura 4 los resultados de la prueba de lanzar en la cual se obtuvo una media en el antes de 1,55 puntos y después de la aplicación del tratamiento incremento 2,47 puntos como la mayor puntuación en esta prueba es de 3 puntos se infiere que los estudiantes manejaban de manera moderada la habilidad de proyección y después del tratamiento de manera alta; por su parte en la prueba de coger arrojó una media en el pre de 1,97 puntos y en el post 2,50 puntos lo que indica un moderado alto desarrollo de la habilidad de recepción antes del tratamiento y luego una mejoría reflejado por altas habilidades. Estos resultados evidencian que los estudiantes presentaron una mejoría en el desarrollo de las habilidades de proyección y recepción.

4.1.1.4. Encuesta Docentes

1 ¿Considera que los juegos tradicionales fortalecen la actividad motriz e interacción de los niños?

Tabla 22.

Fortaleza de los juegos tradicionales

P1. ¿Considera usted que los juegos tradicionales fortalecen la actividad motriz e interacción de los niños?

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|--------------|------------|------------|----------------------|
| SI | 2 | 66,7% | 66,7% |
| NO | 1 | 33,3% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |



Figura 4. Pregunta 1

Análisis e interpretación

Se observa que de los tres docentes evaluados 2 de ellos si consideran que los juegos tradicionales fortalecen las habilidades motrices de los niños.

- 1. ¿Dentro de su planificación micro curricular y su experiencia como docente aplica los juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices de los niños y niñas?**

Tabla 23.

Aplicar los juegos tradicionales

P2. ¿Cómo docente aplica usted los juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices de los niños y niñas?

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|--------------|------------|------------|----------------------|
| SI | 3 | 100,0% | 100,0% |
| NO | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |

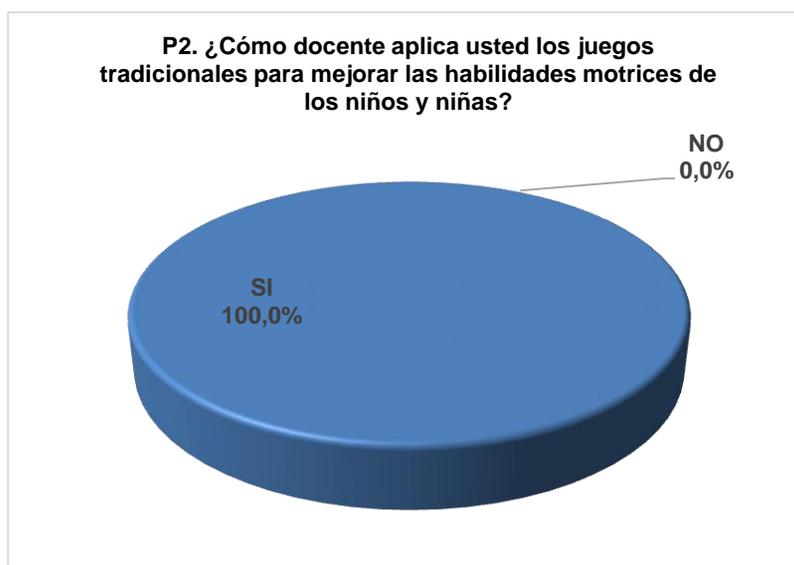


Figura 5. Pregunta 2

Análisis e interpretación

Se observa que los tres docentes evaluados sí aplican juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices de los niños.

2. ¿Considera importante la aplicación de los juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de las habilidades básicas de los niños?

Tabla 24.

Desarrollo psicomotor

| P3. ¿Considera importante la aplicación de los juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de las habilidades básicas de los niños? | | | |
|---|-------------------|-------------------|-----------------------------|
| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
| SI | 3 | 100,0% | 100,0% |
| NO | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |

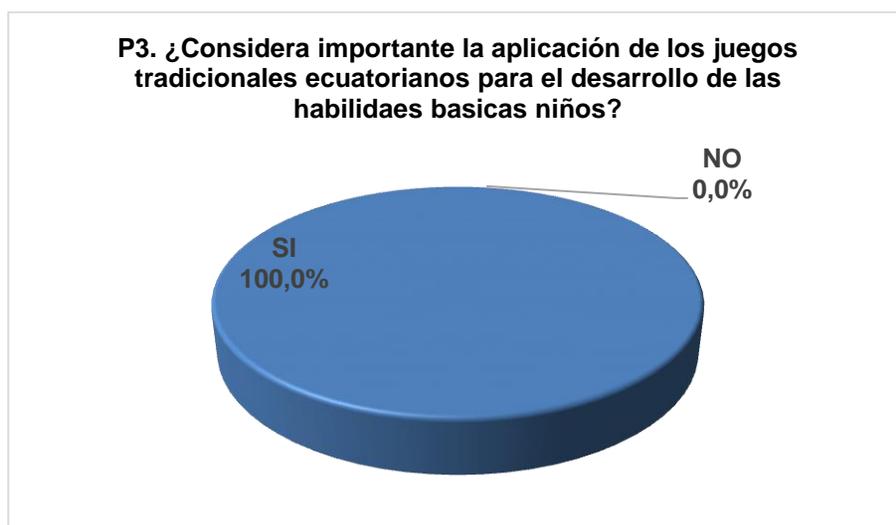


Figura 6. Pregunta 3

Análisis e interpretación

Se observa los tres docentes evaluados si considera importante la aplicación de los juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de las habilidades básicas de los niños.

3. ¿Cree que la aplicación de estrategias lúdicas son relevantes en el que hacer pedagógico?

Tabla 25.

Estrategia lúdica

| P4. ¿Cree que la aplicación de estrategias lúdicas es relevante en el que hacer pedagógico? | | | |
|--|-------------------|-------------------|-----------------------------|
| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
| SI | 3 | 100,0% | 100,0% |
| NO | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |

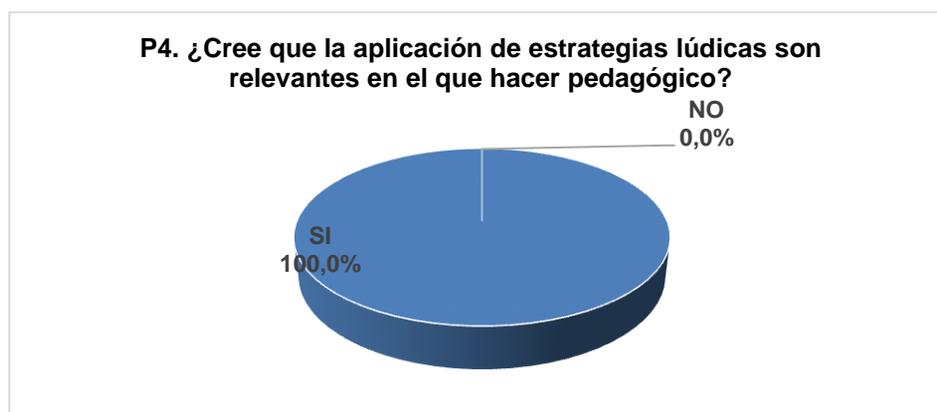


Figura 7. Pregunta 4

Análisis e interpretación

Se observa que los tres docentes evaluados si creen que las aplicaciones de estrategias lúdicas son relevantes en el que hacer pedagógico.

4. ¿Seleccione con una X cuáles son los componentes de las habilidades motrices básicas?

Tabla 26.

Componentes de las habilidades básicas motrices

P5. ¿Seleccione cuáles son los componentes de las habilidades motrices básicas?

| Componentes de las habilidades básicas | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|--|------------|------------|----------------------|
| Control postural | 2 | 66,7% | 66,7% |
| Equilibrio | 0 | 0,0% | 66,7% |
| Correr | 1 | 33,3% | 100,0% |
| Marchar | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Giro | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Tonicidad | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Salto | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Lanzar | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Coger | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Motricidad fina | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Motricidad gruesa | 0 | 0,0% | 100,0% |

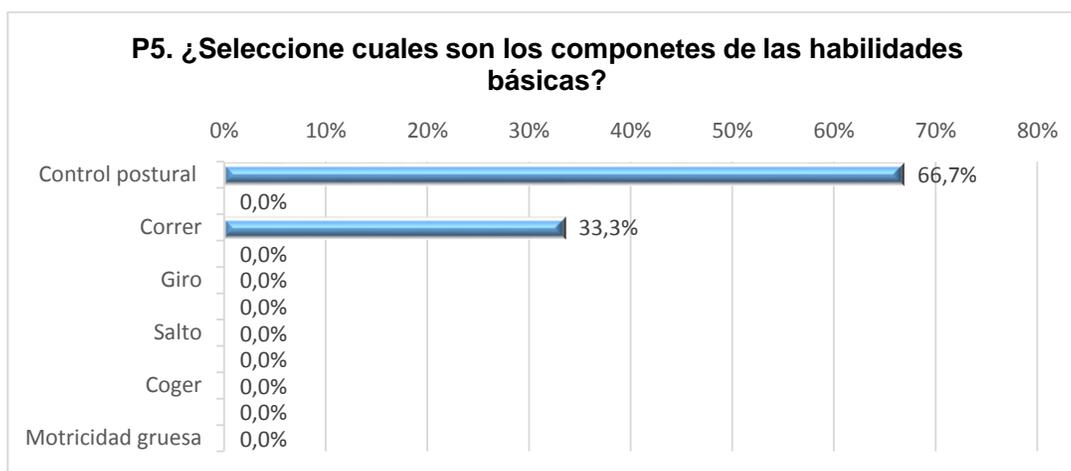


Figura 8. Pregunta 5

Análisis e interpretación

Se observa que los tres docentes solo seleccionaron una sola opción de los varios componentes de habilidades básicas que debería tener un individuo; dos consideraron que solo el control postural cuenta y uno sólo el correr demostrando el desconocimiento de las demás habilidades.

5. ¿Cómo desarrolla las habilidades motrices básicas en los niños, marque con una X?

Tabla 27.

Desarrollo de habilidades motrices básicas

P6. ¿Cómo desarrolla las habilidades motrices básicas en los niños?

| Componentes de las habilidades básicas | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|--|------------|---------------|----------------------|
| Juegos tradicionales | 2 | 66,7% | 66,7% |
| Ntícs | 0 | 0,0% | 66,7% |
| Expresión Musical | 1 | 33,3% | 100,0% |
| Expresión Artística | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Otros | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |

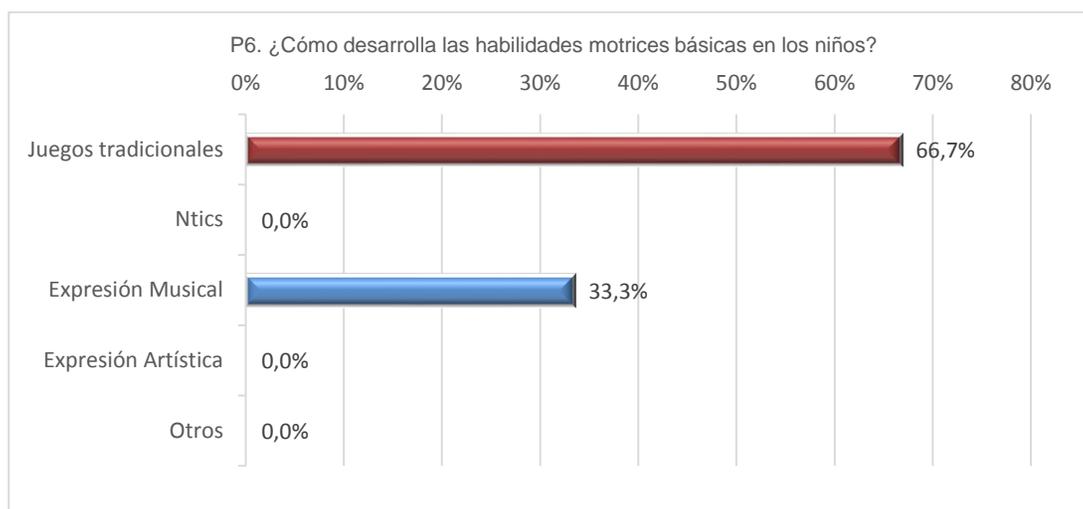


Figura 9. Pregunta 6

Análisis e interpretación

Se observa que de los tres docentes evaluados dos de ellos están de acuerdo que se pueden desarrollar las habilidades motrices por medio de los juegos tradicionales y uno que se pueden desarrollar por la expresión musical.

6. Cuenta Ud. Como docente con material didáctico suficiente y adecuado para trabajar con juegos tradicionales.

Tabla 28.

Material didáctico

| P7. Cuenta Ud. Como docente con material didáctico suficiente y adecuado para trabajar con juegos tradicionales | | | |
|--|-------------------|-------------------|-----------------------------|
| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
| Siempre | 0 | 0,0% | 0,0% |
| A veces | 3 | 100,0% | 100,0% |
| Nunca | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |

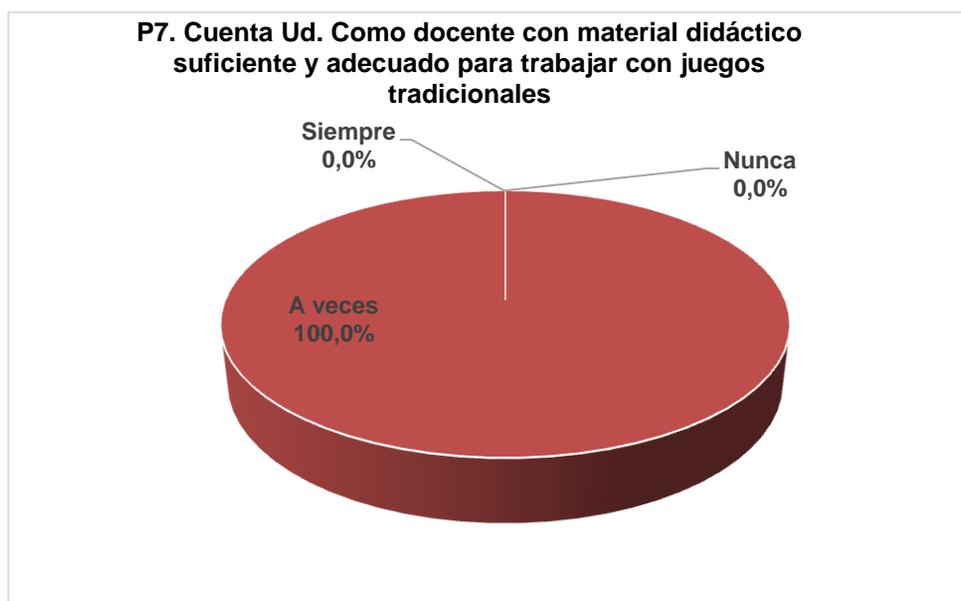


Figura 10. Pregunta 7

Análisis e interpretación

Se observa que los tres docentes solo cuentan a veces material didáctico para realizar o trabajar con los juegos tradicionales.

7. ¿Conoce usted cuáles son los Juegos Tradicionales del Ecuador?

Tabla 29.

Cuáles son los juegos tradicionales del Ecuador

P8. ¿Conoce usted cuales son los juegos tradicionales del Ecuador?

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|--------------|------------|------------|----------------------|
| SI | 3 | 100,0% | 100,0% |
| NO | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |

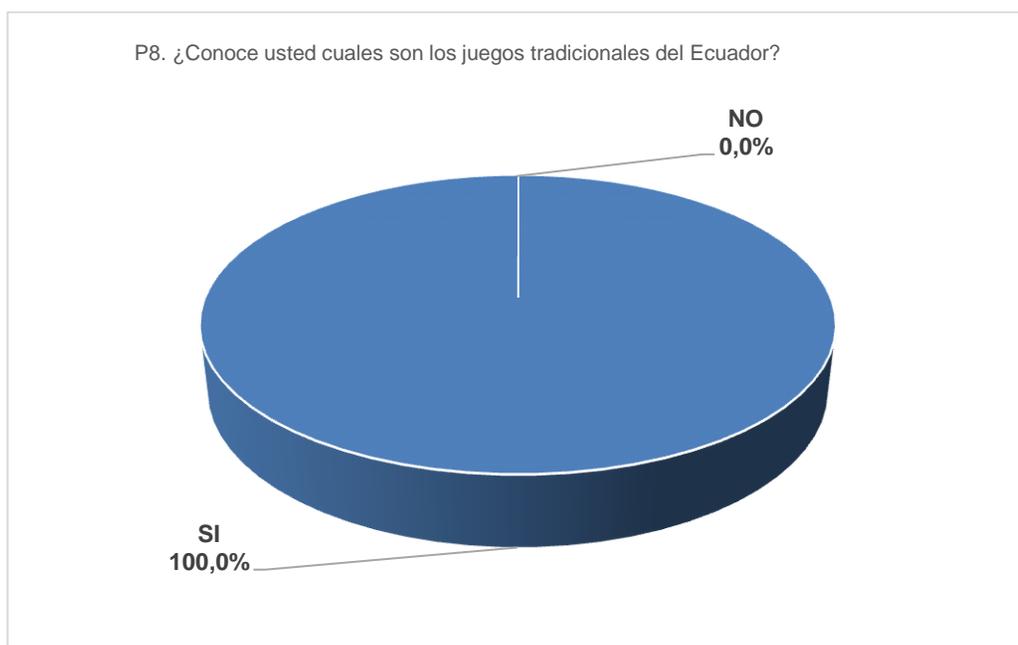


Figura 11. Pregunta 8

Análisis e interpretación

Se observa que los tres docentes si tienen conocimiento sobre los juegos tradicionales del Ecuador.

8. ¿Aplica los Juegos Tradicionales como estrategia lúdica?

Tabla 30.

Estrategia lúdica

P9. ¿Aplica los Juegos Tradicionales como estrategia lúdica?

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|----------------------|
| SI | 2 | 66,7% | 66,7% |
| NO | 0 | 0,0% | 66,7% |
| A VECES | 1 | 33,3% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |



Figura 12. Pregunta 9

Análisis e interpretación

Se observa que de los tres docentes evaluados solo uno indica que a veces aplica los juegos tradicionales como estrategia lúdica y el resto si lo hace.

9. ¿Evalúa el desarrollo de sus habilidades y destrezas el desarrollo psicomotor de los niños?

Tabla 31.

Habilidades y destrezas desarrollo psicomotor

P10. ¿Evalúa el desarrollo de sus habilidades y destrezas en el desarrollo psicomotor de los niños?

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|--------------|------------|------------|----------------------|
| SI | 3 | 100,0% | 100,0% |
| NO | 0 | 0,0% | 100,0% |
| A VECES | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |



Figura 13. Pregunta 10

Análisis e interpretación

Se observa que los tres docentes si evalúan el desarrollo de las habilidades y destrezas en el desarrollo psicomotor de los niños.

10. ¿Considera que los juegos tradicionales ecuatorianos cultivan la identidad y la cultura en la infancia?

Tabla 32.

Cultivar la identidad y la cultura en la infancia

P11. ¿Considera que los Juegos Tradicionales ecuatorianos cultivan la identidad y la cultura en la infancia?

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|----------------------|
| SIEMPRE | 2 | 66,7% | 66,7% |
| A VECES | 1 | 33,3% | 100,0% |
| NUNCA | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |



Figura 14. Pregunta 11

Análisis e interpretación

Se observa que de los tres docentes uno indica que a veces los juegos tradicionales de ecuatorianos cultivan la identidad y cultura en la infancia, mientras que los otros creen que siempre es así.

11. ¿Aplica Juegos tradicionales ecuatorianos con sus niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 33.

Proceso de enseñanza y aprendizaje

P12. ¿Aplica Juegos Tradicionales con sus niños en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|----------------------|
| SIEMPRE | 2 | 66,7% | 66,7% |
| A VECES | 0 | 0,0% | 66,7% |
| NUNCA | 1 | 33,3% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |



Figura 15. Pregunta 12

Análisis e interpretación

Se observa que de los tres docentes evaluados solo uno nunca ha aplicado los juegos tradicionales para el proceso de enseñanza y aprendizaje el resto indico que lo hace siempre.

12. ¿Considera usted, necesario el diseño y planificación de material didáctico antes de aplicar juegos tradicionales ecuatorianos?

Tabla 34.

Diseño y planificación de material didáctico

P13. ¿Considera usted, necesario el diseño y planificación de material didáctico antes de aplicar Juegos Tradicionales ecuatorianos?

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje acumulado |
|----------------|------------|------------|----------------------|
| SIEMPRE | 2 | 66,7% | 66,7% |
| A VECES | 1 | 33,3% | 100,0% |
| NUNCA | 0 | 0,0% | 100,0% |
| Total | 3 | 100,0% | |



Figura 16. Pregunta 13

Análisis e interpretación

Se observa que de los tres docentes evaluados sólo uno indicó que a veces es necesario el diseño y planificación de material didáctico antes de realizar los juegos tradicionales ecuatorianos, mientras que el resto indica que siempre es necesario.

4.1.1.5. Análisis Estadístico Inferencial

- Comparación de Medias de las Pruebas de Habilidades Motrices Antes y Después de la Aplicación de los Juegos Tradicionales del pre- experimento.

4.1.1.5.1. Resultados

Para la recolección de información se realizó una selección de dos paralelos A-B, cada grupo de 19 alumnos con las edades de 5 a 6 años, se les unió para trabajar con una población de 38 alumnos de la unidad educativa particular “La Providencia.

Al grupo de niños se les tomo pruebas iniciales para conocer las características locomotrices, no locomotrices y de proyección- recepción. Y al mismo grupo se le tomo el mismo test inicial, después de haber aplicado el programa de juegos tradicionales

ecuatorianos. De este modo se muestra a continuación los resultados con la finalidad de conocer si presentan similitudes o diferencias por cada dimensión y puntuaciones globales.

4.1.1.6. Habilidades locomotrices

A continuación, se muestran los resultados de la prueba de significancia para corroborar si existe diferencias significativas entre las medias obtenidas antes y después en las pruebas de marcha, salto y correr que conforman la dimensión de habilidades locomotrices, a través de la prueba t de student.

Tabla 35.

Comparación de medias dimensión habilidades locomotrices (T de Student)

| | | Diferencias relacionadas | | | | | | | |
|---|------------------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------------|---|---------|--------|----|------------------|
| | | Media Inferior | Desviación típ. Superior | Error típ. de la media Inferior | 95% Intervalo de confianza para la diferencia Superior Inferior | | t | Gl | Sig. (bilateral) |
| 1 | GE Pre Dimensión Locomotriz - Post | - 5,921 | 4,956 | ,804 | -7,550 | - 4,292 | -7,365 | 37 | ,000 |

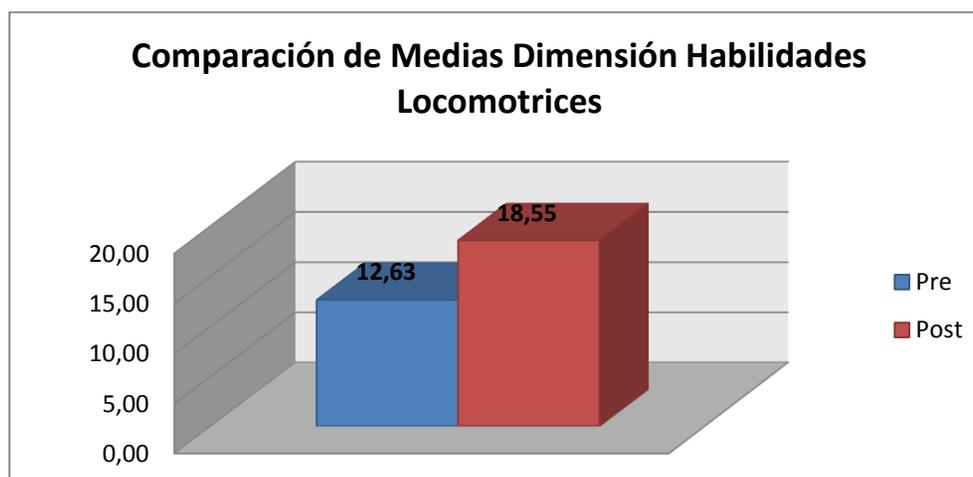


Figura 17. Comparación de media dimensión locomotriz

Como se observa en la tabla 32 y figura 18 se obtuvo una media en la pre prueba inicial de 12,63 puntos y después de la aplicación aumento a 18,55 puntos esta diferencia es de -5,921 con un $t (gl: 37) = -7,365$ y un valor $p=0,000$ como $p \leq 0,05$ se infiere que la diferencia entre ambas mediciones es significativa. Tomando en consideración los resultados mencionados del pre y post, se infiere que los juegos tradicionales mejoran las habilidades locomotrices de los estudiantes.

En base a lo antes expuesto se interpreta que el programa de juegos aplicado permite que los niños y niñas entre 5 y 6 años mejoren sus capacidades de marchar con fluidez alternando sus manos y pies, asimismo mejora la ejecución de saltos unipodales y bipodales de manera coordinada y continua, también coadyuva en el proceso dinámico de correr, lo que indica que los juegos tradicionales representan una ventaja significativa en el desarrollo de las habilidades locomotrices.

4.1.1.7. Habilidades no locomotrices

Se muestran a continuación los resultados de la comparación de medias de los resultados de las pruebas de equilibrio y giros hacia la derecha e izquierda, que componen la dimensión habilidades no locomotrices, por medio de la prueba t de student.

Tabla 36.

Medias dimensión habilidades no locomotrices (T de Student)

| | | Diferencias relacionadas | | | | | t | gl | Sig. (bilateral) |
|---|---------------------------------------|--------------------------|------------|------------------------|---|----------|--------|----|------------------|
| | | Media | Desv. típ. | Error típ. de la media | 95% Intervalo de confianza para la diferencia | | | | |
| | | | | | Superior | Inferior | | | |
| 1 | Pre Dimensión No Locomotriz - GE Post | -1,39 | 1,748 | ,284 | -1,969 | -,820 | -4,918 | 37 | ,000 |

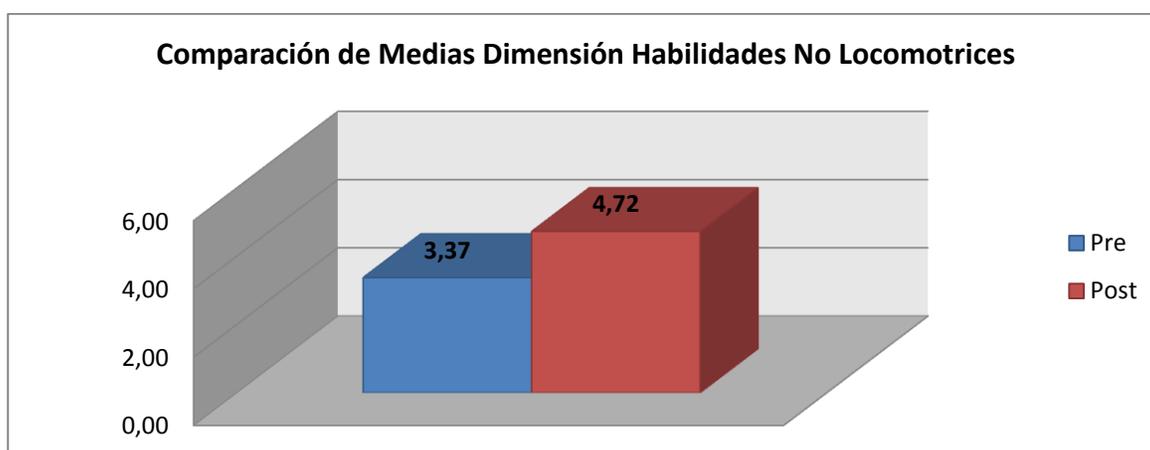


Figura 18. Comparación de media dimensión no locomotriz

Se connota en la tabla 33 y figura 19 los resultados de la dimensión no locomotriz obteniéndose una media en el pre de 3,37 puntos y en el post de 4,72 puntos estos resultados evidencian un aumento de 1,39 puntos entre ambas mediciones, asimismo

se obtuvo una puntuación t (gl: 37) = -4,918 y un valor $p=0,000$ tomando en consideración que el $p \leq 0,05$ se infiere que las diferencias entre ambas mediciones son significativas. En base a los resultados encontrados, permiten deducir que los juegos tradicionales mejoren las habilidades no locomotrices de los estudiantes objetos de estudio.

Lo expuesto ratifica que el programa de juegos tradicionales propuesto afianza el desarrollo no locomotriz en sus acciones de mantener el equilibrio apoyado en un solo pie y mejorar el proceso coordinativo de girar con una proyección de lateralidad bien consolidada, lo que indica que los juegos tradicionales representan una ventaja significativa en el desarrollo de las habilidades no locomotrices de los infantes.

4.1.1.8. Habilidad proyección/recepción

Con respecto a los resultados obtenidos de la prueba t de student de muestras relacionadas para la comparación de medias entre el pre y post para la dimensión proyección / recepción se muestran a continuación.

Tabla 37.

Medias dimensión habilidades proyección / recepción (T de Student)

| | | Diferencias relacionadas | | | | | t | gl | Sig. (bilateral) |
|---|--|--------------------------|-------------------|---------------------------------|--|----------|------------|----|---------------------|
| | | Media | Des v. típ. | Error típ. de la media | 95% Intervalo de confianza para la diferencia | | | | |
| | | | | | Superior | Inferior | | | |
| 1 | GE Pre Dimensión Proyección Recepción - Post | - 1,447 | 1,76 6 | ,286 | -2,028 | -,867 | - 5,052 | 37 | ,000 |

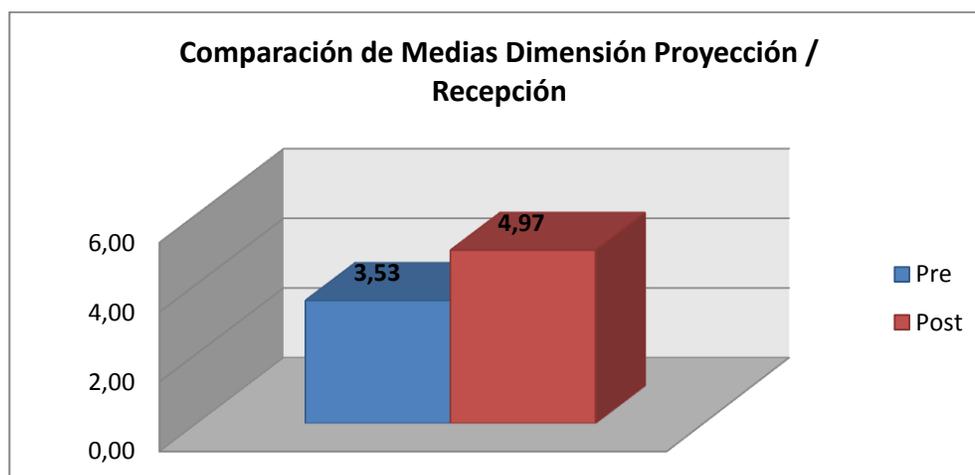


Figura 19. Comparación de media dimensión no locomotriz

Como se observa en la tabla 34 y figura 20, se obtuvo una media en el pre de 3,53 puntos y después de la aplicación aumento a 4,97 puntos esta diferencia es de -1,447 con un t (gl: 37) = -5,052 y un valor $p=0,000$ como $p \leq 0,05$ se infiere que la diferencia entre ambas mediciones es significativa. Tomando en consideración los resultados mencionados, se infiere que existe mejoría en las habilidades de proyección/recepción luego de las aplicaciones de los juegos tradicionales a los estudiantes.

En consecuencia, el programa de juegos tradicionales ecuatorianos propicia en los niños y niñas de 5 a 6 años el desarrollo de la coordinación óculo manual y ubicación temporo espacial, al momento de conjugar su cuerpo para la ejecución de las acciones de lanzar y coger la pelota, lo que indica que los juegos tradicionales representan una ventaja significativa en el desarrollo de las habilidades no locomotrices de los infantes.

4.1.1.9. Puntuaciones totales de las pruebas de habilidades motrices

A continuación, se muestran los resultados obtenidos de la comparación de las puntuaciones totales de la prueba de habilidades motrices en antes y después de la aplicación del tratamiento, para tal fin se implementó la prueba t de students.

Tabla 38.

Medias totales dimensión habilidades proyección / recepción (T de Student)

| | | Diferencias relacionadas | | | | t | Gl | Sig. (bilateral) |
|---|--|--------------------------|--------------|---------------------------------|--|--------|----|---------------------|
| | | Media | Desv típ. | Error típ. de la media | 95% Intervalo de confianza para la diferencia Superior Inferior | | | |
| 1 | GE Pre Puntuaciones Totales de Test | - 8,763 | 6,296 | 1,021 | -10,833 -6,694 | -8,579 | 37 | ,000 |

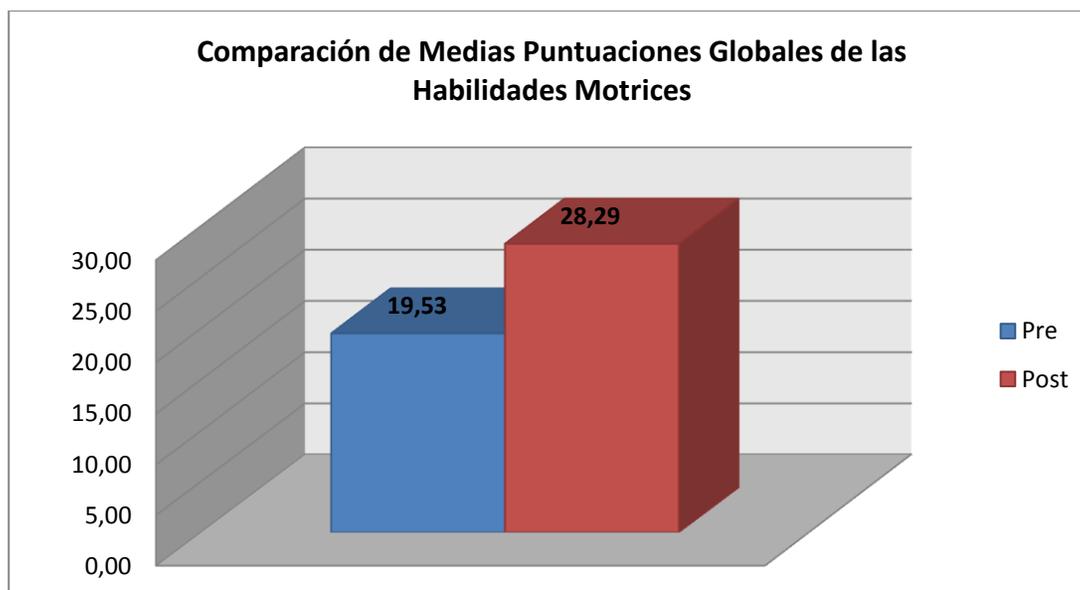


Figura 20. Medias de las puntuaciones totales de las pruebas de Habilidades/M

Se observa en la tabla 35 y figura 21 que en los resultados de la prueba inicial pre tiene una media de 19,53 puntos la que está contenida en el intervalo de 14 a 21 puntos indicando que los estudiantes alcanzan las habilidades motrices básicas

requeridas (7-8 ptos) y en el post prueba final , se presenta un incremento con una media de 28,29 puntos, lo que se ubica en el intervalo de 22 a 28 puntos lo que indica que los estudiantes luego de la aplicación de los juegos tradicionales los estudiantes dominan las habilidades motrices básicas (9 ptos); asimismo se obtuvo una $t(gl:37) = -8,579$ con un valor $p= 0,000$ lo que equivale a un $p\leq 0,05$ lo que permite inferir que la diferencias encontradas en el grupo de estudio es significativa.

Los resultados antes mencionados permiten rechazar la hipótesis nula H_0 y aceptar la hipótesis de investigación, es decir el programa de juegos tradicionales ecuatorianos aplicado mejora las habilidades motrices básicas de los niños y niñas 5 y 6 años. Ya que los niños mejoraron en gran parte su desenvolvimiento motriz entre los que destacan el saltar, marchar, correr, equilibrio, las acciones de lanzar y coger la pelota.

4.2. Conclusiones y recomendaciones

4.2.1. Conclusiones

- Posterior al análisis de datos se concluye que la aplicación de un programa de juegos recreativos tradicionales ecuatorianos, en niños de 5 a 6 años de edad, de la Unidad Educativa Particular “La Providencia”, mejoró sus habilidades motrices básicas.
- La aplicación del programa de juegos recreativos propuestos, aportó significativamente a la mejora de las habilidades motrices básicas.
- Los niños y niñas después de la ejecución de los juegos tradicionales ecuatorianos, desarrollaron sus habilidades motrices básicas necesarias.

- Las habilidades locomotrices como marchar, saltar, correr, girar y de equilibrio tienen mejores resultados después de la aplicación del programa recreativo.
- En las habilidades de proyección relacionadas con las variables lanzar y coger con acierto satisfactorio se obtuvieron mejora en el post test., por consiguiente, el programa aplicado superó en efectos positivos los resultados esperados.
- Los juegos recreativos tradicionales del Ecuador que involucran actividades con movimientos físicos y acción como se demostró por medio de esta investigación funcionan como intensivo para mejorar el desarrollo de habilidades motrices básicas de los niños.

4.2.2. Recomendaciones

- Continuar con esta investigación en la aplicación de otros programas de juegos a niños de edades comprendidas entre 7 a 12 años.
- Aplicar el programa propuesto en otras unidades educativas para impulsar la recreación en actividades grupales y juegos didácticos para apoyar un mejor desenvolvimiento motriz de los niños.
- Expandir el programa a más juegos tradicionales del Ecuador, junto con otros juegos típicos de Latinoamérica.
- Realizar programas similares dentro de las escuelas donde se proponga establecer juegos tradicionales del Ecuador fuera las horas de clases para una integración del grupo de niños y brindarles diversión y aprendizaje a la vez que mejoren sus capacidades y habilidades.

BIBLIOGRAFÍA

- Caballero, J. (2013). *La contribución del área de educación física a las competencias básicas. EmásF. Revista Digital de Educación Física*(21), 41-58.
- Escobar, T., & Escobar, T. (2009). *La fiesta popular tradicional del Ecuador* (No. 2). Recuperado el 16 de 06 de 2018, de Flacso Andes: <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/52865.pdf>
- Espiga, H. (2013). *Recreación: propuestas para una escuela en juego*. Montevideo: Encastres.
- Fausto, S. (1980). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Quito: Don Bosco.
- Fuentes J, R., Zamora C, R., & Limonta V, F. A. (11 de 2015). *Una metodología para la planeación de la recreación física en la comunidad*. Recuperado el 12 de 6 de 2018, de EFDeportes: <http://www.efdeportes.com/efd210/metodologia-para-la-planeacion-de-la-recreacion.htm>
- Galarza Cordero, M. A., & Parra Buestan, J. F. (2010). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*. Cuenca: Proyecto de investigación pregrado de la UNIVERSIDAD DE CUENCA.
- Gallego del Castillo, F. (2010). *Esquema corporal y praxia: Bases conceptuales*. Wanceulen S.L.
- Gutiérrez , J. (2007). *Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación*. Granada: Universidad Granada.
- Heredia, H., Marín, J., & Rodríguez, O. (2013). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del Colegio IED Marco Tulio Fernández sede D jornada mañana*. (tesis de pregrado). Universidad Libre. Bogotá, Colombia. Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7672>
- Hidalgo, G. (2014). *Ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos*. Ecuador: Universidad de Israel.
- Jiménez, L. (2008). *El juego en la infancia. Revista didital para profesores de la enseñanza*, 1-8.

- Lavega, P. (2000). *El juego y la tradición en la educación de valores. Educación Social*, 54-72.
- Linaza, J. (2013). *El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1). Recuperado el 14 de 03 de 2018, de Universidad de La Rioja: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4166461>
- Mc Clenaghan, B., & Gallahue, D. (1985). *Movimientos fundamentales*. Bueno Aires: Médica Panamericana.
- Ministerio de Educación Perú. (s.f.). *Plan nacional de fortalecimiento de la educación física y el deporte escolar*. Recuperado el 18 de 04 de 2018, de <http://www.minedu.gob.pe/>:
<https://es.scribd.com/document/282318279/ACTIVIDAD-FISICA-Y-SALUD-pdf>
- Ministerio del Deporte. (2010). *Juegos Autótonos y deportes del Ecuador*. Recuperado el 21 de 01 de 2018, de Ministerio del Deporte: aplicativos.deporte.gob.ec/investigacion/libros/JUEGOS_AUTOCTONOS_ECUADOR_2010.pdf
- Mora, R. (2010). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. Tendencias pedagógicas*, 221-236.
- Moreno, J., & Rodríguez, P. (1997). *Hacia una nueva metodología de enseñanza de los juegos deportivos*. Recuperado el 16 de 04 de 2018, de Universidad de Murcia: <http://www.um.es/univefd/methab.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). *Educación Física de Calidad (EFC)*. Varias: UNESCO.
- Osorio, C., & Rico, A. (2005). *Diseño y Evaluación de Programas de Recreación*. Colombia: Editorial Funlibre.
- Parra, J. (2010). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Pedraz, M., & Polo, M. (1997). *La disposición regulada de los cuerpos. Propuesta de un debate sobre la cultura física popular y los juegos tradicionales. Educación física y deportes*, 6-16.

- Peraza, C., & Rodríguez, M. (11 de 2013). *Juegos de movimiento para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños del sexto año de vida*. *EFDeportes.com, Revista Digital*.(186). Recuperado el 16 de 05 de 2018, de <http://www.efdeportes.com/efd186/juegos-para-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- Pérez, A. (2003). *Recreación fundamentos teórico-metodológicos*. La Habana.
- Pérez, C. (04 de 2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato*. (Tesis de pregrado). *Universidad Técnica de Ambato*. Ambato, Ecuador.
- Rink, J., Hall, T., & Williams, L. (2010). *Schoolwide physical activity: A comprehensive guide to designing and conducting programs*. Human Kinetics.
- Ríos, R., Simbaña, G., & Alexandra, P. (2011). *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* (tesis de pregrado). *Universidad de las Fuerzas Armadas Espe*. Sangolquí, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/3016>
- Rodríguez, L. (2009). *Proyecto de actividades físico recreativas para los niños, adolescentes y jóvenes de Matanzas*.
- Ruiz, L. (2004). *Competencia motriz, problemas de coordinación y deporte*. *Revista de Educación*, 21-33.
- Ruiz, R. (2012). *Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura*. *Emás: revista digital de educación física*, 7-20.
- Sánchez, B. (1984). *Didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.
- Segovia, F. (1995). *Juegos tradicionales del Ecuador*. Quito, Ecuador: Subsecretaría de Cultura. MONTROYA, C. Quito: Desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- Senent, J. (2008). *Las actividades físico-recreativas, instrumentos de intervención socioeducativa ante la dominancia de la figura del "winner-ganador" entre los*

- menores. *Revista inter-universitaria de investigación sobre discapacidad e interculturalidad* , 245-263.
- Teruel, S. (2011). *Programa de actividades recreativas, para favorecer la transformación conductual en adolescentes entre 11 y 13 años de edad que no cumplen con sus deberes escolares de la comunidad barrio obrero municipio báguanos*. *DialNet(27)*, 6. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6374219>
- Trigueros, C. (Enero de 2002). *Juego, tradición y cultura en educación física. Tándem*. [Versión electrónica], 6. Recuperado el 14 de 07 de 2018, de https://researchgate.net/publication/39153457_juego_tradicion_y_cultura_en_educacion_fisica
- Ureña, N. (15 de 11 de 2008). Blázquez, D., & Ortega, E. (1984). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Madrid: Cincel. Murcia, España. Obtenido de http://www.um.es/desarrollopsicomotor/Nuria_002_files/003_02.pdf
- Ureña, N., Ureña, F., & Alarcón, F. (2008). *Una propuesta de evaluación para las habilidades motrices básicas en Educación Primaria a través de un juego popular: la oca*. *Dianet(14)*, 35-42. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2722252>
- Valenzuela, A. V., & López, M. G. (2008). *La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad posmoderna*. *Investigación Educativa* vol. 12 N.º 21, 131 - 141 ISSN 17285852.
- Vásquez, A. (2012). *Representaciones sociales, inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas-Antioquia, Colombia*. *Estudios Pedagógicos*, 371-391.
- Villouta, P., Muñoz, J., Huerta, D., Cofré, C., & Peña, F. (2016). *Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación de habilidades motrices básicas en escolares de 5º año básico de colegios particulares subvencionados del gran concepción*. *Revista Ciencias de la Actividad Física*.
- Weber, E. (1969). *El problema del tiempo libre* . Madrid: Editora Nacional.
- Wickstrom, R. (1990). *Patrones motores básicos*. Madrid: Alianza.

Zapata, H. (2001). *Adulto mayor. participación e identidad. Revista de Psicología de la Universidad de Chile*, 189-197.